| **Lp.** | **NAZWA** | **OPIS PARAMETRÓW MINIMALNYCH** | **OFEROWANY PRODUKT JEST ZGODNY Z OPISEM PARAMETRÓW MINIMALNYCH OKREŚLONYCH**  **W KOLUMNIE NR 3**  **TAK/NIE\*** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | APLIKACJA  ŚCIENNA Z KULODROMEM | Aplikacja ścienna składająca się z:  - min. 5 elementów z kulodronem wykonanych z kolorowej płyty MDF i lakierowanej sklejki, do których można przytwierdzić, za pomocą rzepów, tor (plastykową rurkę), do którego dziecko może wrzucać kulki i obserwować jak się turlają w dół wewnątrz kulodromu.  - min. 3 kolorowych kulek, których średnica umożliwia swobodny ruch po torze.  - kieszonki z materiału, umożliwiającej montaż z jeden strony toru (kulodromu) służącej do zatrzymywania turlających się kulek. |  |
| 2 | STRAGANIK | Straganik narożny z półeczkami, daszkiem i ladą, wyposażony w kieszenie z tkaniny, służący do zabaw np. w sklep:  - wykonany z płyty laminowanej o grubości min. 15 mm w tonacji jasnego drewna.  - wysokość blatu min. 50 cm |  |
| 3 | KĄCIK LODZIARNIA | Kącik o wyglądzie lodziarni, z wysuwaną półką (o długości min. 30 cm). Wykonany z płyty w tonacji jasnego drewna o grubości min. 15 mm.  Daszek oraz półka wykonany z płyty MDF.  - blat o wys. min. 60 cm,  - na wysokości powyżej blatu umieszczona półka. |  |
| 4 | CYFROWE KWADRATY | Komplet miękkich kwadratów oznaczonych cyframi od 0 do 9 obszytych tkaniną PCV. Każdy kwadrat oznaczony jedną cyfrą.  - wymiary min. 30 cm szer. x min. 30 cm dł. x min. 5 cm grubości. |  |
| 5 | FIGURA W KSZTAŁCIE DRZEWA | Figura w kształcie drzewa wykonana z płyty MDF, wolnostojąca na podstawie.  Wysokość figury min. 160 cm. |  |
| 6 | OŚ LICZBOWA DO PREZENTACJI | Zestaw min. 3 plansz, na których ukazane są za pomocą kształtów typu Numicon liczby od 0 do 21. |  |
| 7 | OŚ LICZBOWA - UKŁAD DZIESIĘTNY | Plansza przedstawiająca wielokrotność liczby 10 za pomocą kształtów typu Numicon. |  |
| 8 | BIAŁA TABLICA MAGNETYCZNA | Biała tablica magnetyczna w aluminiowej ramie, umożliwiająca pisanie markerami suchościeralnymi.  Tablica do zawieszenia na ścianie o wym. min. 120 cm. szer. x min. 90 cm wys. |  |
| 9 | ZABAWKA SENSORYCZNA | Zabawka sensoryczna w kształcie auta służąca do stymulacji zmysłów: wzroku, i słuchu, zawierająca co najmniej:  - ruchomą kierownicę wraz ze skrzynią biegów i klaksonem,  - elementy przesuwane i ruchome,  - materiały o różnej strukturze,  - różne wałki do obracania,  - ławeczkę,  - min. długość 100 cm |  |
| 10 | ZESTAW KLOCKÓW | Zestaw kloców w kształcie typu Numicon.  Klocki wykonane z trwałego tworzywa sztucznego w różnych kolorach.  Zestaw zawierający:  - min. 32 kształty typu Numicon,  - min. 52 kołeczki typu Numicon,  - podstawę,  - książeczkę składaną w formie zyg-zak z opisem,  - min. 1 sznurówkę do nawlekania kołeczków,  - min. 2 dwustronne plansze z wzorami,  - min. 1 zestaw kart oznaczonych cyframi od 0 do10,  - woreczek na elementy,  - przewodnik z ćwiczeniami. |  |
| 11 | WAGA SZALKOWA | Waga szalkowa przeznaczona do wykonywania ćwiczeń z wykorzystaniem kloców typu Numicon.  Waga wykonana z plastiku zawierająca 2 przezroczyste pojemniki. |  |
| 12 | TARCZE | Tarcze ukazujące liczby i wzory kształtów typu Numicon  Zestaw zawierający:  - min. 2 kart do samodzielnego wycięcia,  - min. 2 ruletki. |  |
| 13 | ZESTAW KSZTAŁTÓW | Zestaw kształtów typu Numicon.  Kształty wykonane z trwałego tworzywa sztucznego w różnych kolorach.  Zestaw zawierający:  - min. 80 kształtów, w tym po 10 szt. kształtów cyfr 1, 2, 3, 4, 5, 10 oraz 5 szt. kształtów cyfr 6, 7, 8, 9 |  |
| 14 | KOSTKI MATEMATYCZNE | Kostki matematyczne zawierające liczby i symbole kształtów typu Numicon.  Zestaw zawierający min. 4 kostki. |  |
| 15 | PIANKOWA MATA EDUKACYJNA | Mata edukacyjna składająca się z min. 36 kwadratowych pól w kształcie puzzli, które umożliwiają tworzenie dowolnej konfiguracji przestrzeni dla robota np. typu Photon.  Wymiary pojedynczego elementu: min.30 cm szer. x 30 cm.  Puzzle wykonane z pianki. |  |
| 16 | ZESTAW KLOCKÓW DO NAUKI KODOWANIA | Zestaw klocków do nauki kodowania typu LEGO lub równoważnych przeznaczonych dla dzieci w wieku od 2 do 5 lat.  Zawartość zestawu zawiera co najmniej:  - min. 234 elementów kloców, w tym elementy konstrukcyjne pociągu z elementami zmieniającymi światła i wydającymi dźwięki,  - czujnik koloru kompatybilny z min. 5 kolorowymi interaktywnymi płytkami, - min. 2 zwrotnice kolejowe, - karty inspiracji z modelami do budowy,  - karty aktywności,  - materiały dla nauczyciela. |  |
| 17 | SZACHY | Gra planszowa szachy.  Zestaw zawierający:  - planszę do gry o wymiarach min. 50 cm szer. X min. 50 cm. wys.,  - drewniane figury. |  |
| 18 | KOMPLET KARTONIKÓW DO KODOWANIA DLA NAUCZYCIELA | Komplet kartoników zawierających oznaczenia kształtu, koloru, wielkości i grubości – wykorzystywane przez nauczycieli do ćwiczeń w segregowaniu, klasyfikowaniu według podanej cechy, kodowaniu, dekodowaniu. Komplet zawierający min. 11 szt. kartoników, format min. A6. |  |
| 19 | KOMPLET KARTONIKÓW DO KODOWANIA DLA DZIECI | Komplet kartoników zawierających oznaczenia kształtu, koloru, wielkości i grubości – wykorzystywane przez dzieci do ćwiczeń w segregowaniu, klasyfikowaniu według podanej cechy, kodowaniu, dekodowaniu.  Komplet w zamykanym pudełku zawierający min. 55 szt. kartoników o wym. min. 5 cm szer. x min. 5 cm wys. |  |
| 20 | PLANSZA Z UKŁADEM WSPÓŁRZĘDNYCH DO KODOWANIA | Plansza wykonana z jasnoszarego poliestru o wymiarach min. 60 cm szer. x min. 60 cm długości z oznaczonym układem współrzędnych. Plansza przeznaczona do ćwiczeń w klasyfikowaniu, kodowaniu i dekodowaniu z wykorzystaniem kolorowych figur i kartoników do kodowania. |  |
| 21 | PLANSZA DO GRY Z FIGURAMI | Plansza podłogowa podzielona na kwadraty, w których znajdują się oznaczenia różnych figur geometrycznych. Plansza podłogowa wykonana z tkaniny, nadającej się do prania w pralce, posiadająca antypoślizgowy spód, pozwalający na bezpieczną zabawę w pomieszczeniach.  Plansza posiadająca specjalne otwory pozwalające za pomocą stalowych szpilek na stabilne przymocowanie jej do podłoża za zewnątrz, np. na trawie.  Do planszy dołączone:  - 4 szpilki,  - torba do przechowywania. |  |
| 22 | PLANSZA TYPU MIASTO | Plansza podłogowa obrazująca małe miasteczko z instytucjami np.: przedszkole, straż pożarna, policja, lodziarnia, basen, plaża, kino, zoo itp. Przez miasteczko przechodzą różne drogi.  Plansza podłogowa wykonana z tkaniny, nadającej się do prania w pralce, posiadająca antypoślizgowy spód, pozwalający na bezpieczną zabawę w pomieszczeniach.  Plansza posiadająca specjalne otwory pozwalające za pomocą stalowych szpilek na stabilne przymocowanie jej do podłoża za zewnątrz, np. na stawie.  Do planszy dołączone:  - 4 szpilki,  - torba do przechowywania. |  |
| 23 | MATA DO KODOWANIA | Przeźroczysta mata z naniesionymi liniami siatki, wykonana z tworzywa sztucznego.  Mata wykorzystywana do kodowania z użyciem np. Blue-bota lub Bee-bota.  Wymiary:  - wym. min. 60 cm szer. x min. 60 cm wys..,  - wym. 1 pola: min. 15 cm szer. x min.15 cm wys.. |  |
| 24 | MATA DO KODOWANIA TYPU ALFABET | Kolorowa mata z naniesionymi liniami siatki. W każdym polu znajduje się oznaczenie w postaci jednej litery alfabetu, Mata wykonana z tkaniny PCV.  Mata wykorzystywana do kodowania z użyciem np. Blue-bota lub Bee-bota.  Wymiary:  - wym. min. 90 cm szer. x min. 75 cm wys.,  - wym. 1 pola: min. 15 cm szer. x min.15 cm wys. |  |
| 25 | PLANSZA EDUKACYJNA Z PAKIETEM OGÓLNYM KLOCKÓW RUCHU DO PROGRAMOWANIA – TYPU „ABCD PROGRAMOWANIA” | Pomoc edukacyjna do nauki matematyki i kodowania w korelacji z różnymi sferami aktywności.  Zestaw zawierający co najmniej:  - planszę edukacyjną wykonaną z elastycznej tkaniny przypominającej filc, zabezpieczonej od spodu powłoką antypoślizgową. Plansza podzielona linią siatki na kratki.  Wymiary planszy:  - wym. planszy: min.158 cm szer. x min. 158 cm wys.,  - wymiary 1 pola: min. 19 cm szer. x min. 19 cm wys..  - pakiet ogólny klocków tzw. ruchu którymi jest zestaw min. 128 kolorowych kart wykonanych z tektury laminowanej o wymiarach min. 19 cm szer. x min. 19 cm wys.  Karty w trzech kategoriach:  I. klocki ruchu do nauki podstaw programowania:  • start – idź i stop – zatrzymaj się;  • strzałki: w prawo, w lewo, do góry, w dół, podskok, obrót w prawo, obrót w lewo);  II. klocki matematyczne:  • cyfry (na rewersie kropki odpowiadające cyfrom):  • liczmany (kropki i jabłka);  • kolory;  III. klocki - obrazki tematyczne:  • bohaterów zabawy w programowanie – rodzeństwa ślimaków  • emocji,  • pór roku |  |
| 26 | PLANSZA EDUKACYJNA – SCENARIUSZE „JESIEŃ Z ANATOLEM” | Zestaw scenariuszy do wykorzystania z planszą edukacyjną typu „ABCD programowania” zawierający co najmniej:  - min. 4 jesienne scenariusze z zadaniami edukacyjnymi z różnych sfer aktywności: muzycznej, językowej, matematycznej lub przyrodniczej wraz z kodami na zasadzie algorytmów,  - min. 20 klocków tzw. ruchu tj. kart wykonanych z tektury. |  |
| 27 | PLANSZA EDUKACYJNA – SCENARIUSZE „ZIMA Z BRONKIEM” | Zestaw scenariuszy do wykorzystania z planszą edukacyjną typu „ABCD programowania” zawierający co najmniej:  -  4 zimowe scenariusze zawierające zadania edukacyjne z różnych sfer aktywności: muzycznej, językowej, matematycznej lub przyrodniczej wraz z kodami na zasadzie algorytmów, - min. 20 klocków tzw. ruchu tj. kart wykonanych z tektury. |  |
| 28 | PLANSZA EDUKACYJNA – SCENARIUSZE „WIOSNA Z CELINĄ” | Zestaw scenariuszy do wykorzystania z planszą edukacyjną typu „ABCD programowania” zawierający co najmniej:  - 4 wiosenne scenariusze zawierające zadania edukacyjne z różnych sfer aktywności: muzycznej, językowej, matematycznej lub przyrodniczej wraz z kodami na zasadzie algorytmów,  - min. 20 klocków tzw. ruchu tj. kart wykonanych z tektury. |  |
| 29 | PLANSZA EDUKACYJNA – SCENARIUSZE „LATO Z DANUSIĄ” | Zestaw scenariuszy do wykorzystania z planszą edukacyjną typu „ABCD programowania” zawierający co najmniej:  - 4 letnie scenariusze zawierające zadania edukacyjne z różnych sfer aktywności: muzycznej, językowej, matematycznej lub przyrodniczej wraz z kodami na zasadzie algorytmów,  - min. 20 klocków tzw. ruchu tj. kart wykonanych z tektury. |  |
| 30 | GRA DYWANOWA | Gra dywanowa typu „Złapmy lwa” zestaw zawierający co najmniej:  - kolorową planszę o wymiarach min. 150 cm. szer. x min. 200 cm wysokości z oznaczoną linią siatki tworzącą pola kwadratowe.  - min. 8 poduszek o wymiarach min. 30 cm x 30 cm oznaczonych kolorowymi obrazkami zwierząt.  - poradnik metodyczny. |  |
| 31 | ZESTAW POMOCY DYDAKTYCZNYCH - WARSZTAT DO NAUKI KODOWANIA | Zestaw pomocy dydaktycznych - warsztat do nauki kodowania - obejmujący zestaw pomocy dydaktycznych do zadań z geometrii i kodowania, zawierający co najmniej:  - min. 1 komplet kolorowych figur – min. 60 figur w min. 5 kształtach w min. 3 kolorach wykonanych z tworzywa sztucznego,  - min. 1 komplet kart aktywności – figury geometryczne składającego się z min., 20 dwustronnych kart w formacie min. A4. . Karty obejmują różnorodne zadania geometryczne wraz z odpowiedziami. Służą do nauki kodowania oraz dekodowania.  - min. 1 komplet tarcz do kart aktywności - figury geometryczne, składający się z min. 6 tarcz. |  |
| 32 | GRA PLANSZOWA | Gra planszowa typu „Złapmy lwa” zestaw zawierający co najmniej:  - 8 drewnianych klocków do gry w parach  - kartonową planszę o rozmiarze min. A4, |  |
| 33 | GRA DYWANOWA | Gra dywanowa Programowanie w ruchu typu „Programowanie z krabem”  Gra zawierająca co najmniej :  1. Elementy kartonowe:  - min. 32 elementy kartonowe do budowania labiryntów i zadań,  - min. 8 kartonów z muszlami;  - kartony z min. 7 zwierzętami,  - min. 48 kartoników z strzałkami do zapisywania i planowania drogi kraba  2. Planszę do zabaw i układania labiryntów – w wielkości min. 170 cm. szer. x min. 250 cm wys.  3. Elementy motywujące:  - min. 25 kart z miejscem na naklejki-nagrody,  - min. 8 zestawów naklejek do każdej zabawy,  - min. 25 dyplomów po zakończeniu wszystkich zabaw,  - karty pracy,  4. Poradnik metodyczny ze scenariuszami zajęć. |  |
| 34 | ZESTAW DO KODOWANIA | Zestaw do kodowania - typu „Programuj z myszką” mający na celu rozwijanie praktycznych umiejętności programowania.  Zestaw składający się z co najmniej:  - min. 30 dwustronnych kartonowych kart do kodowania;  - min. 10 dwustronnych kart aktywności;  - kawałka „sera”;  - podręcznika aktywności;  - min. 16 kwadratów do tworzenia planszy-labiryntu,  - min. 22 ścianki labiryntu,  - min. 3 tunele,  - programowalna myszka-robot – wydająca dźwięki, świecąca się i poruszająca z 2 różnymi prędkościami. |  |
| 35 | KOLOROWE FIGURY | Zestaw składający się z min. 60 figur geometrycznych w min. 5 kształtach, min. 3 kolorach i w min. 2 grubościach z tworzywa sztucznego.  W komplecie plastykowy pojemnik do przechowywania. |  |
| 36 | GRA WARCABY | Gra warcaby – wersja podłogowa. Mata wykonana z tkaniny PCV.  - wym. min. 300 cm szer. x min. 300 cm dł. |  |
| 37 | PLANSZA WARCABY | Plansza podłogowa o wymiarach min. 150 cm szer. x 150 cm wys., wykonana z tkaniny, nadającej się do prania w pralce, posiadająca antypoślizgowy spód, pozwalający na bezpieczną zabawę w pomieszczeniach.  Plansza posiadająca specjalne otwory pozwalające za pomocą stalowych szpilek stabilne przymocowanie jej do podłoża za zewnątrz, np. na trawie.  Plansza w zestawie zawierająca:  - 4 szpilki,  - torba do przechowywania. |  |
| 38 | POMOC DYDAKTYCZNA DLA NAUCZYCIELA - ZESTAW WIELKOFORMATOWYCH GIER I ĆWICZEŃ | Pomoc dydaktyczna dla nauczyciela - zestaw wielkoformatowych gier i ćwiczeń typu „Harmonijny rozwój”.  Zestaw zawierający co najmniej:  - min. 8 różnorodnych programów,  - min. 1 pendrive z interaktywnymi grami przystosowanymi do zespołowego wykorzystania na tablicy multimedialnej,  - min. 96 kart pracy do kopiowania,  - min. 8 gier wykonanych z kartonów o dużym formacie, do zabawy na dywanie, do wykorzystania przez duże grupy dzieci, - poradnik metodyczny. |  |
| 39 | TABLICA KORKOWA | Tablica z kolorową powierzchnią korkową, do prezentacji prac lub wywieszania ogłoszeń. - wymiary min. 200 cm szer. x 100 cm wys.  - w komplecie: elementy montażowe. |  |
| 40 | ZESTAW MAGNESÓW | Zestaw kolorowych, okrągłych magnesów, w zestawie z plastikowym pojemnikiem do przechowywania.  - min. 120 szt.  - min. średnica magnesu 2,5 cm |  |

\*w kolumnie 4 – należy wpisać odpowiednio słowo: TAK lub NIE

**W przypadku braku odpowiedzi w kolumnie zamawiający uzna, iż Wykonawca złożył ofertę niezgodnie   
z warunkami zamówienia i odrzuci ofertę na podstawie art.226 ust.1 pkt 5 ustawy Prawo zamówień publicznych (Dz.U.2019 poz.1129 ze zm.)**