**Specyfikacja techniczna – zadanie 2**

**Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych**

**„Doposażenie szkół służące rozwojowi umiejętności uczniów w ramach projektu EduGmina”**

**Szczegółowe wymagania oraz miejsce dostawy**

**Szkoła Podstawowa im. K. K. Baczyńskiego w Zebrzydowicach ul. J. Kochanowskiego 55, 43-410 Zebrzydowice, 324693488**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa** | **Ilość** | **Podstawowe minimalne wymagania, jakie powinna spełniać pomoc dydaktyczna** | **Oferowane parametry**  **Potwierdzenie spełnienia wymagań**  **Wypełnia oferent** |
| 1 | Meble zestaw (3 x regał) | 3 | Zestaw mebli -, grubość płyty laminowanej 18mm, kolor płyty laminowanej: klon, Każde drzwi tej samej wielkości, szafki zamykane na klucz. W skład zestawu wchodzi: 1 regał dwie półki otwarte, dwie półki zamknięte, wym. 76 x 40 x 152 cm; 2 regały zamknięte, wewnątrz półki , Wymiary: 76 cm x 40 cm x 152 cm.. |  |
| 2 | Fantom – dziecięcy manekin ratowniczy | 2 | Wyposażenie: manekin, torba transportowa/mata treningowa, część twarzowa, wymienne drogi oddechowe, instrukcja obsługi, butelka środka do dezynfekcji. |  |
| 3 | Mata kodowanie na dywanie lub równoważna | 1 | Narzędzie edukacyjne, zestaw składa się z: 1 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach 100x100cm,1 x komplet 175 dwustronnych krążków matematycznych, 2 x książka dotycząca kodowania na dywanie, 1 x komplet 200 plastikowych kubeczków w 10 kolorach, 1 x certyfikowany kurs online kodowania na dywanie. |  |
| 4 | Przybory tablicowe magnetyczne z tablicą ścienną do powieszenia | 2 | Komplet 6 przyrządów tablicowych z trwałego tworzywa sztucznego lub drewna. Zawiera linijkę o długości 100 cm, dwie ekierki, kątomierz, cyrkiel z magnesami oraz wskaźnik o długości 100 cm. Cztery pierwsze przyrządy posiadają uchwyty. Przyrządy magnetyczne posiadają zamocowane na stronie B magnesy. W zestawie tablica do powieszenia przyrządów. |  |
| 5 | Mikroskop – wersja zasilana z sieci i/lub z baterii | 4 | Mikroskop optyczny o parametrach minimalnych: głowica: monokularowa pochylona pod kątem 45 st., obracana 360 st., okulary: WF 10x, obiektywy: achromatyczne 4x, 10x, 40x (amortyzowany), powiększenia: 40x, 100x, 400x,, regulacja ostrości: współosiowa śruba makro i mikrometryczna,, oświetlenie: LED, górne/dolne z regulacją jasności,, stolik z pokrętłami przesuwu w płaszczyźnie poziomej: 90 x 90 mm, z mocowaniem preparatów, zasilanie bateryjnie i sieciowo, zestaw preparatów mikroskopowych. |  |
| 6 | Szkielet człowieka z ruchomymi elementami - skala 1:2 | 1 | Prosty szkielet z tworzywa sztucznego na statywie, zalecana wysokość min. 85 cm |  |
| 7 | Bryły ostrosłupy i graniastosłupy, wys. 17 cm | 2 | Ostrosłupy i graniastosłupy - zestaw 6 podstawowych brył geometrycznych. Zawartość: ostrosłup prawidłowy o podstawie kwadratu, ostrosłup prawidłowy o podstawie trójkąta równobocznego, ostrosłup prawidłowy o podstawie sześciokąta równobocznego, graniastosłup prawidłowy o podstawie kwadratu, graniastosłup prawidłowy o podstawie trójkąta równobocznego, graniastosłup prawidłowy o podstawie sześciokąta równobocznego. Wymiary: wys. 17 cm |  |
| 8 | Bryły obrotowe, wys. 17 cm | 2 | Bryły obrotowe - zestaw 6 modeli wykonanych z mocnego, transparentnego tworzywa. Wewnątrz figur geometrycznych oznaczono przekątne i płaszczyzny dla ułatwienia obliczeń matematycznych i zrozumienia ich właściwości. Zawartość: walec z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością, walec z płaszczyznami, stożek z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością, stożek z płaszczyznami, kula z płaszczyznami i przekątnymi, półkula z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością. Wymiary: wys. 17 cm / śr. 14 cm |  |
| 9 | Zestaw preparatów mikroskopowych min. 50 szt. | 1 | Zestaw min. 50 sztuk preparatów mikroskopowych w drewnianym pudełku. Zestaw zawiera zarówno tkanki roślinne, jak i zwierzęce |  |
| 10 | Ułamkowe koła magnetyczne 20cm | 1 | Zestaw 9 kół wykonanych z kolorowej folii magnetycznej. Koła reprezentują ułamki: 1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5/, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12. |  |
| 11 | Drewnianie puzzle do nauki programowania | 3 | Puzzle do małego robota edukacyjnego. Liczba elementów 96. |  |
| 12 | Bryły porównawcze 10cm, 17 szt. | 2 | Każda bryła posiada ruchomą podstawę, którą można łatwo wyjąć dzięki ruchomym krążkom. Wymiary brył są względem siebie proporcjonalne. Możliwość otwierania brył. Bryły można napełniać kaszą lub wodą. |  |
| 13 | Magnetyczna oś liczbowa od 25 do 25 | 2 | Dwustronna oś liczbowa z mocnego winylu - z jednej strony zapis poziomy, a z drugiej zapis pionowy liczb od -25 do +25. Oś można zawiesić lub położyć na ławce. Po osi można pisać mazakiem suchościeralnym. |  |
| 14 | Domino dodawanie ułamków dziesiętnych lub równoważne | 4 | Gra typu domino polegająca na łączeniu wyników dodawania ułamków dziesiętnych. |  |
| 15 | DOMINO – ZROZUMIEĆ UŁAMKI lub równoważne | 4 | Kolorowe elementy wykonane z tworzywa z trwałym nadrukiem - 24 kostki domina - pudełko z tworzywa |  |
| 16 | Domino - badanie kątów lub równoważne | 4 | Gra domino polegająca na łączeniu kąta w formie obrazka z informacją liczbową o stopniach kąta. Zawartość zestawu min.:  24 kostki domina wykonane z grubego tworzywa (brzegi bezpiecznie zaokrąglone), wymiar kostki: 4 x 8 cm, umieszczone w kartonowym pudełku |  |
| 17 | Roundtrip of the U.S.A.-gra jęz. lub równoważna | 1 | Gra językowa ukierunkowana na poznawanie geografii, kultury i historii Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej oraz zagadnień związanych z gramatyką języka angielskiego, a także wyrażeń idiomatycznych i słownictwa. Gra stworzona jest z myślą o tych, którzy chcą w miłej i bezstresowej atmosferze pogłębić swoją znajomość języka angielskiego na poziomie A2-B1, jak również dowiedzieć się interesujących rzeczy na temat geografii i kultury Stanów Zjednoczonych |  |
| 18 | Gra matematyczna - ORTOGRAFFITI lub równoważna | 2 | Gra matematyczna dla klas 4-6 wykorzystująca naukę poprzez zabawę. Zestaw zawierający min.: Która godzina? (48 kart, 40 żetonów, zegar z ruchomymi wskazówkami), Szybkie oczko (plansza oraz 84 kartoniki), Gry karciane (80 kart), Loteryjka (8 plansz oraz 72 kartoniki), Znajdź mnie (plansza oraz 40 kartoników), Tabliczka mnożenia (plansza oraz karty do wypełniania), 4 pionki, 2 kostki tradycyjne, kostka z liczbami dwucyfrowymi, lub rónoważna. |  |
| 19 | Around the City-gra jęz. lub równoważna | 1 | Celem gry jest nauka języka angielskiego połączona z przyswojeniem podstawowej wiedzy o mieście, w tym: nauka nazw środków transportu i elementów infrastruktury miejskiej, nauka nazw rodzajów sklepów i lokali usługowych, nauka znaczenia znaków drogowych oraz zasad bezpieczeństwa na drodze |  |
| 20 | Atlas geograficzny | 12 | Szkolny atlas geograficzny dostosowany aktualnej podstawy programowej dla szkoły podstawowej, Format min. A4, min 150 str. |  |
| 21 | Multiklocki 17 mm - 10 kolorów - 100 sztuk | 2 | Klocki - liczmany, w kształcie sześciennych klocków, które można łączyć ze sobą po wszystkich 6 ściankach. Min. 100 klocków, bok 1,7 cm, sortowane w 10 kolorach. |  |
| 22 | Gra Digit lub równoważna | 2 | Gra logiczna polegająca na ułożeniu wzoru poprzez przesunięcie jednego patyczka. |  |
| 23 | Question Maker - gra językowa lub równoważna | 1 | Gra językowa do nauki angielskiego w postaci kostek edukacyjnych do konwersacji, służąca do nauki zadawania pytań w języku angielskim z zastosowaniem ośmiu podstawowych słówek pytających: Who? Why? Which? When? What? Where? Whose? How?. |  |
| 24 | Kompas | 6 | Kompas na sznurku o średnicy min. 4cm |  |
| 25 | Lupa podświetlana | 8 | Duża szklana lupa w plastikowej obudowie z wygodnym uchwytem, zapewnia 2x powiększenie obrazu. Obserwowany obiekt można dodatkowo doświetlić za pomocą diody wbudowanej w szeroki uchwyt. Dioda zasilana jest dwoma bateriami AA, które nie są częścią zestawu. Średnica szkła: 90 mm |  |

**Szkoła Podstawowa w Marklowicach Górnych ul. Szkolna 25, 43-410 Marklowice Górne, 324693204**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa** | **Ilość** | **Podstawowe minimalne wymagania, jakie powinna spełniać pomoc dydaktyczna** | **Oferowane parametry**  **Potwierdzenie spełnienia wymagań**  **Wypełnia oferent** |
| 1 | Gra ESCAPE ROOM Historia klasy 5-8 lub równoważna | 1 | W zestawie znajduje się 8 zestawów kart z pytaniami przeznaczonych dla uczniów klas 5-8.Uczniowie sprawdzają wiedzę zarówno z historii Polski jak i historii powszechnej. Gra zawiera: zestaw kart z pytaniami, dodatkowe karty pracy, plansze-mapy dla każdej z grup, karty dla nauczyciela, odpowiedzi, kartę-wizytówkę dla uczniów, kartę z szyfratorami, kopertę, pionki, kłódkę, instrukcję, plakat. |  |
| 2 | Bryły ostrosłupy i graniastosłupy, wys. 17 cm | 1 | Ostrosłupy i graniastosłupy - zestaw 6 podstawowych brył geometrycznych. Zawartość: ostrosłup prawidłowy o podstawie kwadratu, ostrosłup prawidłowy o podstawie trójkąta równobocznego, ostrosłup prawidłowy o podstawie sześciokąta równobocznego, graniastosłup prawidłowy o podstawie kwadratu, graniastosłup prawidłowy o podstawie trójkąta równobocznego, graniastosłup prawidłowy o podstawie sześciokąta równobocznego. Wymiary: wys. 17 cm |  |
| 3 | Bryły obrotowe, wys. 17 cm | 1 | Bryły obrotowe - zestaw 6 modeli wykonanych z mocnego, transparentnego tworzywa. Wewnątrz figur geometrycznych oznaczono przekątne i płaszczyzny dla ułatwienia obliczeń matematycznych i zrozumienia ich właściwości. Zawartość: walec z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością, walec z płaszczyznami, stożek z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością, stożek z płaszczyznami, kula z płaszczyznami i przekątnymi, półkula z zaznaczonymi przekątnymi i wysokością. Wymiary: wys. 17 cm / śr. 14 cm |  |
| 4 | Bryły porównawcze 10cm, 17 szt. | 1 | Każda bryła posiada ruchomą podstawę, którą można łatwo wyjąć dzięki ruchomym krążkom. Wymiary brył są względem siebie proporcjonalne. Możliwość otwierania brył. Bryły można napełniać kaszą lub wodą. |  |
| 5 | Kostki obrazkowe - własne historie | 1 | Ten zestaw to już wyższy poziom umiejętności budowania wypowiedzi. Nie ma tu klucza co do kolejności słów, jak również żadnych ram tematycznych. Wystarczy rzucić kostkami i już można puścić wodze fantazji i tworzyć własne, oryginalne historie o różnych postaciach, zwierzętach, przedmiotach i czynnościach. Zawartość: 10 kostek (bok 3,5 cm), 72 naklejki. |  |
| 6 | Let's Role-play! - zabawa w odgrywanie ról - karty do konwersacji lub równoważna | 1 | Poziom trudności językowej: karty oferują 4 poziomy trudności w zakresie od A1 do B2 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, co umożliwia wykorzystanie ich na poziomie początkującym i średnio zaawansowanym oraz zaawansowanym. |  |
| 7 | Bingo mnożenie i dzielenie do 20 lub równoważne | 1 | Gra typu bingo, składająca się z min. 12 tablic z planszami, min. 100 dwustronnych kartoników. Gra dotyczy tematyki mnożenie i dzielenie do 20. |  |
| 8 | BINGO - mnożenie i dzielenie do 100 lub równoważne | 1 | Gra typu bingo, składająca się z min. 12 tablic z planszami, min. 100dwustronnych kartoników. Gra dotyczy tematyki mniżenia i dzielenia do 100. |  |
| 9 | Bingo dodawanie i odejmowanie do 20 lub równoważne | 1 | Gra typu bingo, składająca się z min. 12 tablic z planszami, min. 100 dwustronnych kartoników. Gra dotyczy tematyki dodawania i odejmowania do 20. |  |
| 10 | Bingo dodawanie i odejmowanie do 100 lub równoważne | 1 | Gra typu bingo, składająca się z min. 12 tablic z planszami, min. 100 dwustronnych kartoników. Gra dotyczy tematyki dodawania i odejmowania do 100. |  |
| 11 | Adjectives & Opposites - gra językowa lub równoważna | 1 | Poziom trudności: A1-B1. Gra językowa ma na celu naukę przymiotników angielskich oraz ćwiczenie ich stosowania, naukę mówienia, naukę budowania zdań, rozwijanie ogólnej znajomości języka angielskiego. |  |
| 12 | Who's Who? -lub równoważna | 1 | Gra w karty do nauki języka angielskiego ucząca słownictwa i wyrażeń opisujących wygląd człowieka, przeznaczona dla dzieci i młodzieży, na poziom początkujący. |  |
| 13 | The Great Verb Game - gra językowa angielskie czasowniki regularne i nieregularne lub równoważna | 1 | Gra językowa służącą do nauki stu najważniejszych czasowników angielskich oraz ich odmian przez osoby i czasy. Gra polega na konstruowaniu zdań wedle wylosowanych kryteriów. Cele językowe: English Regular and Irregular Verbs: ćwiczenie odmian angielskich czasowników regularnych i nieregularnych, budowanie zdań w różnych czasach gramatycznych i trybach, nauka mówienia, nauka gramatyki angielskiej. |  |
| 14 | Sentence Maker!-gra jęz. lub równoważna | 1 | Gra językowa o tematyce podróżniczej, w której gracze uczestnicząc w niebezpiecznej eskapadzie w głąb dżungli, ćwiczą budowanie zdań w języku angielskim z użyciem wylosowanych czasowników, trybów zdań i wyrażeń czasowych. |  |
| 15 | Around the City-gra jęz. lub równoważna | 1 | Celem gry jest nauka języka angielskiego połączona z przyswojeniem podstawowej wiedzy o mieście, w tym: nauka nazw środków transportu i elementów infrastruktury miejskiej, nauka nazw rodzajów sklepów i lokali usługowych, nauka znaczenia znaków drogowych oraz zasad bezpieczeństwa na drodze. |  |
| 16 | Gra Digit lub równoważna | 1 | Gra logiczna polegająca na ułożeniu wzoru poprzez przesunięcie jednego patyczka. |  |
| 17 | Words In Action Game lub równoważna | 1 | Gra językowa do nauki angielskiego w postaci kostek edukacyjnych przeznaczona do nauki podstawowych słówek i wyrażeń angielskich oraz do nauki budowania zdań z ich użyciem i storytellingu. Poziom trudności językowej: Początkujący i średnio zaawansowany (A1-B1 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego).  Zestaw zawiera następujące elementy:  – 6 kartonowych kostek ze słówkami i wyrażeniami. Każda kostka to sześcian składający się 6 pól o wymiarach 4,5cm x 4,5cm;  – instrukcje w języku angielskim i polskim. |  |
| 18 | Question Maker - gra językowa lub równoważna | 1 | Gra językowa do nauki angielskiego w postaci kostek edukacyjnych do konwersacji, służąca do nauki zadawania pytań w języku angielskim z zastosowaniem ośmiu podstawowych słówek pytających: Who? Why? Which? When? What? Where? Whose? How?. |  |
| 19 | PUS. Logopedyczne potyczki 5. Głoski K-G lub równoważne | 1 | Książka PUS należąca do mini serii książeczek logopedycznych skierowanych do dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Część piąta dotyczy głosek K-G. Skierowana do dzieci, które potrafią już czytać, lecz mają problemy z automatyzacją niektórych już wywołanych w mowie głosek. Autorka: Magdalena Rybka. |  |
| 20 | PUS. Logopedyczne potyczki 4. Głoski R-L lub równoważne | 1 | Książka PUS należąca do mini serii książeczek logopedycznych skierowanych do dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Część czwarta dotyczy głosek R-L. Skierowana do dzieci, które potrafią już czytać, lecz mają problemy z automatyzacją niektórych już wywołanych w mowie głosek. Autorka: Magdalena Rybka. |  |
| 21 | PUS. Logopedyczne potyczki 3. Głoski szumiące lub równoważne | 1 | Książka PUS należąca do mini serii książeczek logopedycznych skierowanych do dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Część trzecia dotyczy głosek szumiących. Skierowana do dzieci, które potrafią już czytać, lecz mają problemy z automatyzacją niektórych już wywołanych w mowie głosek. Autorka: Magdalena Rybka. |  |
| 22 | PUS. Logopedyczne potyczki 2. Głoski syczące lub równoważne | 1 | Książka PUS należąca do mini serii książeczek logopedycznych skierowanych do dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Część druga dotyczy głosek syczących. Skierowana do dzieci, które potrafią już czytać, lecz mają problemy z automatyzacją niektórych już wywołanych w mowie głosek. Autorka: Magdalena Rybka. |  |
| 23 | PUS. Logopedyczne potyczki 1. Głoski ciszące lub równoważne | 1 | Książka PUS należąca do mini serii książeczek logopedycznych skierowanych do dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Część pierwsza dotyczy głosek ciszących. Skierowana do dzieci, które potrafią już czytać, lecz mają problemy z automatyzacją niektórych już wywołanych w mowie głosek. Autorka: Magdalena Rybka. |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Uwaga: Prawą stronę tabeli, należy wypełnić stosując słowa „spełnia” lub „nie spełnia”, zaś w przypadku wyższych wartości niż minimalne – wskazane w tabeli należy wpisać oferowane wartości techniczno-użytkowe. W przypadku, gdy Wykonawca w którejkolwiek pozycji wpisze słowa „nie spełnia” lub zaoferuje wartości oferta zostanie odrzucona, gdyż jej treść jest niezgodna z warunkami zamówienia SWZ (art. 226 ust. 1 pkt 5 ustawy PZP).**