



Załącznik nr 7b do SWZ

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

na potrzeby postępowania o udzielenie zamówienia publicznego pn.:

„Dostawa sprzętu animacyjnego i sportowego dla placówek oświatowych obsługiwanych przez Zespół Oświaty i Wychowania w Miedźnej z siedzibą w Woli”, realizowana w ramach projektu Masz tę moc – edukacja włączająca w szkołach Gminy Miedźna współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, nr postępowania: ZOiWM/ZP/02/2024

prowadzonego przez Zespół Oświaty i Wychowania w Miedźnej z s. w Woli, w trybie podstawowym bez negocjacji.

Pakiet nr 2 – Dostawa klocków

Informacje dodatkowe:

Wszelkie tytuły i nazwy własne pojawiające się w opisie przedmiotu zamówienia wskazujące na rozwiązania o charakterze autorskim – Zamawiający przyjmie rozwiązania równoważne jeżeli będą spełniały wszystkie warunki opisane i wymagane przez Zamawiającego. W pozycjach gdzie podano dokładne wymiary dopuszcza się odstępstwa od wymiaru wynoszące +/- 1cm.

Dostawa dla Szkoły Podstawowej im. Stanisława Hadyny, ul. Miodowa 17, 43-227 Frydek

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Klocki do nauki podstaw programowania	1	Zestaw klocków dla nauczycieli i uczniów klas wczesnoszkolnych (1-3 klasa). Wspierają uczniów w nauce przedmiotów STEAM, zwłaszcza w poznawaniu zasad fizyki. Materiały dla nauczycieli, "pierwsze kroki" i przykładowe scenariusze zajęć (w języku angielskim) pomagają rozpocząć pracę z zestawem i skutecznie korzystać z niego na lekcjach. Zestaw nie zawiera elektroniki, dzięki czemu uczniowie skupiają się na eksperymentowaniu z mechaniką. Koła zębate, przekładnie, ciężarki i żagle wprowadzają uczniów w zasady mechaniki. 1 zestaw na 2 osoby. Zestaw zawiera: 523 elementy w tym m.in: <ul style="list-style-type: none">- koła zębate,- koła z oponami,- elementy łączące,- osie krzyżowe o różnej długości,- płytki i ramki konstrukcyjne,- kulki,- figurki i akcesoria,- ciężarki,- klocek ułatwiający demontaż konstrukcji,- belki i klocki konstrukcyjne w różnych kolorach,



			wielkościach i kształtach, - pakiet części zamiennych.
2.	Klocki do nauki podstaw programowania	7	<p>Narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu klocków, sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść", zestaw angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Moduły lekcyjne bazują na zagadnieniach z życia codziennego i wykorzystują minifigurki, z którymi można się utożsamiać. Zestaw umożliwia programowanie za pomocą bloków z ikonami i poleceniami słownymi sprzętu takiego jak Hub, silniki, matryca świetlna oraz czujnik kolorów, dzięki czemu nauka przedmiotów STEAM jest interaktywna. Uczniowie współpracują ze sobą w celu znalezienia kreatywnego rozwiązania problemu i dopracowują je metodą prób i błędów. Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skrzynka z organizerem na części - Smart Hub posiadający:akumulator, 6-osiowy żyroskop, dwa porty wejścia/wyjścia, połączenie micro USB - 2x silnik - 1x czujnik koloru - 1x matryca LED 3x3
3.	Klocki do nauki podstaw programowania	5	<p>Zestaw startowy do nauki robotyki. Zestaw cechuje się kolorowymi elementami do budowy, łatwym w użyciu sprzętem elektronicznym oraz intuicyjnym językiem programowania, opartym na Scratch! Zestaw jest przeznaczony do pracy samodzielnej lub w grupie 2-osobowej. Dostosowany dla dzieci w klasach 4-8 szkoły podstawowej. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skrzynka z organizerem na części - Smart Hub z akumulatorem - 1 x duży silnik - 2 x średni silnik - czujnik odległości - czujnik koloru - czujnik siły - 528 elementów

Dostawa dla Szkoły Podstawowej nr 1 im. Bronisława Malinowskiego, ul. Górnicza 47, 43-225 Wola

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Zestaw klocków dla nauczycieli i uczniów klas wczesnoszkolnych (1-3 klasa). Wspierają uczniów w nauce przedmiotów STEAM, zwłaszcza w poznawaniu zasad fizyki. Materiały dla nauczycieli, "pierwsze kroki" i przykładowe scenariusze zajęć (w języku angielskim) pomagają rozpocząć pracę z zestawem i skutecznie korzystać z niego na lekcjach. Zestaw nie zawiera elektroniki, dzięki czemu uczniowie skupiają się na</p>



			<p>eksperymentowaniu z mechaniką. Koła zębate, przekładnie, ciężarki i żagle wprowadzają uczniów w zasady mechaniki. 1 zestaw na 2 osoby. Zestaw zawiera: 523 elementy w tym m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - koła zębate, - koła z oponami, - elementy łączące, - osie krzyżowe o różnej długości, - płytki i ramki konstrukcyjne, - kulki, - figurki i akcesoria, - ciężarki, - klocek ułatwiający demontaż konstrukcji, - belki i klocki konstrukcyjne w różnych kolorach, wielkościach i kształtach, - pakiet części zamiennych.
2.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu klocków, sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść", zestaw angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Moduły lekcyjne bazują na zagadnieniach z życia codziennego i wykorzystują minifigurki, z którymi można się utożsamiać. Zestaw umożliwia programowanie za pomocą bloków z ikonami i poleceniami słownymi sprzętu takiego jak Hub, silniki, matryca świetlna oraz czujnik kolorów, dzięki czemu nauka przedmiotów STEAM jest interaktywna. Uczniowie współpracują ze sobą w celu znalezienia kreatywnego rozwiązania problemu i dopracowują je metodą prób i błędów. Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skrzynka z organizerem na części - Smart Hub posiadający:akumulator, 6-osiowy żyroskop, dwa porty wejścia/wyjścia, połączenie micro USB - 2x silnik - 1x czujnik koloru - 1x matryca LED 3x3

Dostawa dla Zespołu Szkolno- Przedszkolnego, ul. Szkolna 24, 43-227 Miedźna

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Zestaw klocków dla nauczycieli i uczniów klas wczesnoszkolnych (1-3 klasa). Wspierają uczniów w nauce przedmiotów STEAM, zwłaszcza w poznawaniu zasad fizyki. Materiały dla nauczycieli, "pierwsze kroki" i przykładowe scenariusze zajęć (w języku angielskim) pomagają rozpocząć pracę z zestawem i skutecznie korzystać z niego na lekcjach. Zestaw nie zawiera elektroniki, dzięki czemu uczniowie skupiają się na eksperymentowaniu z mechaniką. Koła zębate, przekładnie, ciężarki i żagle wprowadzają uczniów w zasady mechaniki. 1 zestaw na 2 osoby. Zestaw</p>



			<p>zawiera: 523 elementy w tym m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - koła zębate, - koła z oponami, - elementy łączące, - osie krzyżowe o różnej długości, - płytki i ramki konstrukcyjne, - kulki, - figurki i akcesoria, - ciężarki, - klocek ułatwiający demontaż konstrukcji, - belki i klocki konstrukcyjne w różnych kolorach, wielkościach i kształtach, - pakiet części zamiennych.
2.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu klocków, sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść", zestaw angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Moduły lekcyjne bazują na zagadnieniach z życia codziennego i wykorzystują minifigurki, z którymi można się utożsamiać. Zestaw umożliwia programowanie za pomocą bloków z ikonami i poleceniami słownymi sprzętu takiego jak Hub, silniki, matryca świetlna oraz czujnik kolorów, dzięki czemu nauka przedmiotów STEAM jest interaktywna. Uczniowie współpracują ze sobą w celu znalezienia kreatywnego rozwiązania problemu i dopracowują je metodą prób i błędów. Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skrzynka z organizmem na części - Smart Hub posiadający:akumulator, 6-osioowy żyroskop, dwa porty wejścia/wyjścia, połączenie micro USB - 2x silnik - 1x czujnik koloru - 1x matryca LED 3x3

Dostawa dla Zespołu Szkolno- Przedszkolnego, ul. Lipowa 3, 43-225 Wola

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Zestaw klocków dla nauczycieli i uczniów klas wczesnoszkolnych (1-3 klasa). Wspierają uczniów w nauce przedmiotów STEAM, zwłaszcza w poznawaniu zasad fizyki. Materiały dla nauczycieli, "pierwsze kroki" i przykładowe scenariusze zajęć (w języku angielskim) pomagają rozpocząć pracę z zestawem i skutecznie korzystać z niego na lekcjach. Zestaw nie zawiera elektroniki, dzięki czemu uczniowie skupiają się na eksperymentowaniu z mechaniką. Koła zębate, przekładnie, ciężarki i żagle wprowadzają uczniów w zasady mechaniki. 1 zestaw na 2 osoby. Zestaw zawiera: 523 elementy w tym m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - koła zębate,



			<ul style="list-style-type: none"> - koła z oponami, - elementy łączące, - osie krzyżowe o różnej długości, - płytki i ramki konstrukcyjne, - kulki, - figurki i akcesoria, - ciężarki, - klocek ułatwiający demontaż konstrukcji, - belki i klocki konstrukcyjne w różnych kolorach, wielkościach i kształtach, - pakiet części zamiennych.
2.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu klocków, sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść", zestaw angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Moduły lekcyjne bazują na zagadnieniach z życia codziennego i wykorzystują minifigurki, z którymi można się utożsamiać. Zestaw umożliwia programowanie za pomocą bloków z ikonami i poleceniami słownymi sprzętu takiego jak Hub, silniki, matryca świetlna oraz czujnik kolorów, dzięki czemu nauka przedmiotów STEAM jest interaktywna. Uczniowie współpracują ze sobą w celu znalezienia kreatywnego rozwiązania problemu i dopracowują je metodą prób i błędów. Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skrzynka z organizерem na części - Smart Hub posiadający:akumulator, 6-osioowy żyroskop, dwa porty wejścia/wyjścia, połączenie micro USB - 2x silnik - 1x czujnik koloru - 1x matryca LED 3x3

Dostawa dla Szkoły Podstawowej im. Janusza Korczaka, ul. Pszczyńska 34, 43-227 Góra

Lp.	Nazwa	Ilość (sztuka/zestaw)	Opis produktu
1.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Zestaw klocków dla nauczycieli i uczniów klas wczesnoszkolnych (1-3 klasa). Wspierają uczniów w nauce przedmiotów STEAM, zwłaszcza w poznawaniu zasad fizyki. Materiały dla nauczycieli, "pierwsze kroki" i przykładowe scenariusze zajęć (w języku angielskim) pomagają rozpocząć pracę z zestawem i skutecznie korzystać z niego na lekcjach. Zestaw nie zawiera elektroniki, dzięki czemu uczniowie skupiają się na eksperymentowaniu z mechaniką. Koła zębate, przekładnie, ciężarki i żagle wprowadzają uczniów w zasady mechaniki. 1 zestaw na 2 osoby. Zestaw zawiera: 523 elementy w tym m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - koła zębate, - koła z oponami, - elementy łączące, - osie krzyżowe o różnej długości,



			<ul style="list-style-type: none"> - płytki i ramki konstrukcyjne, - kulki, - figurki i akcesoria, - ciężarki, - klocek ułatwiający demontaż konstrukcji, - belki i klocki konstrukcyjne w różnych kolorach, wielkościach i kształtach, - pakiet części zamiennych.
2.	Klocki do nauki podstaw programowania	4	<p>Narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu klocków, sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść", zestaw angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Moduły lekcyjne bazują na zagadnieniach z życia codziennego i wykorzystują minifigurki, z którymi można się utożsamiać. Zestaw umożliwia programowanie za pomocą bloków z ikonami i poleceniami słownymi sprzętu takiego jak Hub, silniki, matryca świetlna oraz czujnik kolorów, dzięki czemu nauka przedmiotów STEAM jest interaktywna. Uczniowie współpracują ze sobą w celu znalezienia kreatywnego rozwiązania problemu i dopracowują je metodą prób i błędów. Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową. Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skrzynka z organizерem na części - Smart Hub posiadający:akumulator, 6-osiowy żyroskop, dwa porty wejścia/wyjścia, połączenie micro USB - 2x silnik - 1x czujnik koloru - 1x matryca LED 3x3