



PS.042.5.2025.DO 2

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

„Zakup pomocy dydaktycznych niezbędnych do realizacji zadań w projekcie pt. ZDOLNI Z POMORZA W POWIECIE SZTUMSKIM”

Zakup pomocy dydaktycznych do Centrum Nauczania Kreatywnego i Doradztwa Zawodowego w Sztumie.

1. Przedmiotem zamówienia jest zakup materiałów plastycznych, biurowych, eksploatacyjnych i pomocy dydaktycznych niezbędnych do realizacji zadań w projekcie pt. ZDOLNI Z POMORZA W POWIECIE SZTUMSKIM: **Zakup pomocy dydaktycznych do Centrum Nauczania Kreatywnego i Doradztwa Zawodowego w Sztumie;**
2. Przedmiot zamówienia obejmuje zakup, dostawę, rozładowanie, wniesienie do wyznaczonych przez Zamawiającego pomieszczeń.
3. Wykonawca zobowiązuje się dostarczyć Zamawiającemu Przedmiot zamówienia, własnym transportem i na własny koszt, do Zespołu Szkół im. Jana Kasprowicza w Sztumie, ul. Kasprowicza 3, 82-400 Sztum.
4. Wszystkie pomoce dydaktyczne stanowiące przedmiot zamówienia muszą być profesjonalne i fabrycznie nowe, należytej jakości, sprawne, wolne od jakichkolwiek wad fizycznych, jak również od jakichkolwiek wad prawnych i roszczeń osób trzecich, nie używane, nie powystawowe.
5. Pod pojęciem fabrycznie nowy Zamawiający rozumie produkty wykonane z nowych elementów, bez śladu uszkodzenia, w oryginalnych nieotwieranych i fabrycznie zabezpieczonych opakowaniach producenta, np. z widocznym logo, symbolem produktu.
6. Oferowany Przedmiot zamówienia musi pochodzić z oficjalnych kanałów dystrybucji.
7. Dostarczone przedmioty muszą zawierać wszystkie części niezbędne do funkcjonowania, ponadto elementy w ramach zestawów muszą być ze sobą kompatybilne.
8. Każdy z dostarczonych przedmiotów winien posiadać deklarację zgodności CE oraz odpowiadać normom europejskim i krajowym, być zgodny z Dyrektywą 2001/95/WE Parlamentu Europejskiego z dnia 3 grudnia 2001 r. w sprawie ogólnego bezpieczeństwa produktów.
9. Wraz z dostawą Wykonawca dostarczy papierową wersję Deklaracji Zgodności CE dla każdego z dostarczanych produktów. W przypadku nie dostarczenia Deklaracji dostarczony towar nie będzie odebrany oraz zostanie na koszt Wykonawcy wymieniony na inny o nie gorszych parametrach posiadający Deklarację Zgodności.



10. Jeżeli w treści zapytania lub jego załącznikach pojawi się nazwa, marka bądź typ produktu wskazujący na konkretnego producenta, należy uznać, że ma to charakter wyłącznie przykładowy. Wykonawca może zaoferować wyrób innego producenta, pod warunkiem że będzie on równoważny, tj. będzie posiadał co najmniej takie same lub lepsze parametry jakościowe oraz standard wykonania, jak wskazane przykłady.
11. Wykazanie równoważności z przedmiotem zamówienia spoczywa na Wykonawcy, który jest zobowiązany wykazać, że oferowane przez niego artykuły spełniają wymagania określone przez Zamawiającego. W związku z powyższym Zamawiający wymaga załączenia dokumentów potwierdzających, iż oferta równoważna spełnia żądane parametry.
12. Wymagania Zamawiającego w zakresie przedmiotu zamówienia należy potraktować jako wymagania minimalne.
13. Zamawiający wymaga, aby oferowane produkty były projektowane i wykonane z uwzględnieniem zasad dostępności dla wszystkich użytkowników, zgodnie z art. 100 ustawy Pzp. W szczególności należy dążyć do zapewnienia czytelności i ergonomii użytkowania, bezpieczeństwa i łatwości obsługi produktów, zastosowania rozwiązań ułatwiających korzystanie osobom o różnych potrzebach, w tym z ograniczeniami sensorycznymi, motorycznymi lub poznawczymi.
14. Jeżeli w odniesieniu do wymienionych powyżej elementów opisu zamówienia, powstałyby u Wykonawcy jakiegokolwiek wątpliwości lub niejasności, wówczas dla ostatecznego rozstrzygnięcia wymagań Zamawiającego w tej kwestii oraz przygotowania oferty przez Wykonawcę – wiążącymi będą wyjaśnienia, uściślenia oraz informacje uzupełniające, uzyskane w trakcie formalnej procedury ewentualnych zapytań do SWZ.
15. Zamawiający wymaga, aby Wykonawca udzielił gwarancji na okres **24 miesięcy**.
16. Określenie przedmiotu zamówienia za pomocą nazw i kodów określonych we Wspólnym Słowniku Zamówień:
Kod główny: 39162100-6 - Pomoce dydaktyczne
Kody dodatkowe: 37524100-8 - Gry edukacyjne
17. Ustala się, że przedmiot umowy zrealizowany zostanie w terminie **do 30 dni od dnia zawarcia umowy**
18. Projektowane postanowienia umowy w sprawie zamówienia publicznego, zostały określone w projekcie umowy stanowiącym załącznik **nr 2 do Zapytania** .



Zakup pomocy dydaktycznych do Centrum Nauczania Kreatywnego i Doradztwa Zawodowego w Sztumie

1.	Gra planszowa Tower of Power	Gra integracyjno-szkoleniowa, której głównym celem jest budowanie zespołu przy okazji zabawy. Uczestnicy trzymają za końce sznurków, które mają około 2 metrów i lawirują dźwigiem. Muszą razem tak operować, aby zebrać klocki i ustawić je wg zadanego porządku lub najwyżej jak im się uda. Zabawa ma zobrazować sposoby w jakie osoby radzą sobie w pracy grupowej. Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none"> • 6 klocków z drewna bukowego • 1 dźwig wyposażony w 16 linek • Instrukcja w pdf • Opakowanie do transportu z drewna 	szt.	2
2.	Karty inspiracji	Karty do pracy z dużymi grupami lub do pracy w większej przestrzeni. Karty Inspiracji w formacie A5. Kart to zestaw 60 arkuszy pomiędzy, którymi trudno znaleźć jedną, łączącą je i charakterystyczną cechę. Karty zawierają pejzaże, żywe kolory i burości, przyrodę i rozmaite wytwory cywilizacji. Różnorodność ma powodować, że w tali każdy znajduje fotografię, która go zachwyci i taką, która wyda mu się nieciekawa. Zestaw do pracy z różnorodnością i odmiennością ludzkich gustów, potrzeb oraz przekonań. W instrukcji do kart szczegółowy opis każdej karty ze spisem wykorzystanych cytatów ale również informacje o tym co przedstawiają zdjęcia. Informacje jaki to pomnik, budowla w formie ciekawych i unikalnych wiadomości. Zawartość zestawu: <ul style="list-style-type: none"> • 60 kart A5, z jednej strony obraz, z drugiej nr karty oraz cytat motywator do działania, • wersja elektroniczna kart i cytatów do pracy online, • kartonowe pudełko, wzmacniane, z wystarczającą przestrzenią wolną aby wygodnie chować i wyjmować karty, • instrukcja w wersji elektronicznej. 	szt.	1



3.	Karty Siły Charakteru	<p>Karty w postaci narzędzi coachingowych, trenerskich, warsztatowych oparte na typologii sił charakteru będącej centralnym narzędziem psychologii pozytywnej. Zastosowanie: praca w obszarze zwiększania świadomości na temat tożsamości, ról, wartości, praca z zasobami, zwiększanie świadomości co do swoich mocnych stron, zalet. Identyfikacja zasobów niezbędnych do przeprowadzenia zmiany, przełamania impasu czy rozwiązania dylematu. Wsparcie w dążeniu do dobrostanu poprzez planowanie działań prowadzących do przeżywania życia zgodnie ze swoim unikalnym profilem sił charakteru, Budowanie zespołu (np. identyfikacja podobieństw i różnic wśród członków zespołu), Coaching zespołowy (np. mapowanie mocnych stron i zasobów zespołu), Auto-coaching (np. losowanie karty z siłą na dany dzień - Co może wnieść to siła? Do czego mnie dzisiaj zaprasza? lub losowanie karty w obliczu dylematu - Jak mogę sobie pomóc stosując daną siłę?)</p> <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 kart ze wstępem o psychologii pozytywnej, klasyfikacja sił charakteru i przykładowymi ćwiczeniami z wykorzystaniem kart, • 96 kart ze zdjęciami oraz dwujęzycznymi (polski, angielski) podpisami, • woreczek do transportu i przechowywania. 	szt.	1
4.	Gra ruchowa	<p>Gra ruchowa z użyciem kart, wykorzystująca potencjał zawarty w ruchu ciała i w zabawie. Symbole na kartach z systemu LBMS (Laban Bartenieff Movement System) oraz z notacji tańca. Stojąca za nimi nauka o ruchu ma dostarczyć sporo refleksji i zabawy.</p> <p>Gra pozwala na:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wsparcie w procesie pracy z ciałem i przestrzenią, • uruchamianie kreatywności i spontaniczności w bezpiecznej przestrzeni zabawy, • wewnętrznego poznanie w procesach rozwojowych - grupowych i indywidualnych (coachingowych i terapeutycznych). <p>Karty pozwalają na unikalne układy ruchowe.</p> <p>Na grę składa się:</p> <ul style="list-style-type: none"> • komplet 63 kart o wymiarach ok. 85x85 mm • instrukcja do 4 wariantów rozgrywki • miękkie etui zamykane na gumkę 	szt.	1
5.	Karty kreatywności, pomysłowości i inspiracji	<p>Karty kreatywności, pomysłowości i inspiracji. Karty do przeprowadzenia osiemnastu zadań, ćwiczeń, zagadek na pobudzenie szarych komórek. Plus karty pomagające przypilnować wewnętrznego "zabijacza" dobrej zabawy. Rozgrzewa umysł i wspiera kreatywne rozwiązywanie problemów. Doskonałe do budowania metafor, które przyciągają uwagę.</p> <p>Zastosowanie:</p>	szt.	1



		<ul style="list-style-type: none"> • pobudzenie kreatywności, • generowanie nowych pomysłów • integracja w zespole <p>Zestaw zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 18 kart z ćwiczeniami • 8 kart - potencjalnych blokad kreatywności. • kartonowe opakowanie. 		
6.	Mam odwagę być sobą – karty z siłami charakteru	<p>Karty do rozpoznawania mocnych stron i zasobów; do profilaktyki zdrowia psychicznego. Zestaw narzędzi profilaktyczno-rozwojowych do wspierania specjalistów w pracy z młodzieżą i dorosłymi – w budowaniu poczucia własnej wartości i sił charakteru. W kartach opis 24 sił pozwalający na głębokie zrozumienie każdej z mocnych stron.</p> <p>Zestaw składa się z:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 karta (str.1) wprowadzająca w temat i strukturę kart • 2 karty (str.2-3) przedstawiające podział sił charakteru i opis cnót • 2 karty (str. 4-5) z propozycjami aktywności rozwijających siły charakteru • 2 x 24 dwustronnych kart z opisanymi siłami charakteru • przewodnik metodyczny w formacie pdf (a w nim m.in. przykładowe ćwiczenia + gra psychoedukacyjna). 	szt.	1
7.	Gra psychoedukacyjna rysowana emocjami	<p>Gra ma pomagać graczom odkryć strategie wyrażania emocji, które prowadzą do poprawy dobrostanu psychicznego. Gra ma pomagać w odkrywaniu i rozwijaniu własnych umiejętności oraz stanów emocjonalnych. Gra to zaproszenie do dialogu z drugim człowiekiem. Wsparcie do pracy psychoterapeutów, psychologów, pedagogów. Rozgrywka ma aktywować zasoby człowieka oraz rozwijać świadomość emocjonalną, wspierać rozwój osobisty, kształtować lepsze rozumienie i zarządzanie emocjami.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wzmocnienie kompetencji emocjonalnych i społecznych, • wzmocnienie samooceny i skuteczności własnej, • podniesienie inteligencji emocjonalnej, • możliwość wyrażenia emocji, • poznanie nowych strategii na emocje, • rozwój osobisty, • rozwój umiejętności komunikacyjnych. <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza A3, 	szt.	1



		<ul style="list-style-type: none"> • 38 kart, • 8 pionków na podstawkach, • 30 szklanych kulek, • 20 kolorowych kamieni mocy, • kostka, • instrukcja, • kartonowe opakowanie. 		
8.	Gra integracyjna	<p>Wieloaspektowa gra teambuldingowa, nadająca się do szkoleń outdoorowych, ale można jej również użyć w sali szkoleniowej.</p> <p>Zastosowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Współpraca i komunikacja w zespole • Współpraca pod presją czasu • Myślenie strategiczne • Przywództwo • Zmiany w organizacji • Tworzenie zespołów • Radzenie sobie w trudnych sytuacjach <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 sosnowych desek z nacięciami • Worek do transportu, • Zdjęcia wzorcowe z 3 poziomami trudności (jpg) • Instrukcja (pdf) 	szt.	1
9.	Gra logiczna	<p>Gra logiczna typu układanka, w której gracz zmierzy się z wyzwaniem zarówno w 2D jak w trójwymiarze.</p> <p>Smart Games IQ Puzzler Pro XXL lub równoważna.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza, • 12 kolorowych elementów układanki, • książeczka ze 188 zadaniami i rozwiązaniami, • opakowanie w wersji angielskiej, • instrukcja z zasadami gry w języku polskim. 	szt.	1



10.	Gra logiczna	<p>Gra polegająca na zaprojektowaniu i ułożeniu wymyślnych kulodromów poprzez tworzenie torów, po których kolorowe kulki trafiają do określonych miejsc na planszy. Gra pozwala rozwijać umiejętności planowania strategicznego poprzez tworzenie rozbudowanych konstrukcji. Smart Games Strefa Zrzutu lub równoważna.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z 6 bazami, • 6 metalowych kulek, • 2 małe łączniki, • 5 krótkich torów, • 2 długie tory, • książeczka z 80 zadaniami i ich rozwiązaniami, • instrukcja 	szt.	1
11.	Gra logiczna	<p>Gra logiczna, zawierająca 80 zadań o rosnącym poziomie trudności dzięki której można zdobywać nowe umiejętności i ćwiczyć trening logicznego myślenia. Smart Games Diamentowy Kod Lub równoważna.</p> <p>zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • plansza z przezroczystą pokrywką • 12 kolorowych kryształów • 1 duży czerwony diament • Książeczka ze 80 zadaniami i rozwiązaniami 	szt.	1
12.	Gra skojarzeń	<p>Celem jest przetrwać 5 rund. Aby to osiągnąć, należy sprawnie wymyślać hasła, odzwierciedlające miejsca w szeregu. Gra Top 10 lub równoważna.</p> <p>Zawartość:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 125 kart • 10 kart numerków • mata • 8 żetonów • Instrukcja 	szt.	1
13.	Gra edukacyjna	<p>Gra edukacyjna, w której wszyscy są podejrzani. Jako Detektywi przybywa się na miejsce zbrodni. Gra Dochodzenie lub równoważna.</p> <p>Zawartość pudełka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 12 kart postaci • 200 kart tropów 	szt.	1



Fundusze Europejskie
dla Pomorza



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



URZĄD MARSZAŁKOWSKI
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO

		<ul style="list-style-type: none">• 90 kart metod• 6 drewnianych pocisków• 11 żetonów odznak• 32 kafle poszlak• Instrukcja		
--	--	--	--	--