Specificații tehnice

Specificațiile tehnice includ ansamblul cerințelor pe baza cărora fiecare ofertant va elabora o propunere financiară pentru prestarea serviciilor care fac obiectul contractului.

Descriere activitate: Realizarea unui concept educational pentru cele 5 scoli selectate in cadrul proiectului, ca urmare a activitatilor din cadrul proiectului **Activam Viitori Lideri pentru Protectia Naturii, RO2020/ACF_A3_MM_16:**

- Liceul Teoretic „Mitropolit Ioan Meșianu", Zărnești
- Colegiul Tehnic "General Gheorghe Magheru", Tg .Jiu
- Liceul „Simion Mehedinți" Vidra, com Vidra
- Liceul Teoretic „Ion Constantin Brătianu", Hațeg
- Colegiul Național „Elena Ghiba Birta", Arad

Pentru Liceul Teoretic „Mitropolit Ioan Meșianu", Zărnești

Conceptul educational al spatiului tematic va cuprinde cel putin urmatoarele elemente specifice, astfel incat să se poată derula următoarele activități:

- Monitorizare de tip citizen science
- Monitorizare elemente fizice prin senzori
- Jocuri educaționale
- Vizualizare imagini din PN Piatra Craiului

Elemente componente

- 1 televizor interactiv de mari dimensiuni (diagonala 75'', Win10 Professional, 8GB/Ram, SSD 128GB, 10 puncte touch simultane) ce va avea urmatoarele aplicații:

  - Jocuri de tip puzzle cu valori ale PN Piatra Craiului

  - Disponibilitate pentru prezentari media: videoclipuri, prezentări power-point, imagini 3D din aria protejată

  - Harta interactivă pentru monitorizarea a 3 valori ale PN Piatra Craiului, prin acțiuni de tip citizen science

  - sistem audio care să permită redarea variatelor sunete din natură produse de mamifere, păsări, insecte, fenomene ale naturii

Colegiul Tehnic „General Gheorghe Magheru”, Tg.Jiu

Conceptul educațional al spațiului temetic va fi realizat în amfiteatrul Colegiului Tehnic ”General Gheorghe Magheru” din Tg - Jiu sub forma unei diorame care va reprezenta Parcul National Defileul Jiului.

- Monitorizare de tip citizen science
- Monitorizare elemente fizice prin senzori
- Jocuri educaționale
- Vizualizare imagini/filme din PN Defileul Jiului

Elemente componente

- 1 pereche ochelari VR Oculus Quest 2, 256 GB
    - Filme 360, in puncte fixe din mai multe zone ale PN Defileul Jiului
- Scaun hidraulic si rotativ cu spatar, Inaltime reglabila 63-73 cm

Prestatorul va realiza prin intermediul tablei interactive din cadrul sălii unde se va amenaja spațiul tematic, următoarele aplicații:

- Disponibilitate pentru prezentari media: videoclipuri, prezentări power-point, imagini 3D din aria protejată,
- Harta interactivă pentru monitorizarea a 3 valori ale PN Defileul Jiului, prin acțiuni de tip citizen science și monitorizarea diferitilor parametrii ai mediului prin placa Arduino

Liceul „ Simion Mehedinți”, com Vidra

Conceptul educațional al spațiului tematic va include o forma de imersive room cu specificul PN Putna Vrancea, permițând derularea unor activități de tipul:

- Monitorizare prin citizen science
- Jocuri educaționale
- Vizualizare imagini/filme din PN Putna Vrancea

Elemente componente:

- 1 televizor interactiv de mari dimensiuni (diagonala 75”, Win10 Professional, 8GB/Ram, SSD 128GB, 10 puncte touch simultane) ce va avea urmatoarele aplicații:

- Jocuri de tip puzzle cu valori ale PN Putna Vrancea
- Disponibilitate pentru prezentari media: videoclipuri, prezentări power-point, imagini 3D din aria protejată.
- Harta interactivă pentru monitorizarea a 3 aspecte caracteristice PN Putna Vrancea, prin acțiuni de tip citizen science
- Informații despre principalele specii

Liceul Teoretic „Ion Constantin Brătianu", Hațeg

Conceptul educațional al spațiului tematic va fi elaborat ca o galerie de artă, cu posibilitatea desfașurarii mai multor activități:

- Activitate joc istoric: "Pe urmele istoriei-din peșteră, în sat". Participantul va trebui sa refacă traseul oamenilor din preistorie până în prezent, răspunzând la ghicitori inspirate din lecțiile predate la ora de curs. Participantul câștigă dacă trece de toate probele care vor fi împărțite pe epoci istorice, de la omul Cro-Magnon, locuitor al peșterilor din munții Șureanu, la daci și până la locuitorii contemporani, păstrători ai tradițiilor parcului natural. Jocul se desfasoara contra timp.
- Activitate traditii si obiceiuri: extragere randomizata de biletele cu întrebări. Participantul va căuta contra-timp informațiile în setul de informații de la " Galeria de artă"
- Monitorizare prin citizen science
- Jocuri educaționale
- Vizualizare imagini/filme din PN Gradiștea Muncelului Cioclovina

Elemente componente:

- 1 televizor interactiv de mari dimensiuni (diagonala 75", Win10 Professional, 8GB/Ram, SSD 128GB, 10 puncte touch simultane) ce va avea urmatoarele aplicații:
  - Disponibilitate pentru prezentari media: videoclipuri, prezentări power-point.
  - Harta interactivă pentru monitorizarea a 3 aspecte caracteristice PN Grădiștea Muncelului Cioclovina, prin acțiuni de tip citizen science
  - Disponibilitate derulare Activitate joc istoric: "Pe urmele istoriei-din peșteră, în sat".
  - Disponibilitate derulare Activitate traditii si obiceiuri.

Colegiul Național ”Elena Ghiba Birta”, Arad

Conceptul educațional al spațiului tematic va fi elaborat astfel incat să acopere o suprafață triunghiulară în care cele două catete vor avea împreună 3 m iar ipotenuza spațiului dreptunghic va fi o masă din lemn. Pe fundal va fi amplasat un panou interactiv iar pereții laterali vor avea planșe cu imagini din PN Lunca Mureșului. Spațiul va permite derularea mai multor activități:

- Monitorizare prin citizen science
- Jocuri educaționale
- Vizualizare imagini din PN Lunca Mureșului

Elemente componente:

- 1 televizor interactiv de mari dimensiuni (diagonala 75”, Win10 Professional, 8GB/Ram, SSD 128GB, 10 puncte touch simultane) ce va avea urmatoarele aplicații:

- Disponibilitate pentru prezentari media: videoclipuri, prezentări power-point
- Harta interactivă pentru monitorizarea a 3 aspecte caracteristice PN Lunca Mureșului, prin acțiuni de tip citizen science
- Panou cu harta parcului, pe perete, cu 3-4 zone de risc delimitate prin culori cu lumini+panou control.

Pentru atingerea obiectivelor se vor achiziționa tehnologii hardware și software care vor permite schimbarea regulată a informațiilor la tematicile abordate iar dinamica acestor schimbari va pastra viu interesul copiilor si tinerilor pentru a revizita spatiile tematice si a descoperi un continut si teme noi. Utilizarea acestor gadgeturi vor atrage copii si tinerii care in ziua de astazi sunt tot mai conectati cu tehnologia.

Prestatorul va integra elementele componente astfel incat cele 5 concepte educaționale să fie funcționale si utilizabile.

Rezultate asteptate:

- 5 concepte educaționale functionale pentru fiecare spatiu tematic în parte.

Termenul de finalizare al contractului: 31.12.2023.

Întocmit:

Alina Paraschiv - asistent proiect/ sp. educatie ecologica