**Załącznik nr 1**

**do Zapytania nr 2/Władysławowo**

**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

1. Przedmiotem zamówienia **jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych** mających za zadanie wsparcieuczestników projektu w rozwoju kompetencji kluczowych.
2. W celu zwiększenia konkurencyjności, zamówienie zostało podzielone na następujące części, z których każda stanowo osobne zamówienie:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nr części** | **Nazwa** |
|  | **DLA UCZNIÓW** |
| **Część nr 1** | Narzędzia do diagnozy kompetencji przedsiębiorczych - dla 240 uczniów |
| **Część nr 2** | Narzędzia do diagnozy określenia poziomu kompetencji matematycznych i logicznego myślenia - dla 120 uczniów |
| **Część nr 3** | Narzędzia do diagnozy indywidualnego stylu uczenia się - dla 240 uczniów |
| **Część nr 4** | Dostęp do szkolenia rozwój kompetencji przedsiębiorczychna platformie edukacyjnej - dla 240 uczniów |
| **Część nr 5** | Poradnik z rozwoju kompetencji społeczno emocjonalnych - dla 300 uczniów |
| **Część nr 6** | Zestaw zadań i ćwiczeń do edukacji wczesnoszkolnej - dla 120 uczniów |
| **Część nr 7** | Gra edukacyjna rozwijająca kompetencje kreatywne - gra planszowa z aplikacją - dla 240 uczniów |
| **Część nr 8** | Dostęp do aplikacji grywalizacji do rozwoju kompetencji kluczowych - dla 240 uczniów |
|  | **DLA NAUCZYCIELI** |
| **Część nr 9** | Narzędzia do pracy doradcy zawodowego - pakiet narzędzi i testów dla 6 szkół – 6 kompletów |
| **Część nr 10** | Dostęp do aplikacji gamifikacji – pakiety dla 30 nauczycieli |

1. **Zamawiający dopuszcza możliwość składania ofert częściowych, jeden Wykonawca może złożyć ofertę na jedną część lub na kilka części lub na wszystkie części zamówienia.**
2. Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych.

**DLA UCZNIÓW**

**Część nr 1**

**Narzędzia do diagnozy kompetencji przedsiębiorczych - dla 240 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w formie narzędzi diagnostycznych/psychometrycznych online do przeprowadzenia diagnozy kompetencji przedsiębiorczych uczniów – 240 sztuk.**

**Narzędzie będzie wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas V-VIII szkoły podstawowej i uczniowie technikum). Celem narzędzi diagnostycznych/psychometrycznych online (zwane dalej w skrócie: narzędzia) jest umożliwienie przeprowadzenia przez Zamawiającego badania uczniów w trakcie prowadzonych przez niego warsztatów z rozwoju kompetencji przedsiębiorczych. Narzędzia z możliwością automatycznego generowania raportów z wynikami z badania, mają za zadanie zdiagnozowanie poziomu przedsiębiorczości u uczniów i określenia ich deficytów w tym obszarze. Narzędzia muszą mieć możliwość badania takich obszarów jak np: style interpersonalne, mocne strony ucznia w zakresie predyspozycji osobowościowych - diagnoza ma na celu sprawdzić poziom przedsiębiorczości, energiczności, niezależności czy opanowania w działaniu czyli cechy osoby przedsiębiorczej. Narzędzie do diagnozy musi być w formie online z systemem umożliwiającym przeliczanie wyników surowych z badania ucznia na steny lub teny lub centyle lub inne i umożliwiać automatyczne generowanie raportów z narzędzia po badaniu indywidualnie dla każdego ucznia. Otrzymany raport musi zawierać minimum 12 stron informacji z wyników z badania ucznia z opisami i wykresami i/lub grafami i/lub tabelami oraz rekomendacjami rozwojowymi do dalszej pracy nad rozwojem kompetencji przedsiębiorczych. Uczeń będzie miał możliwość zapisać wyniki diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym oraz wydrukować je.

**WAŻNE**: Otrzymane raporty z wyników badań uczniów, pozwolą na wsparcie Zamawiającego w trakcie prowadzonych warsztatów z uczniami, na których uczniowie, na podstawie otrzymanych raportów będą określać swoje mocne strony i obszary do rozwoju kompetencji przedsiębiorczych.

**Narzędzia diagnostyczne/psychometryczne online (zwane dalej: narzędzia) – wymagany zakres:**

1. Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował **narzędziem online do badania poziomu przedsiębiorczości**, które będzie kompatybilne z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub innymi.
2. narzędzie online musi zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety, telefony
3. narzędzie online domyślnie musi mieć polski interfejs użytkownika oraz być w języku polskim.
4. narzędzie online musi być dostępne indywidualnie dla uczniów za pomocą indywidualnych dostępów - każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu lub za pomocą kodu lub hasła lub innego rozwiązania.
5. każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzi.
6. pytania zawarte w narzędziach muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
7. pytania zawarte w narzędziach i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
8. **pytania zawarte w narzędziach muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych i technikum.**
9. narzędzie w formie online musi mieć formę np. testów osobowości i/lub kwestionariuszy przeznaczonych dla uczniów **szkół podstawowych i technikum.**
10. **narzędzie musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z narzędzi po zakończeniu badania uczniów**.
11. narzędzia w formie online z systemem automatycznego przeliczania wyników surowych ucznia na steny lub teny lub centyle lub inne i generowaniem szczegółowych wyników dla każdego ucznia indywidualnie- tzw. raport czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 12 stron informacji z wyników z badania ucznia z opisami   
    i wykresami i/lub grafami i/lub tabelami oraz rekomendacjami rozwojowymi do dalszej pracy nad rozwojem kompetencji przedsiębiorczych
12. narzędzie musi umożliwiać Zamawiającemu i uczniowi pobranie raportu ucznia w dowolnym czasie po zakończeniu badania ucznia - możliwość zapisania wyników diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym lub na telefonie oraz umożliwiać wydruk.
13. narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
14. Wykonawca jest zobowiązany zapewnić w ramach realizacji przedmiotu zamówienia, dostęp do narzędzi online, zapewniając funkcjonalność określoną w opisie przedmiotu zamówienia, na okres umożliwiający wykorzystanie wszystkich narzędzi w okresie realizacji projektu.
15. Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie z narzędzi diagnostycznych online, które musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępów/kodów/haseł dla uczniów, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników – 2 h dydaktyczne dla 2 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)
16. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność narzędzi od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów do narzędzi w trakcie prowadzonych warsztatów, nie krócej niż na czas realizacji projektu. Zamawiający zaznacza, iż dostępy do narzędzi dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.

**W skład dostawy wchodzi:**

* dostawa narzędzi online – 240 sztuk dla 240 uczniów
* wdrożenie i wsparcie techniczne dla Zamawiającego – 2 h dydaktyczne
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 2**

**Narzędzia do diagnozy określenia poziomu kompetencji matematycznych i logicznego myślenia – dla 120 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w formie narzędzi psychometrycznych/ diagnostycznych online do przeprowadzenia diagnozy poziomu kompetencji matematycznych i logicznego myślenia uczniów – 120 sztuk.**

**Narzędzie będzie wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas I-IV szkoły podstawowej). Celem zamówienia jest dostawa narzędzia psychometrycznego/diagnostycznego online diagnozującego poziom kompetencji matematycznych i logicznego myślenia (zwane dalej w skrócie: narzędzia), umożliwiającego przeprowadzenie przez Zamawiającego badania uczniów w trakcie prowadzonych przez niego warsztatów. Narzędzia z możliwością automatycznego generowania raportów z wynikami z badania, mają za zadanie zdiagnozowanie poziomu umiejętności i wskazania uzdolnień uczniów z zakresu kompetencji matematycznych i logicznego myślenia. Narzędzia muszą mieć możliwość badania takich obszarów jak: np. posługiwanie się liczbami, wykonywanie działań matematycznych, rozumienie własności liczb. Diagnoza ma na celu sprawdzić poziom kompetencji matematycznych i logicznego myślenia. Narzędzie do diagnozy musi być w formie online z systemem umożliwiającym przeliczanie wyników surowych z badania ucznia na steny lub teny lub centyle lub inne i umożliwiać automatyczne generowanie raportów z narzędzia indywidualnie dla każdego ucznia. Otrzymany raport musi zawierać minimum 15 stron informacji z wyników z badania ucznia z opisami i wykresami i/lub grafami i/lub tabelami oraz rekomendacjami rozwojowymi do dalszej pracy nad rozwojem kompetencji przedsiębiorczych. Uczeń będzie miał możliwość zapisać wyniki diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym oraz wydrukować je.

**WAŻNE**: Otrzymane raporty z wyników badań uczniów, pozwolą na wsparcie Zamawiającego w trakcie prowadzonych warsztatów z uczniami, na których uczniowie przy wsparciu Zamawiającego, na podstawie otrzymanych raportów będą określać swoje mocne strony i obszary do rozwoju umiejętności matematycznych.

**Narzędzia psychometryczne/ diagnostyczne online (zwane dalej: narzędzia) - wymagany minimalny zakres:**

1. Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował narzędziem online do **badania poziomu kompetencji matematycznych i logicznego myślenia**, które będzie kompatybilne z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub innymi.
2. narzędzie online musi zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety.
3. narzędzie online domyślnie musi mieć polski interfejs użytkownika oraz być w języku polskim.
4. narzędzie online musi być dostępne indywidualnie dla uczniów za pomocą indywidualnych dostępów - każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu lub za pomocą kodu lub hasła lub innego rozwiązania.
5. każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzi.
6. pytania zawarte w narzędziach muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
7. pytania zawarte w narzędziach i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
8. **pytania zawarte w narzędziach muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych klas I-IV.**
9. **narzędzie musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z narzędzi po zakończeniu badania uczniów**.
10. narzędzia w formie online z systemem automatycznego generowania szczegółowych raportów z wyników dla każdego ucznia indywidualnie- tzw. raport czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 15 stron wraz z rekomendacjami rozwojowymi.
11. narzędzie musi umożliwiać Zamawiającemu i uczniowi pobranie raportu ucznia w dowolnym czasie po zakończeniu badania ucznia - możliwość zapisać wyniki diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym lub na telefonie oraz umożliwiać wydruk.
12. narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
13. Wykonawca jest zobowiązany zapewnić w ramach realizacji przedmiotu zamówienia, dostęp do narzędzi online, zapewniając funkcjonalność określoną w opisie przedmiotu zamówienia, na okres umożliwiający wykorzystanie wszystkich narzędzi w okresie realizacji projektu.
14. Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie z narzędzi diagnostycznych online, które musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępów/kodów/haseł dla uczniów, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników – 2 h dydaktyczne dla 2 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)
15. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność narzędzi od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów do narzędzi w trakcie prowadzonych warsztatów, nie krócej niż na czas realizacji projektu. Zamawiający zaznacza, iż dostępy do narzędzi dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.

**W skład dostawy wchodzi:**

* dostawa narzędzi online – 120 sztuk dla 120 uczniów
* wdrożenie i wsparcie techniczne dla Zamawiającego – 2 h dydaktyczne
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 3**

**Narzędzia do diagnozy indywidualnego stylu uczenia się - dla 240 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w formie narzędzi diagnostycznych/psychometrycznych online do przeprowadzenia diagnozy indywidualnego stylu uczenia się każdego z 240 uczniów.**

**Narzędzie będzie wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas V-VIII szkoły podstawowej i uczniowie technikum). Celem narzędzi diagnostycznych/ psychometrycznych online (zwane dalej w skrócie: narzędzia) jest umożliwienie przeprowadzenia przez Zamawiającego badania uczniów w trakcie prowadzonych przez niego warsztatów. Narzędzia online z możliwością automatycznego generowania raportów z wynikami z badania, mają za zadanie zdiagnozowanie i określenie indywidulanego stylu uczenia się ucznia wraz ze wskazaniem technik uczenia się oraz manualem tzn opisem strategii uczenia się dla ucznia. Narzędzia muszą mieć możliwość badania takich obszarów jak: indywidualnego dla ucznia stylu uczenia się z uwzględniając podział tzn, wzrokowy, słuchowy, czytanie-pisanie, kinestetyczny. Narzędzie do diagnozy musi być w formie online z systemem umożliwiającym przeliczanie wyników surowych z badania ucznia na steny lub teny lub centyle lub inne i umożliwiać automatyczne generowanie raportów z narzędzia indywidualnie dla każdego ucznia. Otrzymany raport musi zawierać minimum 12 stron informacji z wyników z badania ucznia z opisami i wykresami i/lub grafami i/lub tabelami oraz rekomendacjami rozwojowymi do dalszej pracy ze wskazaniem technik oraz indywidualnego manualu (wskazówki dla ucznia). Uczeń będzie miał możliwość zapisać wyniki diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym oraz wydrukować je.

**WAŻNE**: Otrzymane raporty z wyników badań uczniów, pozwolą na wsparcie Zamawiającego w trakcie prowadzonych warsztatów z uczniami, na których uczniowie, na podstawie otrzymanych raportów będą określać swoje mocne strony i obszary do rozwoju własnych styli uczenia się.

**Narzędzia diagnostyczne/spychometryczne online (zwane dalej: narzędzia) - wymagany minimalny zakres:**

1. Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował **narzędziem online do badania stylu uczenia się,** które będzie kompatybilne z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub innymi.
2. narzędzie online musi zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety, telefony.
3. narzędzie online domyślnie musi mieć polski interfejs użytkownika oraz być w języku polskim.
4. narzędzie online musi być dostępne indywidualnie dla uczniów za pomocą indywidualnych dostępów - każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu lub za pomocą kodu lub hasła lub innego rozwiązania.
5. każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
6. pytania zawarte w narzędziach muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
7. pytania zawarte w narzędziach i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
8. **pytania zawarte w narzędziach muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych i technikum.**
9. narzędzie w formie online musi mieć formę np. testów osobowości i/lub kwestionariuszy przeznaczonych dla uczniów **szkół podstawowych i technikum.**
10. **narzędzie musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z narzędzi po zakończeniu badania uczniów**.
11. narzędzia w formie online z systemem automatycznego przeliczania wyników surowych na steny lub teny lub centyle lub inne i generowaniem szczegółowych wyników dla każdego ucznia indywidualnie- tzw. raport czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 12 stron wraz z rekomendacjami rozwojowymi wraz ze wskazaniem technik oraz indywidualnego manualu ( wskazówki dla ucznia).
12. narzędzie musi umożliwiać Zamawiającemu i uczniowi pobranie raportu ucznia w dowolnym czasie po zakończeniu badania ucznia - możliwość zapisać wyniki diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym lub na telefonie oraz umożliwiać wydruk.
13. narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
14. Wykonawca jest zobowiązany zapewnić w ramach realizacji przedmiotu zamówienia, dostęp do narzędzi online, zapewniając funkcjonalność określoną w opisie przedmiotu zamówienia, na okres umożliwiający wykorzystanie wszystkich narzędzi w okresie realizacji projektu.
15. Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie z narzędzi diagnostycznych online, które musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępów/kodów/haseł dla uczniów, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników – 2 h dydaktyczne dla 2 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)
16. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność narzędzi od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów do narzędzi w trakcie prowadzonych warsztatów, nie krócej niż na czas realizacji projektu. Zamawiający zaznacza, iż dostępy do narzędzi dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.

**W skład dostawy wchodzi:**

* dostawa narzędzi online – 240 sztuk dla 240 uczniów
* wdrożenie i wsparcie techniczne dla Zamawiającego – 2 h dydaktyczne
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 4**

**Dostęp do szkolenia rozwój kompetencji przedsiębiorczych na platformie edukacyjnej - dla 240 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w postaci 240 sztuk dostępów do szkolenia z rozwoju kompetencji przedsiębiorczych na platformie edukacyjnej blended learning.**

**Pomoc szkoleniowo dydaktyczna będzie wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas V-VIII szkoły podstawowej i uczniowie technikum). Szkolenie na platformie w formie movie mobile learning -   
**6 h dydaktycznych** filmów edukacyjnych wraz z ćwiczeniami ma na celu **rozwinięcie umiejętności przedsiębiorczych   
u uczniów**. Szkolenie w formie cyklu profesjonalnych filmów edukacyjnych, ćwiczeń przygotowanych przez specjalistów praktyków, psychologów, certyfikowanych trenerów i coachów w formie praktycznego treningu, który krok po kroku prowadzi ucznia w celu zdobycia wiedzy i umiejętności w formie pracy indywidualnej wraz z ćwiczeniami oraz studium przypadku. Filmy edukacyjne powinny być wzbogacone o profesjonalną grafikę, pracę na wielu poziomach (świadomym i nieświadomych) uwzględniając wszystkie kanały reprezentacji – wzrokowy, słuchowy i kinestetyczny, co umożliwi uzyskanie dużych efektów uczenia. Uczeń dzięki samodzielnej pracy on-line na podstawie wykorzystania technologii TIK, będzie miał możliwość: poszerzenia wiedzy, uczenia się w dogodnym miejscu, dowolną ilość powtórzeń materiału według indywidualnych potrzeb, samodzielnego ustalenia sobie terminu nauki (czas) oraz dodatkowo rozwinie swoje kompetencje TIK kompetencje cyfrowe).

**WAŻNE**: Szkolenie na platformie musi być udostępnione dla uczniów na okres 3 miesięcy jako wspierający materiał szkoleniowy do realizowanych przez Zamawiającego warsztatów z rozwoju umiejętności przedsiębiorczych, okres liczony od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom.

**Zagadnienia merytoryczne:**

Tematy szkolenia na platformie edukacyjnej blended learning, powinny zawierać między innymi następujące zagadnienia:

* Czym jest przedsiębiorczość
* Kompetencje i postawy przedsiębiorcze
* Cechu i umiejętności przedsiębiorcze
* Kreatywność
* Innowacyjność
* Budowanie współpracy w życiu społecznym i gospodarczym
* Krytyczne myślenie
* Ocena i podejmowanie ryzyka
* Współpraca, komunikacja

**Szkolenie na platformie edukacyjnej -wymagany zakres:**

1. Zamawiający oczekuje, że wykonawca będzie dysponował szkoleniem na platformie edukacyjnej, które będzie kompatybilne z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub innymi.
2. platforma edukacyjna zawierająca szkolenie musi zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety.
3. **szkolenie na platformie edukacyjnej musi być w języku polskim.**
4. dostęp do szkolenia na platformie musi zostać udostępnione w taki sposób, aby każdy z uczniów miał mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego kodu lub pinu lub hasła lub innego rozwiązania.
5. Każdy z uczniów po zalogowaniu musi mieć widoczne te same treści dotyczące szkolenia.
6. Treści szkolenia zgodne ze wskazanymi zagadnieniami merytorycznymi z rozwoju kompetencji przedsiębiorczych.
7. Zamawiający **nie dopuszcza** udostępniania na platformie dla uczniów prezentacji np. w power point ani nagrań z sal szkoleniowych z innymi uczestnikami.
8. szkolenie powinno zawierać materiały pomocnicze, takie jak np. testy, ćwiczenia, zadania, studia przypadków związane merytorycznie z rozwojem umiejętności przedsiębiorczych.
9. Treści merytoryczne (filmy i materiały szkoleniowe) muszą być zgodne ze wskazanymi w opisie przedmiotu zamówienia zagadnieniami dotyczącymi rozwoju umiejętności przedsiębiorczych.
10. platforma musi umożliwiać przerwanie w dowolnym momencie oglądania szkolenia, a później kontynuowanie procesu nauki z miejsca, w którym uczeń zakończył naukę.
11. szkolenie musi umieć możliwość wyłączenia i włączenia dźwięku zarówno w całym szkoleniu, jak i na pojedynczych ekranach.
12. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić w ramach realizacji przedmiotu zamówienia, 240 sztuk dostępów do szkolenia na platformie, zapewniając nieprzerwalną funkcjonalność udzielając **dostępu na okres 3 miesięcy dla każdego ucznia indywidualnie, liczonego od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów, nie krócej niż na czas realizacji projektu**. Zamawiający zaznacza, iż dostępy dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu
13. platforma musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
14. Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie ze szkolenia na platformie, które musi obejmować minimalne zagadnienia: obsługa, logowanie, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji – 2 h dydaktyczne dla 2 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform).
15. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów w trakcie prowadzonych warsztatów, nie krócej niż na czas realizacji projektu.

**W skład dostawy wchodzi:**

* dostawa w formie indywidualnych dostępów do szkolenia na platformie edukacyjnej blended learning na okres 3 miesięcy – 240 sztuk (kodów lub haseł lub pinów lub inne dostępy) dla 240 uczniów
* wdrożenie z obsługi szkolenia na platformie dla Zamawiającego – 2 h dydaktyczne
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 5**

**Poradnik z rozwoju kompetencji społeczno emocjonalnych - dla 300 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w postaci poradnika tzw osobistego manula z zakresu rozwoju kompetencji społeczno emocjonalnych dla uczniów.**

**Pomoc szkoleniowo dydaktyczna będzie wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas IV-VIII szkoły podstawowej i uczniowie technikum). Materiał szkoleniowo dydaktyczny - osobisty manual (instrukcja) dla ucznia tzw. poradnik zdrowego, społecznie szczęśliwego ucznia, będzie przekazany uczniom w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami z zakresu rozwoju kompetencji społeczno emocjonalnych.

W ramach poradnika tzw. manuala, każdy uczeń otrzyma zbiór najważniejszych treści dotyczących kompetencji społeczno-emocjonalnych XXI wieku wpływających pozytywnie zarówno na ich życie społeczne w szkole jak i potem na umiejętne odnalezienie się w zespołach w przyszłej pracy. W osobistym poradniku uczniowie odnajdą informacje o specyficznych symptomach / myślach, zachowaniach ograniczających budowanie relacji interpersonalnych. W manualu muszą być opisane sposoby radzenia sobie z trudnościami interpersonalnymi, sposoby rozwiązywania konfliktów, proste kroki do tworzenia relacji. Poradnik powinien pokazywać, jak krok po kroku pomóc sobie z odczuwaniem samotności w grupie, jak zmienić swoje myśli, nastawienie i zachowanie aby tworzyć zdrowe relacje, jak zmienić swoje zachowanie od osoby stojącej z boku do osoby szczęśliwej i współfunkcjonującej z grupą. Manual ma mieć formę książeczki, którą każdy uczeń będzie mógł nosić ze sobą, aby w trudnych sytuacjach wykonując punkt po punkcie, umieć sobie poradzić ze swoimi emocjami.

**Wymagania:**

* Forma drukowana, oprawa twarda lub miękka
* Format : A 4 lub A 5
* Szyta lub klejona
* Minimum 20 stron opisów merytorycznych
* Zakres merytoryczny:
* Jakie są rodzaje emocji?
* Jak się zrelaksować?
* Jak zadbać o stabilność emocjonalną?
* Jak dodać sobie otuchy?
* Jak podnieść własną samoocenę?
* Dlaczego czujemy się zmęczeni emocjonalnie?
* Jak wyobraźnia może pomóc kontrolować nasze emocje?
* Jak przeanalizować co sprawia, że jestem zmęczony emocjonalnie?
* Jak stać się mniej podatnym na negatywne emocje?
* Jak odnaleźć elementy codzienności, które sprawiają nam radość?
* Jak radzić sobie ze smutkiem, lękiem i stresem?
* Jak się zdystansować do negatywnych doświadczeń?
* Jak budować relacje interpersonalne?
* Sposoby rozwiązywania konfliktów?
* Kroki do tworzenia relacji?
* Jak dana emocja dochodzi do głosu i jest przyczyną kłopotów?
* praktyczne wskazówki, jakie kroki podjąć, by zapobiec wystąpieniu niepożądanych zachowań, oraz sposoby działania, gdy dojdzie do wybuchu uczuć;
* przykłady empatycznych komunikatów.
* Ćwiczenia do rozwijania umiejętności społecznych i zdrowego stylu życia.
* Ćwiczenia jak rozpoznawać i nazywać swoje emocje.
* Ćwiczenia jak radzić sobie z emocjami destrukcyjnymi.
* Ćwiczenia – komunikacja i formułowanie pytań, parafraza.

**W skład dostawy wchodzi:**

* poradnik z rozwoju kompetencji społeczno emocjonalnych – 300 sztuk
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 6**

**Zestaw zadań i ćwiczeń do edukacji wczesnoszkolnej – pomoc dydaktyczna do warsztatu umiejętności matematycznych i logicznego myślenia dla 120 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy dydaktycznych w formie zestawu zadań i ćwiczeń do edukacji wczesnoszkolnej ( klasy I-IV) – 120 sztuk**

**Zestaw zadań i ćwiczeń będzie wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas I-IV szkoły podstawowej). Zestaw zadań do edukacji wczesnoszkolnej musi zawierać zadania sprawdzające i utrwalające wiedzę oraz doskonalące procesy poznawcze dzieci, a także ich umiejętności i cechy osobowościowe przydatne w procesie uczenia się. Zadania muszą posiadać różny stopień trudności i powinien zawierać min.100 ćwiczeń i /lub testów i/lub zadań, w tym   
z wiedzy z edukacji matematycznej ale także polonistycznej, przyrodniczej. Zestaw może mieć formę sprawdzianów, które można wykorzystywać również do utrwalania nabywanej wiedzy i doskonalenia umiejętności uczniów oraz jako materiał, służący do kształtowania społecznych postaw i właściwych cech osobowości. Zestaw będzie wsparciem także po warsztatach, uczeń będzie mógł rozwiązywać zadania poza szkołą. Zadania powinny być urozmaicone, zróżnicowane pod względem stopnia trudności i trafnie dobrane z uwzględnieniem etapu rozwoju dzieci oraz wymagań programowych dla klas I-IV.

**Zestaw zadań do edukacji wczesnoszkolnej zostanie wykorzystany jako materiał dydaktyczny w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z rozwoju umiejętności matematycznych z uczniami szkół podstawowych. Zamawiający wymaga, aby materiał dydaktyczny zawierał zagadnienia merytoryczne zgodne z treścią programową dla uczniów klas I-IV szkół podstawowych.**

**Wymagania:**

* Forma drukowana, oprawa twarda lub miękka
* Format A 4
* Szycie lub klejenie
* minimum 100 zadań i ćwiczeń z wiedzy matematycznej, ale także polonistycznej, przyrodniczej dla klas I-IV
* **Zagadnienia merytoryczne zgodne z treścią programową dla uczniów klas I-IV szkół podstawowych** w tym zadania sprawdzające min:
* rozumienie własności liczb
* czytanie tekstów, umiejętność rozumienia, wykorzystywania i przetwarzania tekstów
* matematyka w przyrodzie
* myślenie matematyczne – umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym
* myślenie naukowe – umiejętność formułowania wniosków opartych na obserwacjach dotyczących przyrody
* umiejętność komunikowania się w języku ojczystym (i/ lub w języku obcym)
* umiejętność pracy zespołowej
* różnica pomiędzy literą i głoską; dzielenie wyrazów na sylaby; oddzielanie wyrazów w zdaniu, zdania w tekście
* zestaw powinien zawierać przykładowy test oraz przykładową jego analizę testu z zakresu badania umiejętności matematycznych i logicznego myślenia.

**W skład dostawy wchodzi:**

* zestaw zadań i ćwiczeń do edukacji wczesnoszkolnej – 120 sztuk
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 7**

**Gra edukacyjna rozwijająca kompetencje kreatywne - gra planszowa z aplikacją - dla 240 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych do rozwoju kompetencji kluczowych   
w postaci 240 sztuk gry planszowej z aplikacją gamifikacyjną**

**WAŻNE:** Gra planszowa będzie wykorzystania w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z rozwoju kreatywności, z tego względu **Zamawiający nie dopuszcza dostawy zwykłej gry planszowej bazującej wyłącznie na np. rzucaniu kostką i przechodzeniu kolejnych pól**.

**Pomoce szkoleniowo dydaktyczne będą wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas V-VIII szkoły podstawowej i uczniowie technikum). Gra planszowa w celu połączenia myślenia strategicznego wraz   
z najnowszą technologią cyfrową w procesie nauki, pozwalająca na rozwijanie kreatywnego myślenia, nabywania wiedzy przydatnej w szkole, poznanie wielu ciekawostek kulturowych oraz budowanie relacji zespołowej w grupie przy dobrej atmosferze – zabawy i rywalizacji. Gra planszowa uwzględnia strategiczne rozwiązywanie zadań z kart oraz odpowiadanie na dedykowane pytania w aplikacji mobilnej. Udział w rozgrywce można wziąć zarówno jako indywidualny gracz, który samodzielnie rozwiązuje zadania z kart i odpowiada na pytania, jak również w formie rywalizacji pomiędzy minimum dwoma zespołami, gdzie wspólnie realizują zadania w obrębie członków zespołu i zdobywają punkty.

Pomoc szkoleniowo dydaktyczna w postaci 240 sztuk gry planszowej z aplikacją gamifikacji, do pracy grupowej w zakresie wykorzystania w integracji uczniów i w celu rozwoju kompetencji kreatywnych:

**Wymagania gry planszowej:**

1. gra w języku polskim, dostosowana do uczniów szkoły podstawowej oraz technikum
2. wymiary 594 x 420 mm (A2) + spady, składana do 297 x 210 mm (A4) (+/- 10 mm),
3. tektura lita min. 2 mm oklejana kredą min. 130 g/m2 lub równoważne,
4. złożenie planszy: tkanina lub inny materiał pozwalający na wielokrotne składanie

i rozkładanie gry,

1. nadruk colour, plansza może być pokryta lakierem,
2. gra musi posiadać w zestawie minimum cztery pionki w różnych kolorach,
3. gra musi zawierać instrukcję gry w wersji drukowanej lub online np. dostępna za pomocą np. QR kodu, hasła lub innego rozwiązania w języku polskim,
4. gra musi zawierać karty z ćwiczeniami i zadaniami z rozwoju kreatywności i twórczego myślenia dla minimum   
   3 osób/zespołów maksymalnie 6 osób/zespołów
5. gra musi zawierać karty rozwijające kreatywność uczniów dając graczom zadania (poprzez np. wymyślanie opowieści/zadań; karty mogą również zawierać dodatkowe punkty czy pułapki dla graczy)- minimum 30 kart
6. gra musi zawierać żetony dla minimum 3 osób,
7. gra musi rozwijać i uczyć kompetencje kreatywnego i twórczego myślenia - w trakcie gry uczniowie będą rozwiązywać zadania i ćwiczenia, które pozwalają na przechodzenie kolejnych etapów lub zdobywania punktów za rozwiązane zadanie lub ćwiczenie, punkty mogą być dodatnie lub ujemne lub punktowane podwójnie

Gra planszowa musi być wzbogacona o możliwość korzystania z aplikacji gamifikacji dostępnej do pobrania na telefon, dając graczom możliwość połączenia tradycyjnego, namacalnego aspektu rozgrywki z nowoczesną technologią cyfrową,   
co znacząco wzbogaca doświadczenie gry, ale również odpowiada na potrzeby nowego cyfrowego pokolenia uczniów. Gamifikacja- inaczej grywalizacja, gryfikacja to stosowanie w procesie nauczania uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wykorzystanie aplikacji w trakcie zajęć z uczniami prowadzonych przez Zamawiającego, ma przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych w tym kreatywności i kompetencji cyfrowych.

**Wymagania aplikacji gamifikacji połączonej z grą planszową:**

1. **Dostęp do aplikacji** za pośrednictwem QR kodu lub hasła lub innego rozwiązania np. kod zawierający znaki liczbowe i/lub cyfrowe lub inne do pobrania aplikacji na telefon,
2. **WYMÓG BEZWZGLĘDNY: Aplikacja musi być kompatybilna z grą planszową**. Brak dostępu do aplikacji uniemożliwia grę uczniów.
3. Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował aplikacją gamifikacji zawierającą materiały, treści, zagadnienia związane z rozwojem kompetencji kluczowych-kreatywności, która będzie funkcjonowała na urządzeniach mobilnych, na systemy Android i IOS, musi posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych
4. Aplikacja musi mieć możliwość przydzielenia dla uczniów indywidualnych dostępów ( lub kodów lub haseł lub pinów lub innego rozwiązania) w taki sposób, aby każdy z uczniów miał możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu do aplikacji lub innego rozwiązania.
5. Aplikacja musi być dostępna dla każdego ucznia w taki sposób, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie.
6. **Wymóg bezwzględny**: Aplikacja musi posiadać polski interfejs użytkownika oraz być w pełni przystosowana do obsługi języka polskiego.
7. Aplikacja musi posiadać funkcjonalność prezentowania informacji i wyświetlania pytań czy zadań, ćwiczeń oraz odpowiedzi wraz z wyjaśnieniami danej odpowiedzi dotyczącej **procesu gry planszowej** np. krótki opis informacyjny lub informacja o poprawności udzielonej odpowiedzi.
8. Treści związane mogą mieć różną formę trudności, ale muszą być przeznaczone dla uczniów **szkół podstawowych   
   i technikum.**
9. W aplikacji musza znajdować się pytania powiązane z grą planszową.
10. Aplikacja musi zawierać min.100 różnych pytań i/lub zadań i/lub ćwiczeń edukacyjnych, na czas lub bez czasu z możliwością pracy zespołowej, **które rozwijają kreatywność** w tym: myślenie strategiczne, logiczne, koncentrację, umiejętność przewidywania, podejmowania decyzji.
11. Aplikacja musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
12. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność aplikacji gamifikacji udzielając dostępu na okres 3 miesięcy dla każdego ucznia indywidualnie, liczony od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów do aplikacji gamifikacji, nie krócej niż na czas realizacji projektu. Zamawiający zaznacza, iż dostępy dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.
13. Aplikacja musi posiadać instrukcję korzystania z aplikacji w formie tekstu i grafiki dotyczącej funkcjonalności aplikacji (logowanie, zasady korzystania z aplikacji, funkcjonalność i zasady oraz inne związane z korzystaniem z aplikacji).
14. Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie z dostawy, które musi obejmować minimalne zagadnienia: obsługa, logowanie, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, obsługa gry planoszowej z aplikacją – 4 h dydaktyczne dla 2 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform).

**W skład dostawy wchodzi:**

* Gra planszowa -240 sztuk
* Aplikacja do gry planszowej w formie indywidualnych dostępów na okres 3 miesięcy – 240 sztuk dla 240 uczniów
* wdrożenie z obsługi gry z aplikacją – 4 h dydaktyczne
* inne koszty Wykonawcy

**Część nr 8**

**Dostęp do aplikacji grywalizacji do rozwoju kompetencji kluczowych - dla 240 uczniów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w postaci 240 sztuk dostępów do aplikacji grywalizacji z rozwoju kompetencji kluczowych.**

**Pomoce szkoleniowo dydaktyczne będą wsparciem dla Zamawiającego do realizacji warsztatów z uczniami** ( uczniowie klas V-VIII szkoły podstawowej i uczniowie technikum). Grywalizacja - **inaczej gamifikacja, gryfikacja** to stosowanie   
w procesie nauczania uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wykorzystanie aplikacji grywalizacji w trakcie zajęć z uczniami prowadzonych przez Zamawiającego, ma przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych w tym np. kreatywności. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji grywalizacji mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody oparte na drukowanych materiałach szkoleniowych/  
podręcznikach/książkach.

W ramach prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów, materiał szkoleniowy otrzyma każdy uczeń w formie indywidualnego dostępu do aplikacji **na okres 1 roku**, aby w formie zabawy i rywalizacji z innymi uczniami, móc przyswajać wiedzę z tematów związanych z rozwojem kompetencji kluczowych. Każdy uczeń w trakcie warsztatu, powinien mieć możliwość wyboru w aplikacji,jednego tematu z 3 różnych obszarów związanych z rozwojem kompetencji kluczowych   
(np. matematyczno przyrodnicze, społeczne, przedsiębiorczość, kreatywność - 1 temat dostęp na 4 miesiące), tematu zgodnego z jego zainteresowaniami lub dającego możliwość poszerzenia wiedzy z danego tematu-Zamawiający pomoże uczniom w zakresie dopasowania tematu do danego ucznia. Materiał szkoleniowy w postaci aplikacji grywalizacji będący wsparciem w trakcie prowadzonego przez Zamawiającego szkolenia, musi zawierać treści dostosowane do tematu warsztatu, wieku oraz ramy programowej uczniów szkoły podstawowej i technikum.

**Aplikacja i jej zawartość merytoryczna musi być dostosowana do poziomu uczniów szkół podstawowych i technikum   
i zawierać między innymi tematykę z poniższych zagadnień:**

* Kreatywność
* Przedsiębiorczość
* Kompetencje społeczne
* Umiejętności interpersonalne
* Rozwiązywanie konfliktów
* Współpraca
* Asertywność
* Umiejętności współpracy obywatelskiej
* Elastyczność/kreatywność
* Techniki wywierania wpływu/motywowania

**Aplikacja gamifikacji do nauki komptencji kluczowych( nazywana w skrócie: aplikacja) - wymagany zakres:**

1. Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował aplikacją gamifikacji **zawierającą materiały, treści, zagadnienia związane z rozwojem kompetencji kluczowych**, która będzie funkcjonowała na urządzeniach mobilnych.
2. Aplikacja musi być dostępny w wersjach na systemy Android i IOS.
3. Aplikacja musi mieć możliwość przydzielenia dla uczniów indywidualnych dostępów ( lub kodów lub haseł lub pinów lub innych) w taki sposób, aby każdy z uczniów miał możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu do aplikacji lub innego rozwiązania.
4. Aplikacja musi posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych.
5. Aplikacja musi być dostępna dla każdego ucznia w taki sposób, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie.
6. **Wymóg bezwzględny**: Aplikacja musi posiadać polski interfejs użytkownika oraz być w pełni przystosowana do obsługi języka polskiego.
7. Aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym, motywujące użytkownika do nawykowego powracania do aplikacji np. możliwość zdobywania punktów lub/i nagród lub/i medali lub/i innych; możliwość współzawodnictwa z innymi uczniami lub inne elementy o charakterze gamifikacyjnym ( przez cały okres udzielonego dostępu).
8. **Aplikacja musi zawierać edukacyjną bibliotekę lub/i zasoby lub/i materiały lub/i inne min. 200 zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych w formie gamifikacji do rozwoju kompetencji kluczowych ( dotyczy jednego tematu). Uczeń w przekazanym dostępie będzie miał możliwość pełnej nauki materiału   
   z wszystkich zawartych w aplikacji zasobów.** **Celem jest nauka i zdobywanie wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji zamiast nauki z podręczników lub książek**.
9. **Aplikacja przez cały okres dostępu musi umożliwiać uczniowi powtórkę i naukę z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz gamifikację z innymi uczniami, nie może być jednorazowym lub kilkurazowym dostępem do gamifikacji.**
10. Aplikacja musi posiadać funkcjonalność prezentowania informacji i wyświetlania pytań czy zadań, ćwiczeń oraz odpowiedzi wraz z wyjaśnieniami danej odpowiedzi np. krótki opis informacyjny lub informacja o poprawności udzielonej odpowiedzi.
11. Treści związane z rozwojem **kompetencji kluczowych** mogą mieć różną formę trudności ale muszą zawierać informacje przeznaczone dla uczniów **szkół podstawowych i technikum.**
12. **Aplikacja musi składać się/zawierać minimum funkcjonalności przez cały okres udzielonego dostępu:**
13. **część do nauki materiału** w formie np. ćwiczeń, treningu lub innej formy bez współzawodnictwa z innymi uczniami - zasoby zawierające opisy edukacyjne w celu nauki materiału do przygotowania do gamifikacji   
    z innymi uczniami; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną dotyczącą zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego.

oraz

1. **część w formie gamifikacji** sprawdzającą nabytą wiedzę w formie zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych które np. mogą być na czas i bez czasu, muszą zawierać różne poziomy trudności, pytania i odpowiedzi mogą zawierać również formy np. animacji, zdjęć i filmów - zasoby zawierające opisy edukacyjne w celu współzawodnictwa z innymi uczniami w formie gamifikacji; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną dotyczącą zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego.
2. Aplikacja musi zawierać system informowania ucznia np. o zadaniach, przypominaniu o nauce przez zabawę, motywowanie ucznia do skorzystania z aplikacji – system powiadomień przez cały okres udzielonego dostępu.
3. Aplikacja musi zawierać minimum ranking pracy uczniów na poziomie szkoły lub klasy lub grupy, który będzie widoczny dla każdego ucznia biorącego udział w gamifikacji – minimalne widoczne dane: ranking miejsc uczniów, liczba punktów, nick jaki sobie przydzielił uczeń, tak aby uczniowie mogli ze sobą współzawodniczyć ( przez cały okres udzielonego dostępu )
4. Aplikacja musi być dostosowana do **szkół podstawowych i technikum** w zakresie użytkowania jak i treści.
5. Aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia.
6. Aplikacja musi zapewniać funkcję przeglądania historii postępów przez ucznia, aby umożliwić monitorowanie jego procesu nauki.
7. Aplikacja musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
8. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność aplikacji gamifikacji udzielając **dostępu na okres 1 roku dla każdego ucznia indywidualnie, liczony od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów do aplikacji gamifikacji**, **nie krócej niż na czas realizacji projektu**. Zamawiający zaznacza, iż dostępy dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.
9. **Zamawiający wymaga, aby Wykonawca dostarczył do aplikacji praktyczny manual dla każdego z 240 uczniów,** w formie pdf lub online min. 4 strony – materiały szkoleniowe dla każdego ucznia do aplikacji gamifikacji, krok po kroku instrukcja korzystania z aplikacji w formie tekstu i grafiki dotyczącej funkcjonalności aplikacji (logowanie, zasady korzystania z aplikacji, funkcjonalność i zasady oraz inne związane z korzystaniem z aplikacji). Manual ma być przewodnikiem dla ucznia w celu sprawnego korzystania ze wszystkich funkcjonalności aplikacji.
10. W ramach dostawy, Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego z obsługi aplikacji, w celu uzyskania wysokiej jakości przydzielania kodów dostępu aplikacji w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami. Wdrożenie techniczne musi obejmować minimalne zagadnienia:obsługa, instrukcje krok po kroku dotyczące użytkowania, logowanie, nawigacja po interfejsie i znajdowanie potrzebnych funkcji –   
    4 h dydaktyczne dla 2 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)

**UWAGA:**

1. **Zamawiający nie dopuszcza dostawy aplikacji gamifikacji, w której będzie musiał samodzielnie tworzyć materiał edukacyjny dla uczniów.**
2. **Zamawiający nie dopuszcza dostawy aplikacji gamifikacji zawierającej wyłącznie opracowane ćwiczenia i/lub zadania i/lub pytania i/lub fiszki bez części gamifikacyjnej. Zamawiający wymaga, aby dostarczona aplikacja gamifikacyjna zawierała funkcje takie jak rankingi uczniów, system punktów lub zdobywania nagród czy odznak, które umożliwiają współzawodnictwo na poziomie szkoły lub klasy lub grupy.**

**W skład dostawy wchodzi:**

* dostawa w formie indywidualnych dostępów do aplikacji gamifikacji na okres 1 roku – 240 sztuk kodów dostępu dla 240 uczniów
* praktyczny manual (instrukcja) do aplikacji gamifikacji – 240 sztuk
* wdrożenie techniczne z obsługi dla Zamawiającego – 4 h dydaktyczne
* inne koszty wykonawcy

**DLA NAUCZYCIELI**

**Część nr 9**

**Narzędzia do pracy doradcy zawodowego - pakiet narzędzi i testów dla 6 szkół – 6 kompletów**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w formie pakietu narzędzi i testów online do pracy doradców zawodowych w każdej z 6 szkół biorących udział w projekcie – 6 kompletów dla 6 szkół**

Przedmiotem zamówienia jest dostawa specjalistycznego pakietu narzędzi (kart wyboru zawodu) i testów online wspierających pracę doradców zawodowych w szkołach biorących udział w projekcie, której celem jest wsparcie procesu oceny indywidualnych potrzeb edukacyjnych i zawodowych uczniów. Pakiet narzędzi i testów online ma na celu ułatwienie szkolnym doradcom zawodowym identyfikację mocnych stron uczniów, obszarów wymagających rozwoju oraz potencjalnych ścieżek edukacyjnych i zawodowych adekwatnych do ich predyspozycji.

**W skład jednego pakietu narzędzi i testów wchodzi**:

1. Zestaw narzędzi - specjalistycznych kart służących do pracy z wyborem zawodu ale także z przekonaniami i wartościami, obejmujący trzy rodzaje kart po 30 kart każdy rodzaj (łącznie 90 kart w zestawie).
2. Zestaw 250 sztuk nowoczesnych narzędzi diagnostycznych w formie testów i/lub kwestionariuszy online umożliwiających ocenę indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji osobowościowych uczniów. Nowoczesne narzędzia diagnostyczne w formie zestawu lub pakietu testów i/ lub kwestionariuszy online wspierających proces doradców zawodowych w zakresie przeprowadzenia badania indywidualnych potrzeb edukacyjnych i zawodowych uczniów oraz pracy w grupie.

Dostarczone pomoce szkoleniowo dydaktyczne mają za zadanie wspierać proces doradztwa zawodowego poprzez umożliwienie kompleksowej diagnozy uczniów, co pozwoli na określenie ich predyspozycji osobowościowych oraz identyfikację kluczowych czynników wpływających na wybór dalszej ścieżki edukacyjnej i zawodowej. Zastosowanie dostarczonych pomocy do pracy doradców zawodowych, ma na celu wesprzeć szkoły w indywidualnym, nowoczesnym podejściu do każdego ucznia, a także podczas prowadzonych zajęć grupowych, co w efekcie końcowym przyczyni się do skuteczniejszego określenia ich potencjału edukacyjno zawodowego oraz dopasowania ścieżki kształcenia do indywidualnych możliwości i zainteresowań. Zidentyfikowane obszary rozwoju oraz mocne strony uczniów umożliwią skuteczniejsze planowanie ich dalszej kariery edukacyjnej i zawodowej.

1. **Wymagania dotyczące kart do pracy z wyborem zawodu:**

Zestaw specjalnych kart pracy dla doradców zawodowych, które pomagają w pracy z uczniami – zarówno indywidualnie, jak i w grupach. Karty te mają na celu rozwijanie świadomości uczniów w takich obszarach jak wybór przyszłej ścieżki zawodowej oraz pracy z przekonaniami i wartościami. **Jeden zestaw powinien zawierać trzy rodzaje kart, każdy z nich po min. 30 sztuk**: do pracy z wyborem zawodu, nad przekonaniami i nad wartościami (łącznie min. 90 kart/zestaw).

Zakres kart:

* Karty powinny być wykonane z plastiku lub zalaminowanego materiału, aby można było z nich korzystać wielokrotnie w codziennej pracy doradcy zawodowego.
* Wielkość kart: format nie mniejszy niż A 7 lub B 7 i nie większy niż A 6( nie dopuszcza się kart w wersji A 4)
* Opakowanie na karty tekturowe lub materiałowe
* Karty w języku polskim.
* Ilustracje oparte na metaforach, które pomogą uczniom lepiej zrozumieć wybory zawodowe, swoje przekonania, wartości.
* Stonowana kolorystyka oraz kreatywne, kolorowe grafiki i/lub obrazy i/lub zdjęcia, które pobudzą wyobraźnię   
  i pozwolą spojrzeć na świat wartości, przekonań i środowiska pracy z różnych perspektyw (np. kolorowe i czarno białe grafiki i/lub obrazy i/lub zdjęcia mające wpływ na wyrażenie emocji ucznia i poszerzenie świadomości).
* Karty dotyczące pracy nad przekonaniami i wartościami muszą zawierać także opisy/nazwy przekonań i wartości człowieka (np. miłość, harmonia, rodzina, przyjaźń, sprawiedliwość)
* **Karty dotyczące wyboru zawodu muszą zawierać minimum 30 rodzajów zawodów w tym także zawody związane z obszarem gastronomii i hotelarstwa.**
* Treści dostosowane do uczniów szkół podstawowych (klasy VII-VIII) i uczniów technikum.
* Neutralne i niedyskryminujące grafiki i/lub obrazy i/lub zdjęcia i/lub opisy – tak, aby każdy uczeń i nauczyciel czuł się komfortowo podczas korzystania z kart.
* Karty mają wesprzeć nauczycieli w pracy nad określaniem przez uczniów ich zainteresowań zawodowych w zakresie wyboru ścieżki edukacyjno zawodowej.
* Karty mają pomóc w definiowaniu wartości i przekonań uczniów, co pomoże im lepiej zrozumieć, czym kierują się w życiu w wyborze przyszłego zawodu.
* Karty mają pomóc w poszerzeniu świadomości uczniów w zakresie rynku pracy (zawodów), wyborze kierunku edukacji, zainteresowań, poszerzenia perspektywy ucznia.
* Zestaw kart musi zawierać instrukcje dotyczącą opisu kart, działania kart, pracy z kartami, przykładowe ćwiczenia dla doradcy zawodowego jak pracować kartami z uczniem/uczniami.
* **Karty muszą umożliwiać doradcom zawodowym w szkołach pracę zarówno grupową z uczniami jak   
  i indywidualną.**

1. **Wymagania dotyczące zestawu testów i/lub kwestionariuszy online do przeprowadzenia oceny indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji osobowych - narzędzia online do badania uczniów(dalej: narzędzia):**
2. narzędzia w formie online mają być funkcjonalnie przygotowane do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń).
3. narzędzia muszą gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami   
   o ochronie danych osobowych.
4. narzędzia i znajdujące się w nim treści, muszą zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
5. narzędzia muszą być w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych.
6. narzędzia muszą poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych (np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari).
7. **pytania zawarte w narzędziach muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych (klasy VII-VIII) i uczniów technikum.**
8. narzędziaw formie online musi mieć formę np. testów osobowości/kwestionariuszy przeznaczonych dla uczniów szkół podstawowych (klasy VII-VIII) i uczniów technikum.
9. do narzędzia online musi zostać zagwarantowany indywidualny dostępu dla ucznia za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego równoważnego rozwiązania.
10. narzędzia muszą obejmować **możliwość zbadania uczniów pod kątem ich predyspozycji osobowościowych oraz określenia indywidualnych predyktorów, które mają wpływ na wybór szkoły i kierunku rozwoju -   
    2 różne rodzaje narzędzi w formie online np. test predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych, test kariery, inny.**
11. narzędzia nie mogą wskazywać/sugerować uczniom rodzajów szkół/kierunków edukacji/kierunków ścieżki kariery.
12. narzędzia muszą mieć zastosowaną skalę udzielania odpowiedzi w taki sposób, aby uczeń miał możliwość do wyboru minimum z 3 odpowiedzi.
13. narzędzia muszą zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia.
14. narzędzia powinny zawierać funkcję automatycznego przeliczania wyników uczniów na skale stenową lub   
    centylową lub tenową, a także umożliwiać automatyczne generowanie raportów na podstawie tych danych.
15. po udzieleniu wszystkich odpowiedzi przez ucznia, z narzędzia musi być możliwość zsumowania wyników, skutkiem czego uczeń otrzyma informacje z badania z każdego narzędzia w formie oddzielnych raportów zawierających np grafy i/lub wykresy oraz formę opisową jego wyników wraz z zaleceniami rozwojowymi do dalszej pracy nad swoimi zasobami.
16. narzędzie musi zapewnić automatyczny eksport danych statystycznych z udzielonych odpowiedzi przez ucznia, pozwalając na analizę zawartych danych i automatyczne wygenerowanie wyników z możliwością wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach.
17. narzędzie musi umożliwiać doradcom zawodowym i uczniowi pobranie raportu ucznia z każdego testu lub kwestionariusza w dowolnym czasie po zakończeniu badania ucznia - możliwość zapisać wyniki diagnozy na komputerze lub dysku przenośnym lub na telefonie oraz umożliwiać wydruk.
18. **Każdy z raportów z danego narzędzia z wynikami ucznia, powinien zawierać minimum po 15 stron informacji z badania danego ucznia/raport.**
19. Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczno merytoryczne dla doradców zawodowych z 6 szkół (1 grupa), które musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępów/kodów/haseł dla uczniów, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform).
20. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność narzędzi od dnia przekazania przez cały okres realizacji projektu.

**UWAGA:** Narzędzia powinny zawierać treści wolne od stereotypów płciowych w wyborze ścieżek edukacyjnych   
i zawodowych, muszą także przeciwdziałać dyskryminacji, przeciwdziałać segregacji na rynku pracy na zawody typowo męskie i żeńskie.

**WAŻNE! Zamawiający nie dopuszcza możliwości dostawy narzędzi w formie papierowej na zasadzie papier ołówek. Zamawiający nie dopuszcza dostawy narzędzi przeznaczonych dla osób dorosłych.**

**PODSUMOWANIE**:

**W skład kompletu dostawy pomocy szkoleniowo dydaktycznych wchodzi:**

* 1. Pakiet narzędzi i testów składający się z :

1. zestaw specjalistycznych kart do pracy – 6 zestawów dla 6 szkół
2. zestaw testów i/lub kwestionariuszy online do przeprowadzenia oceny indywidualnych potrzeb rozwojowych   
   i edukacyjnych oraz predyspozycji osobowych – w zestawie 250 sztuk ( 6 szkół x 250 sztuk = 1500 sztuk)

**Łącznie 6 kompletów dla 6 szkół**

* 1. **szkolenie techniczno merytoryczne z obsługi narzędzi diagnostycznych online dla 6 szkół – 4 h dydaktyczne dla   
     1 (jednej) grupy**

**Część nr 10**

**Dostęp do aplikacji gamifikacji – pakiety dla 30 nauczycieli**

**Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy szkoleniowo dydaktycznych w postaci dostępów do aplikacji gamifkacji umożliwiającej tworzenie przez nauczycieli materiałów do nauki uczniów (klas IV-VIII szkół podstawowych i uczniów technikum).**

**Narzędzie będzie wsparciem dla nauczycieli do realizacji warsztatów z uczniami, w tym:**

**26 nauczycieli szkół podstawowych i 4 nauczycieli technikum.**

**Gamifikacja** - **inaczej gryfikacja, grywalizacja** to stosowanie w procesie nauczania uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wykorzystanie aplikacji gamifikacji w trakcie zajęć z uczniami prowadzonych przez nauczycieli, ma przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów   
w zakresie nauki i przyswajania materiału z danego przedmiotu. Materiały dydaktyczne w formie aplikacji gamifkacji mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne podręczniki.

**Każdy nauczyciel otrzyma na okres realizacji projektu, swój indywidualny pakiet 300 kredytów lub pinów lub kodów lub itemów do aplikacji** z systemem zarządzania, bazą materiałów edukacyjnych i dodatkowo możliwością tworzenia własnych materiałów do prowadzonych przez nich lekcji dla uczniów, w celu nauki przez zabawę z wykorzystaniem technologii cyfrowej. Materiał dydaktyczny ma na celu wyposażenie nauczycieli w odpowiednią wiedzę i narzędzia, aby mogli tworzyć zróżnicowane i dynamiczne lekcje z wykorzystaniem nowoczesnych rozwiązań w postaci narzędzi cyfrowych w celu dopasowania nauczania do młodego, cyfrowego społeczeństwa uczniów w szkole. Przygotowany materiał przez nauczycieli, ma umożliwić uczniom naukę w formie zabawy z wykorzystaniem nowoczesnych technologii.

**Aplikacja gamifikacji (w skrócie: aplikacja) - wymagany zakres:**

Każdy z 30 nauczycieli musi otrzymać pakiet 300 kredytów lub pinów lub kodów lub itemów lub innych dostępów do aplikacji gamifikacji minimum na okres realizacji projektu w celu przydzielania uczniom gamifikacji do nauki i powtórki materiału z różnych działów np. przygotowanie do sprawdzianu. **Łącznie 9000 kredytów kredytów lub pinów lub kodów lub itemów lub innych dostępów dla 30 nauczycieli** (**26 nauczycieli szkół podstawowych i 4 nauczycieli technikum).**

Każdy z nauczycieli będzie mógł przygotować materiał ze swojego przedmiotu i wprowadzić go do aplikacji w celu zastosowania innowacyjnej metody do procesu nauki w swoich klasach (uczniowie w sposób praktyczny będą uczyć się materiału z lekcji w formie gamifikacji). Celem jest praktyczne wdrożenie innowacyjnych form nauczania z wykorzystaniem technologii cyfrowej zamiast podręczników/książek.

**Zamawiający wymaga, aby wykonawca dostarczył dostęp do aplikacji** działającej co najmniej na przeglądarkach np. Chrome lub Firefox-Mozzila lub Opera lub inne przeglądarki, zapewniającą płynne działanie i intuicyjny interfejs użytkownika na urządzeniach, w tym komputerach stacjonarnych i przenośnych. Wymagania w zakresie funkcji:

1. Aplikacja gamifikacji **musi być w języku polskim** dostępna dla nauczycieli i uczniów oraz gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych.
2. Aplikacja gamifikacji musi działać na komputerach stacjonarnych i przenośnych dla nauczycieli. Aplikacja dedykowana dla uczniów do nauki materiału przygotowanego przez nauczycieli w systemie, musi funkcjonować na urządzeniach mobilnych.
3. Aplikacja gamifikacji musi posiadać funkcjonalność wprowadzania danych przez nauczycieli w zakresie ćwiczeń i/lub zadań i pytań np. z danego przedmiotu, w celu wykorzystania materiału do nauki w formie zabawy w pracy z uczniami.
4. Aplikacja gamifikacji dla nauczycieli musi zawierać panel administracyjny pozwalający na wprowadzanie, modyfikowanie i aktualizację treści dostępnych dla uczniów w celu nauki poprzez aplikację np. wprowadzanie treści/zagadek/materiału z przedmiotu, odpowiedzi, podpowiedzi, materiałów graficznych, dodawanie zadań/zagadek itp.
5. Aplikacja gamifikacji dla nauczycieli musi zawierać panel administracyjny pozwalający na przydzielanie uczniom indywidualnego dostępu do aplikacji gamifikacji za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego dostępu do gamifikacji w celu nauki przez ucznia wprowadzonych przez nauczyciela zagadnień.
6. Interfejs aplikacji dla uczniów do nauki musi działać w języku polskim i ustawiać się automatycznie na podstawie używanego języka interfejsu urządzenia, na którym zostało zainstalowane.
7. Aplikacja gamifikacji musi zawierać interfejs, który pozwala na działanie, gdzie wprowadzone treści i/lub materiały przez nauczycieli będą prezentowane w formie zabawy oraz umożliwią sprawdzać wiedzę ucznia na czas i bez czasu.
8. Aplikacja gamifikacji musi posiadać funkcjonalność prezentowania pytań i odpowiedzi.
9. Aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym, motywujące ucznia do nawykowego powracania do aplikacji np. możliwość zdobywania punktów lub/i nagród lub/i medali lub/i innych; możliwość współzawodnictwa   
   z innymi uczniami lub inne elementy o charakterze gamifikacyjnym ( przez cały okres udzielonego dostępu).
10. Aplikacja musi zawierać edukacyjną bibliotekę lub/i zasoby lub/i materiały lub/i inne min. 300 zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych w formie gamifikacji z zakresu kompetencji kluczowych ( np.: umiejętność czytania ze zrozumieniem, pisania, rozwiązywania problemów matematycznych, korzystania z narzędzi cyfrowych, kreatywne myślenie, przedsiębiorczość ). Uczeń w przekazanym dostępie będzie miał możliwość pełnej nauki materiału z wszystkich zawartych w aplikacji zasobów oraz do treści utworzonych przez nauczycieli.
11. Aplikacja przez cały okres dostępu musi umożliwiać uczniowi powtórkę i naukę z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz gamifikację z innymi uczniami, nie może być jednorazowym lub kilkurazowym dostępem do gamifikacji.
12. Aplikacja musi posiadać funkcjonalność prezentowania informacji i wyświetlania pytań czy zadań, ćwiczeń oraz odpowiedzi wraz z wyjaśnieniami danej odpowiedzi np. krótki opis informacyjny lub informacja o poprawności udzielonej odpowiedzi.
13. Treści edukacyjne mogą mieć różną formę trudności, ale muszą zawierać informacje z rozwoju kompetencji kluczowych przeznaczone dla uczniów **szkół podstawowych i technikum.**
14. **Aplikacja musi składać się/zawierać minimum funkcjonalności przez cały okres udzielonego dostępu:**
15. **część do nauki materiału** w formie np. ćwiczeń, treningu lub innej formy bez współzawodnictwa z innymi uczniami - zasoby zawierające opisy edukacyjne w celu nauki materiału do przygotowania do gamifikacji z innymi uczniami; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną lub równoważne dotyczące zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania   
    z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego.

oraz

1. **część w formie gamifikacji** sprawdzającą nabytą wiedzę w formie zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych które np. mogą być na czas i bez czasu, muszą zawierać różne poziomy trudności, pytania i odpowiedzi mogą zawierać również formy np. animacji, zdjęć i filmów - zasoby zawierające opisy edukacyjne w celu współzawodnictwa z innymi uczniami w formie gamifikacji; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną lub równoważne dotyczące zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów lub innych w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego.
2. Aplikacja musi zawierać system informowania ucznia np. o zadaniach, przypominaniu o nauce przez zabawę, motywowanie ucznia do skorzystania z aplikacji – system powiadomień przez cały okres udzielonego dostępu. Celem jest monitoring pracy uczniów oraz motywacja do nauki i zabawy z innymi uczniami w procesie nauki
3. Aplikacja musi zawierać minimum ranking pracy uczniów na poziomie szkoły lub klasy lub grupy, który będzie widoczny dla każdego ucznia biorącego udział w gamifikacji – minimalne widoczne dane: ranking miejsc uczniów, liczba punktów, nick jaki sobie przydzielił uczeń, tak aby uczniowie mogli ze sobą współzawodniczyć ( przez cały okres udzielonego dostępu )
4. Aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia.
5. Aplikacja musi zapewniać funkcję przeglądania historii postępów przez ucznia, aby umożliwić monitorowanie jego procesu nauki przez nauczyciela.
6. Wykonawca jest zobligowany do zapewnienia bezpieczeństwa teleinformatycznego dla aplikacji.
7. Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwalną funkcjonalność aplikacji gamifikacji udzielając dostępu na okres liczony od dnia przekazania Zamawiającemunie krócej niż na czas realizacji projektu.Zamawiający zaznacza, iż dostępy dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez nauczycieli zajęć z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.
8. **Zamawiający wymaga, aby Wykonawca dostarczył do aplikacji praktyczny manual tzn instrukcję obsługi dla każdego z 30 nauczycieli,** w formie drukowanej lub w formie pdf lub online do pobrania, min. 4 strony –instrukcja korzystania krok po kroku z aplikacji w formie tekstu i grafiki dotyczącej funkcjonalności aplikacji (logowanie, zasady korzystania z aplikacji, funkcjonalność i zasady oraz inne związane z korzystaniem z aplikacji). Manual ma być przewodnikiem dla nauczyciela w celu sprawnego korzystania ze wszystkich funkcjonalności aplikacji.
9. W ramach dostawy, Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla nauczycieli i dla Zamawiającego z obsługi aplikacji w podziale na 2 (dwie) grupy), w celu uzyskania wysokiej jakości przydzielania kodów dostępu aplikacji   
   w trakcie prowadzonych przez nauczycieli zajęć z uczniami. Wdrożenie techniczne musi obejmować minimalne zagadnienia:obsługa, instrukcje krok po kroku dotyczące użytkowania, logowanie, nawigacja po interfejsie   
   i znajdowanie potrzebnych funkcji (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform).

**WAŻNE**

**Zamawiający nie dopuszcza dostawy aplikacji gamifikacji zawierającej wyłącznie opracowane ćwiczenia i/lub zadania i/lub pytania i/lub fiszki bez części gamifikacyjnej. Zamawiający wymaga, aby dostarczona aplikacja gamifikacyjna zawierała funkcje takie jak rankingi uczniów, system punktów lub zdobywania nagród czy odznak, które umożliwiają współzawodnictwo na poziomie szkoły lub klasy lub grupy.**

**W skład dostawy wchodzi:**

* pakiet składający się z 300 kredytów lub pinów lub kodów lub itemów lub innych dostępów do aplikacji/ dla 1 (jednego) Nauczyciela– 30 pakietów dla 30 nauczycieli
* praktyczny manual (instrukcja) do aplikacji gamifikacji – 30 sztuk
* wdrożenie techniczne z obsługi – 4 dydaktyczne/grupa x 2 grupy
* inne koszty wykonawcy