

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Zamówienie realizowane jest w związku z realizacją projektu pn:

„Szkoła Podstawowa im. Kardynała Wyszyńskiego w Szulborzu Wielkim – szkołą nowoczesnej edukacji”

współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Mazowsza 2021-2027, nr naboru FEMA.07.02-IP.01-012/24, realizowanego w ramach Priorytetu VII Fundusze Europejskie dla nowoczesnej i dostępnej edukacji na Mazowszu, Działanie FEMA 07.02 Wzmocnienie kompetencji uczniów. Beneficjentem projektu jest **GMINA SZULBORZE WIELKIE**.

2. **Przedmiotem zamówienia są USŁUGI SZKOLENIOWE DLA UCZNIÓW mające za zadanie wsparcie uczestników projektu w rozwoju kompetencji kluczowych.**
3. W celu zwiększenia konkurencyjności, zamówienie zostało podzielone na następujące części, z których każda usługa szkoleniowa stanowi osobne zamówienie:

Nr części	Nazwa zamówienia
Część nr 1	Warsztat umiejętności matematycznych i logicznego myślenia z wykorzystaniem TIK - dla 40 uczniów klas I-IV
Część nr 2	Warsztat - Rozwój kompetencji społeczno-emocjonalnych - dla 50 uczniów klas V-VIII
Część nr 3	Warsztat: Praca w zespole - rozwój kreatywności z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych - dla 120 uczniów klas I-VIII
Część nr 4	Warsztat rozwijający umiejętności uczenia się-Indywidualne style uczenia się dla 64 uczniów klas V-VIII
Część nr 5	Warsztat: Gra edukacyjna rozwijająca wiedzę i umiejętności proekologiczne - dla 120 uczniów klas I-VIII
Część nr 6	Warsztat: Moja ścieżka edukacyjna - diagnoza predyspozycji i zainteresowań uczniów – dla 50 uczniów klas VII-VIII

4. Zamawiający dopuszcza możliwość składania ofert częściowych, jeden Wykonawca może złożyć ofertę na jedną część, na kilka części lub na wszystkie części zamówienia.
5. Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych.
6. W przypadku zgłoszenia w formularzu rekrutacyjnym przez uczestnika projektu szczególnych potrzeb, obowiązkiem Wykonawcy jest zapewnienie dostępności przedmiotu zamówienia odpowiednio dostosowanej do potrzeb danego uczestnika. Zamawiający przekazuje niezbędne informacje w tym zakresie Wykonawcy. Zrealizowanie przedmiotu zamówienia przez Wykonawcę musi być zgodne z Wytycznymi dotyczącymi realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz z zasadami równości szans i niedyskryminacji w celu zapobiegania wszelkim formom dyskryminacji, nie tylko ze względu na płeć, ale również z powodu rasy lub pochodzenia etnicznego, religii lub światopoglądu, niepełnosprawności, wieku lub orientacji seksualnej. Wszystkie działania muszą być realizowane w sposób niewykluczający udziału osób z niepełnosprawnościami.
7. Termin realizacji zamówienia: od dnia podpisania umowy najpóźniej **do dnia 31.10.2026 roku**. Zamawiający informuje, iż termin ten może ulec zmianie z przyczyn od niego niezależnych (np. wydłużenie przez Beneficjenta terminu realizacji projektu).
8. Zamawiający przed rozpoczęciem realizacji zamówienia dla części nr 3 i nr 5 przekazuje Wykonawcy podział na uczniów klas I-III i uczniów klas IV-VIII biorących udział w szkoleniach.

Część nr 1

Warsztat umiejętności matematycznych i logicznego myślenia z wykorzystaniem TIK - dla 40 uczniów klas I-IV

40 uczniów; 8 h dydaktycznych/ grupa x 4 grupy

Usługa szkoleniowa w nowoczesnej formule – warsztat grupowy wraz z przeprowadzeniem diagnozy indywidualnej diagnozy kompetencji matematycznych i logicznych uczniów, realizowanej za pomocą specjalistycznego narzędzia psychometrycznego. Uczniowie swoje wyniki diagnozy muszą otrzymać w formie raportu (min. 15 stron), który będzie zawierał opis i informacje z badania ucznia oraz rekomendacje dla uczniów, nauczycieli oraz rodziców w zakresie dalszego wsparcia edukacyjnego. Warsztat ma na celu rozwój 2 umiejętności podstawowych: matematycznych i rozumienia i tworzenia informacji oraz określenie mocnych stron i obszarów do rozwoju lub ponownego przerobienia materiału w klasach I-IV. Warsztat prowadzony

zgodnie z ramą programową nauczania wczesnoszkolnego musi się składać z następujących etapów: przed warsztatem zostanie przeprowadzony test psychometryczny online badający poziom kompetencji matematycznych uczniów; na bazie otrzymanych wyników zostanie przeprowadzony warsztat w celu dostosowania materiału do poziomu każdego ucznia – zindywidualizowane podejście do uczniów, warsztat będzie prowadzony z wykorzystaniem materiałów szkoleniowych w formie zestawu zadań do edukacji wczesnoszkolnej, który rozwija zdolność identyfikowania, rozumienia, wyrażania, tworzenia i interpretowania pojęć, uczuć, faktów i opinii. Warsztat łączy rozwój 2 umiejętności podstawowych poprzez pracę w małych zespołach, w których uczniowie dodatkowo muszą skutecznie się komunikować z innymi.

Zagadnienia tematyczne:

- Stosunki przestrzenne,
- Rozumienie własności liczb,
- Posługiwanie się liczbami,
- Wykonywanie działań matematycznych,
- Czytanie tekstów matematycznych z elementami geometrii
- Moje zasoby (wyniki testu)
- Ćwiczenia praktyczne

WYMAGANIA:

Wykonawca musi zapewnić narzędzia psychometryczne do badania online spełniające wymagania:

- a) **narzędzie psychometryczne online** w języku polskim do badania poziomu kompetencji matematycznych i logicznych uczniów (dalej: testy lub narzędzia), musi działać na dostępnych przeglądarkach typu np.: Chrome, Firefox-Mozilla, Opera lub innej;
 - b) narzędzie musi działać bez zakłóceń i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika, który będzie dostępny na różnych urządzeniach, w tym na komputerach stacjonarnych oraz urządzeniach mobilnych, takich jak smartfony czy tablety,
 - c) przydzielenie narzędzia dla ucznia za pomocą indywidualnego kodu, hasła lub innej metody w taki sposób, aby każdy uczestnik szkolenia mógł się zalogować za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu;
 - d) narzędzie online musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z wynikami z diagnozy ucznia;
 - e) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
 - f) Pytania zawarte w narzędziu muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
 - g) Pytania zawarte w narzędziu i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
 - h) Pytania zawarte w narzędziu muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych,**
 - i) Narzędzia w formie online z systemem automatycznego przeliczania wyników i generowaniem szczegółowych wyników dla każdego ucznia indywidualnie tzw. raport czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 15 stron wraz z rekomendacjami.
 - j) narzędzie musi być wyposażone w automatyczne przeliczanie wyników ucznia na skale stenową lub centylową lub tenową lub inną oraz automatyczne generowanie z nich raportów, po udzieleniu wszystkich odpowiedzi przez ucznia, narzędzie musi zsumować wyniki, skutkiem czego uczeń otrzyma informacje z badania w formie raportu zawierającego np. wykres/wykresy oraz formę opisową wraz z zaleceniami rozwojowymi do dalszej pracy dla ucznia nad jego zasobami,
 - k) narzędzie musi zapewnić automatyczny eksport danych statystycznych z udzielonych odpowiedzi przez ucznia, pozwalając na analizę zawartych danych i automatyczne wygenerowanie wyników w postaci pdf z możliwością wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach oraz z możliwością wydruku.
- narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.

WAŻNE!

Zamawiający zastrzega weryfikację narzędzia diagnostycznego, które będzie używane w trakcie usługi szkoleniowej. Niedopuszczalne jest korzystanie z narzędzi dla osób dorosłych ani w formie papierowej.

Materiały szkoleniowe: Zestawów zadań i ćwiczeń do edukacji wczesnoszkolnej:

Zestaw zadań i ćwiczeń zawierający materiał z zakresu tematycznego rozwijającego umiejętności matematyczne i logicznego myślenia uczniów klas I-IV szkoły podstawowej między innymi: Stosunki przestrzenne, Rozumienie własności liczb, Posługiwanie się liczbami, wykonywanie działań matematycznych, Czytanie tekstów matematycznych z elementami geometrii oraz stosowanie matematyki w sytuacjach życiowych. Zakres tematyczny powinien być zgodny z ramą programową nauczania wczesnoszkolnego. Forma: drukowana, A4, zawierająca minimum 70 zestawów stanowiących zadania z zakresu edukacji matematycznej; forma sprawdzianów i/lub quizów i/lub ćwiczeń, które można wykorzystywać również do utrwalania nabywanej wiedzy i doskonalenia umiejętności uczniów oraz jako materiał, służący do zajęć w szkole w nauczaniu wczesnoszkolnym

Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia:

- Przeprowadzenie warsztatu w podziale na grupy wraz z diagnozą - 4 grupy x 8 h = 32 h dydaktyczne
- Narzędzie psychometryczne online do badania uczniów – 40 sztuk dla 40 uczniów
- Raport z badania – 40 sztuk dla 40 uczniów
- Zestaw ćwiczeń do edukacji wczesnoszkolnej – 40 sztuk dla 40 uczniów
- Zaświadczenia/certyfikaty – 40 sztuk dla 40 uczniów
- Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia

Część nr 2

Warsztat - Rozwój kompetencji społeczno-emocjonalnych - dla 50 uczniów klas V-VIII

50 uczniów; 8 h dydaktycznych/grupa x 5 grup

6 h dydaktycznych na platformie blended learning/uczeń

Usługa szkoleniowa w nowoczesnej formule – warsztat grupowy wraz z przeprowadzeniem diagnozy kompetencji społecznych za pomocą narzędzia diagnostycznego online (test online) oraz z wykorzystaniem narzędzi TIK. Celem warsztatu jest uświadomienie uczniom wagi relacji rówieśniczych, wyznaczenie kluczowych kompetencji wpływających na dobrostan psychiczny, diagnozy kompetencji społecznych przez wykonanie testu online badającego ucznia w co najmniej 15 różnych wymiarach w tym np.: budowanie relacji, organizowanie, planowanie, poziomu empatii, praca w zespole, podejmowanie decyzji, kontrola siebie, radzenie sobie z konfliktem w trudnych sytuacjach, wywieranie wpływu, motywowanie, liderstwo, podejmowanie ryzyka, elastyczność, inne. Po zakończonym badaniu, każdy uczeń otrzyma raport ze swoich wyników, który umożliwi uczniom skoncentrowanie się w trakcie warsztatu na rozwijaniu swoich kompetencji społecznych mających wpływ na stan emocjonalny. Po wykonaniu wielowymiarowej diagnozy, uczniowie zapoznają się z badanymi obszarami, zdefiniują poziomych wyników, zapoznają się z metodami które wspierają zdrowe funkcjonowanie i niwelują myśli i zachowania destrukcyjne. Warsztat ma na celu uświadomienie uczniom jak emocje destrukcyjne wpływają na ich zachowania, myśli, procesy poznawcze, codzienne funkcjonowanie w domu i w szkole, na kontakty rówieśnicze, na czym polega depresja, zachowania agresywne, uzależnienia behawioralne, jak radzić sobie z emocjami destrukcyjnymi (wypracowanie mechanizmów obronnych). W ramach materiałów szkoleniowych uczniowie otrzymają dostęp na 4 miesiące do platformy szkoleniowej z filmami szkoleniowymi (6 h dydaktycznych) zawierającymi tematykę warsztatu zgodnie z poniższymi zagadnieniami.

Zagadnienia tematyczne

- Definicja i rodzaje umiejętności społeczno emocjonalnych
- Praca zespołowa – umiejętność efektywnej współpracy w grupie
- Elastyczność
- Współpraca
- Komunikacja
- Zarządzanie konfliktem
- Rodzaje emocji, ich wpływ na moje zachowania
- Jak emocje destrukcyjne wpływają na kontakty rówieśnicze
- Na czym polega depresja, obniżony nastrój
- Czym są kryzysy psychiczne i jak je odbierać
- Jak radzić sobie z emocjami destrukcyjnymi?
- Style reagowania na trudne sytuacje w życiu
- Inteligencja emocjonalna
- Moje wyniki z diagnozy
- Zajęcia praktyczne dla uczniów z wykorzystaniem wyników z diagnozy

WYMAGANIA:

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca zapewnił narzędzia diagnostyczne do badania online spełniające wymagania:

- a) **narzędzie psychometryczne online** w języku polskim do badania kompetencji społecznych (dalej: testy lub narzędzia), musi działać na dostępnych przeglądarkach typu np.: Chrome, Firefox-Mozilla lub innej;
- b) narzędzie musi działać bez zakłóceń i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika, który będzie dostępny na różnych urządzeniach, w tym na komputerach stacjonarnych oraz urządzeniach mobilnych, takich jak smartfony czy tablety,
- c) przydzielenie narzędzia dla ucznia za pomocą indywidualnego kodu, hasła lub innej metody w taki sposób, aby każdy uczestnik szkolenia mógł się zalogować za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu,
- d) narzędzie online musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z wynikami z diagnozy ucznia;
- e) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
- f) Pytania zawarte w narzędziu muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
- g) Pytania zawarte w narzędziu i otrzymane wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
- h) **Pytania zawarte w narzędziu muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych,**
- i) Narzędzie w formie online z systemem automatycznego przeliczania wyników i generowaniem szczegółowych wyników dla każdego ucznia indywidualnie tzw. raport czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 30 stron wraz z rekomendacjami.
- j) narzędzie musi być wyposażone w automatyczne przeliczanie wyników ucznia na skale stenową lub centylową lub tenową lub inną oraz automatyczne generowanie z nich raportów, po udzieleniu wszystkich odpowiedzi przez ucznia, narzędzie musi zsumować wyniki, skutkiem czego uczeń otrzyma informacje z badania w formie raportu zawierającego np. wykres/wykresy oraz formę opisową wraz z zaleceniami rozwojowymi do dalszej pracy dla ucznia nad jego zasobami,

- k) narzędzie musi zapewnić automatyczny eksport danych statystycznych z udzielonych odpowiedzi przez ucznia, pozwalając na analizę zawartych danych i automatyczne wygenerowanie wyników w postaci pdf z możliwością wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach oraz z możliwością wydruku.
- l) narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.

WAŻNE!

Zamawiający zastrzega weryfikację narzędzia diagnostycznego, które będzie używane w trakcie usługi szkoleniowej. Niedopuszczalne jest korzystanie z narzędzi dla osób dorosłych ani w formie papierowej.

Materiały szkoleniowe – platforma z filmami szkoleniowymi:

- a) Wykonawca musi zapewnić indywidualne dostępy dla uczniów do szkolenia na platformie blended learning na okres 4 miesięcy.
- b) Platforma zawierająca szkolenie ma być funkcjonalnie przygotowana do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń); musi gwarantować bezpieczeństwo danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych.
- c) Szkolenie i znajdujące się w nim informacje/materiały/treści/obrazy, musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
- d) Platforma zawierająca szkolenie musi być w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych, musi poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych (np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari,).
- e) Platforma zawierająca szkolenie musi mieć możliwość indywidualnego dostępu dla każdego ucznia poprzez logowanie za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu.
- f) Platforma zawierająca szkolenie musi zawierać te same treści zgodne merytorycznie z opisem zamówienia i treścią programową po zalogowaniu się przez każdego ucznia.
- g) Szkolenie na platformie w formie 6 h dydaktycznych profesjonalnych filmów szkoleniowych (nie dopuszcza się prezentacji multimedialnych z lektorem lub nagrań ze szkoleń) muszą być wzbogacone o profesjonalną grafikę, pracę na wielu poziomach (świadomym i nieświadomym) uwzględniając wszystkie kanały reprezentacji – wzrokowy, słuchowy i kinestetyczny co umożliwi uzyskanie dużych efektów uczenia. Uczeń dzięki pracy on-line musi mieć możliwość do przyswajania wiedzy w określonym indywidualnie czasie, tempie i w dogodnym miejscu.
- h) Do platformy należy zapewnić wsparcie wdrożeniowe z technicznego sposobu korzystania, które ma na celu zapewnienie uczniom pełnej dostępności do szkolenia, co pozwoli na efektywne wykorzystanie jej przez uczniów obejmujące minimum: proces logowania się do platformy za pomocą indywidualnego, uruchamianie szkolenia na platformie blended learning, inne czynności związane z pełnym dostępem do szkolenia.

Zamawiający będzie odpowiedzialny za przeprowadzanie badań uczniów oraz wsparcie merytoryczne techniczne do platformy blended learning w trakcie jej użytkowania przez uczniów w trakcie realizacji projektu. Zamawiający przygotuje metodykę prowadzenia treningu w szkole dla Wykonawcy. Szczegóły zostaną omówione przed rozpoczęciem realizacji zamówienia.

Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia:

- Przeprowadzenie warsztatu w podziale na grupy wraz z diagnozą dla 50 uczniów - 5 grup x 8 h = 40 h dydaktycznych
- Narzędzie online do badania – 50 sztuk dla 50 uczniów
- Raport z badania – 50 sztuk dla 50 uczniów
- Materiały szkoleniowe na platformie blended learning 6 dydaktycznych – 50 sztuk dla 50 uczniów
- Zaświadczenia/certyfikaty – 50 sztuk dla 50 uczniów
- Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia

Część nr 3

Warsztat: Praca w zespole - rozwój kreatywności z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych- dla 120 uczniów klas I-VIII

120 uczniów; 8 h dydaktycznych/grupa x 12 grup

Celem warsztatu jest rozwój umiejętności uczniów m.in. w zakresie generowania lub stosowania nowych i wartościowych pomysłów, biegłości w wymyślaniu rozwiązań i odpowiedzi wykraczających poza schematy, czy eksperymentowanie z niekonwencjonalnymi i nowatorskimi podejściami. Warsztat będzie prowadzony w formie zabawy – pracy grupowej z wykorzystaniem specjalistycznej gry edukacyjnej. Grupa zostanie podzielona na zespoły gdzie uczniowie będą rozwijać kreatywność, twórcze myślenie oraz umiejętność pracy w zespole i komunikacja. Zajęcia muszą zostać zrealizowane w nowoczesnej metodzie z wykorzystaniem cyfrowego narzędzia/aplikacji grywalizacji/gamifikacji/gryfikacji. Warsztat ma za zadanie rozwijać 3 umiejętności przekrojowe: praca w zespole, kreatywność i innowacyjność oraz umiejętności cyfrowe. Usługa musi zostać zrealizowana z wykorzystaniem standardu kompetencji cyfrowych na podstawie aktualnej wersji ramy „DigComp”.

W skład usługi wchodzi:



Fundusze Europejskie
dla Mazowsza



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Mazowsze.
serce Polski

1. Warsztat dla uczniów prowadzony w formie zabawy – pracy grupowej z wykorzystaniem specjalistycznej gry edukacyjnej w formie cyfrowej. Grupa zostanie podzielona na zespoły, gdzie uczniowie będą rozwijać kreatywność, twórcze myślenie oraz umiejętność pracy w zespole. Dodatkowo uczniowie zostaną przeszkoleni ze stosowania narzędzi cyfrowych – grywalizacji w procesie nauki.

2. Materiały szkoleniowe dla uczniów;

- aplikacja grywalizacji - uczniowie otrzymają dostęp do aplikacji na okres 12 miesięcy gdzie będą w formie grywalizacji (współzawodnictwo z innymi uczniami – zdobywanie punktów i nagród za wykonywane zadania) rozwiązywać różne zadania, odpowiadać na pytania w celu rozwoju kreatywności.
- gra edukacyjna planszowa – uczniowie otrzymają grę edukacyjną planszową w celu rozwoju kreatywności w trakcie warsztatów, a także po warsztatach, gdzie każdy z uczniów będzie mógł w domu z rodziną lub ze znajomymi grać w grę edukacyjną rozwijającą kreatywność (gry planszowe wymagają strategicznego myślenia, planowania, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, nauka przez zabawę - uczniowie w trakcie gry będą odpowiadać na pytania, rozwiązywać zadania, edukacja emocjonalna - gry uczą radzenia sobie z przegraną i uczciwej rywalizacji, co jest ważne w rozwoju emocjonalnym ucznia).

Zagadnienia tematyczne

- Czym jest kreatywne myślenie
- Jak rozwijać w sobie kreatywność
- 6 sposobów na pobudzenie kreatywności
- Wpływ kreatywności na innowacyjność
- Pojęcie kreatywności i twórczego myślenia
- Przeszkody i ograniczenia w kreatywnym myśleniu
- Techniki, narzędzia, sposoby na zwiększanie kreatywnych działań
- Wykorzystanie nowoczesnych narzędzi także do rozwijania kreatywności

Materiały szkoleniowe:

1. Aplikacja grywalizacji- wymagany zakres:

- 1) aplikacja zawierająca materiały, treści, zagadnienia związane z rozwojem kreatywności, która będzie funkcjonowała na urządzeniach mobilnych, w wersjach na systemy Android i IOS, w języku polskim.
- 2) 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 zasyfrowanego, indywidualnego dostępu do aplikacji lub innego rozwiązania, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie.
- 3) Aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym, np. możliwość zdobywania punktów lub/i nagród lub/i medali lub/i innych; możliwość współzawodnictwa z innymi uczniami lub inne elementy;
- 4) 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 do **rozwój kompetencji kreatywnych**, możliwość pełnej nauki materiału z wszystkich zawartych w aplikacji zasobów.
- 5) Aplikacja musi umożliwiać uczniowi powtórkę i naukę z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz gamifikację z innymi uczniami, nie może być jednorazowym lub kilkurazowym dostępem do gamifikacji.
- 6) 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.
- 7) Treści związane z rozwojem **kompetencji kreatywnych** o różnej formie trudności,
- 8) Aplikacja musi składać się/zawierać minimum funkcjonalności przez cały okres udzielonego dostępu:
 - a) **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
 - b) **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.
- 9) 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.
- 10) 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)

- 11) Aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia, przeglądanie historii postępów przez ucznia, aby umożliwić monitorowanie jego procesu nauki.
- 12) Aplikacja musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
- 13) W trakcie zajęć wdrożenie techniczne dla uczniów z obsługi aplikacji – proces logowania, użytkowanie.

2. Gra edukacyjna planszowa:

Gra w języku polskim do rozwoju umiejętności kreatywnego myślenia dla uczniów szkoły podstawowej. Gra planszowa może być połączona z aplikacją grywalizacji.

1. Wymiary planszy w formacie nie mniejszym niż format A2 (czyli 594 × 420 mm) z możliwością spadu, z możliwością złożenia do rozmiaru A4 (297 × 210 mm) z dopuszczalną tolerancją ±10 mm.
2. Plansza powinna być wykonana z tektury litej o minimalnej grubości 2 mm, oklejonej papierem kredowym o gramaturze co najmniej 130 g/m² lub materiałem o równoważnych parametrach wytrzymałościowych).
3. Plansza z trwałego materiału, gwarantującego wielokrotne składanie i rozkładanie bez uszczerbku dla jakości produktu.
4. Nadruk w pełnym kolorze (colour), opcjonalnie zabezpieczony warstwą lakieru lub innego trwałego materiału w celu wielokrotnego użytkowania w szkołach.
5. Gra oraz wszystkie jej elementy nie mogą zawierać żadnych treści, ilustracji ani innych form przekazu, które w jakikolwiek sposób mogłyby prowadzić do dyskryminacji uczniów czy nauczycieli.
6. Elementy dodatkowe
 - a) Pionki: w zestawie powinny znaleźć się co najmniej 3 pionki w różnych kolorach,
 - b) Instrukcja gry: w formie drukowanej lub dostępnej online (np. poprzez kod QR lub inny sposób umożliwiający szybkie pobranie lub odczytanie zasad).
 - c) Karty z ćwiczeniami: powinny zawierać zadania rozwijające kompetencje typu np. myślenie; przeznaczone dla minimum 3, a maksymalnie dla 6 uczestników (osób lub zespołów); ćwiczenia stanowiące warunek przechodzenia na kolejne etapy lub zdobywania punktów (punktacja może być dodatnia, ujemna lub premiowana podwójnie).
 - d) Karty kreatywne: co najmniej 30 kart zawierających aktywności (np. wymyślanie opowieści, rozwiązywanie problemów), które mogą dodatkowo wprowadzać element punktów bonusowych bądź tzw. „pułapek” dla graczy.
 - e) Żetony/karty/inne w ilości dostosowanej do potrzeb co najmniej trzech osób/zespołów.
 - f) dopuszczalna możliwość: gra wykorzystuje technologię informacyjno komunikacyjną – np. qr kod, samouczki wideo, dostęp do sieci lub informacji kontaktowych, playlista, monitorowanie wyników gracza.

Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia:

- Przeprowadzenie warsztatu w podziale na grupy -12 grup x 8 h = 96 h dydaktycznych
- Materiały szkoleniowe :
 - Dostęp do aplikacji grywalizacji – 120 sztuk dla 120 uczniów
 - Gra planszowa edukacyjna – 120 sztuk dla 120 uczniów
- Zaświadczenia/certyfikaty – 120 sztuk
- Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia

Część nr 4

Warsztat rozwijający umiejętności uczenia się - Indywidualne style uczenia się dla 64 uczniów klas V-VIII

64 uczniów; 8 h dydaktycznych/grupa x 6 grup

Celem warsztatu jest rozpoznanie indywidualnego stylu uczenia się przez uczniów oraz poznanie różnych stylów uczenia się. Warsztat ma za zadanie rozwój umiejętności przekrojowych wykorzystując interaktywne metody nauki. Styl uczenia się to indywidualny sposób, w jaki osoba przyswaja i przetwarza informacje. Uczniowie wezmą udział w 8 h warsztacie gdzie poznają i określają swój indywidualny najlepszy styl uczenia. Diagnoza stylu uczenia się musi zostać przeprowadzona za pomocą testu online, z którego każdy uczeń otrzyma swój raport i indywidualny manual. Uczniowie w trakcie zajęć poznają także interaktywne metody wykorzystywane do nauki (np. Gamifikacja, Blended learning, Inquiry-Based Learning).

W skład usługi wchodzi:

- 8 h zajęć grupowych – 6 grup x 8 h dydaktycznych
- Indywidualne określenie stylu uczenia się ucznia – specjalistyczny test online badający style uczenia się
- Indywidualny opis i strategię uczenia się każdego ucznia – manual

Zagadnienia tematyczne

- Techniki nauki i organizacji czasu
- Skupienie i koncentracja
- Zasady skutecznego uczenia się
- Jaki styl uczenia się posiadam?
- Jakie są moje mocne strony?
- Różnorodne style uczenia się

- Techniki uczenia się
- Rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie
- Motywacja i zarządzanie stresem
- Radzenie sobie ze stresem szkolnym
- Interaktywne metody i techniki nauki dostępne dla uczniów (np. Gamifikacja, Blended learning, Inquiry-Based Learning)
- Ćwiczenia z wykorzystaniem materiałów szkoleniowych

WYMAGANIA:

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca zapewnił narzędzia diagnostyczne online do badania stylu uczenia się spełniające wymagania:

- a) **narzędzie psychometryczne online** w języku polskim (dalej: testy lub narzędzia), musi działać na dostępnych przeglądarkach typu np.: Chrome, Firefox-Mozilla lub innej;
- b) narzędzia muszą działać bez zakłóceń i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika, który będzie dostępny na różnych urządzeniach, w tym na komputerach stacjonarnych oraz urządzeniach mobilnych, takich jak smartfony czy tablety,
- c) przydzielenie narzędzia dla ucznia za pomocą indywidualnego kodu, hasła lub innej metody w taki sposób, aby każdy uczestnik szkolenia mógł się zalogować za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu,
- d) narzędzie online musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z wynikami z diagnozy ucznia;
- e) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
- f) Pytania zawarte w narzędziach muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
- g) Pytania zawarte w narzędziach i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
- h) **Pytania zawarte w narzędziach muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych,**
- i) Narzędzia w formie online z systemem automatycznego przeliczania wyników i generowaniem szczegółowych wyników dla każdego ucznia indywidualnie raport tzw. MANUAL czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 10 stron wraz z rekomendacjami.
- j) narzędzie musi być wyposażone w automatyczne przeliczanie wyników ucznia na skale stenową lub centylową lub tenową lub inną oraz automatyczne generowanie z nich raportów, po udzieleniu wszystkich odpowiedzi przez ucznia, narzędzie musi zsumować wyniki, skutkiem czego uczeń otrzyma informacje z badania w formie raportu zawierającego np. wykres/wykresy oraz formę opisową wraz z zaleceniami rozwojowymi do dalszej pracy dla ucznia nad jego zasobami,
- k) narzędzie musi zapewnić automatyczny eksport danych statystycznych z udzielonych odpowiedzi przez ucznia, pozwalając na analizę zawartych danych i automatyczne wygenerowanie wyników w postaci pdf z możliwością wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach oraz z możliwością wydruku.
- l) narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO

WAŻNE!

Zamawiający zastrzega weryfikację narzędzia diagnostycznego, które będzie używane w trakcie usługi szkoleniowej. Niedopuszczalne jest korzystanie z narzędzi dla osób dorosłych ani w formie papierowej.

Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia:

- Przeprowadzenie warsztatu w podziale na grupy wraz z diagnozą dla 64 uczniów - 6 grup x 8 h = 48 h dydaktycznych
- Test online do badania – 64 sztuki
- Raport z badania z manuałem – 64 sztuki
- Zaświadczenia/certyfikaty – 64 sztuki
- Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia

Część nr 5

Warsztat: Gra edukacyjna rozwijająca wiedzę i umiejętności proekologiczne - dla 120 uczniów klas I-VIII

120 uczniów; 3 h dydaktyczne/grupa x 12 grup

Warsztat dla uczniów w formie gry edukacyjnej mającej na celu rozwijanie wiedzy i umiejętności proekologicznych. Podczas 3-godzinnych warsztatów, uczniowie zostaną podzieleni na zespoły i będą zdobywać wiedzę poprzez udział w grze edukacyjnej. Gra skupi się na zadawaniu pytań i rozwiązywaniu zadań związanych z wiedzą ekologiczną oraz promowaniu najlepszych proekologicznych postaw, rozwijaniu wiedzy i umiejętności związanych z ochroną środowiska. W trakcie warsztatu, każdy uczeń otrzyma dostęp do specjalnej aplikacji mobilnej na okres 3 miesięcy, która w formie grywalizacji umożliwi kontynuację nauki i utrwalanie proekologicznych postaw w codziennym życiu. Dodatkowo uczniowie otrzymają materiały szkoleniowe w formie książeczki edukacyjnej z zakresu postaw proekologicznych.

Zagadnienia tematyczne

- Rodzaje odpadów,
- Oszczędzanie zasobów
- Niemarnowanie surowców

- Akcje ekologiczne
- Ćwiczenia z wykorzystaniem materiałów szkoleniowych

Materiały szkoleniowe :

1. Aplikacja grywalizacji- wymagany zakres:

- 1) aplikacja **zawierająca materiały, treści, zagadnienia związane z rozwojem ekologii**, która będzie funkcjonowała na urządzeniach mobilnych, w wersjach na systemy Android i IOS, **w języku polskim**.
- 2) 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, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie.
- 3) Aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym, 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).
- 4) 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 **do rozwoju postaw ekologicznych**, możliwość pełnej nauki materiału z wszystkich zawartych w aplikacji zasobów.
- 5) Aplikacja musi umożliwiać uczniowi powtórkę i naukę z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz gamifikację z innymi uczniami, nie może być jednorazowym lub kilkurazowym dostępem do gamifikacji.
- 6) 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.
- 7) Treści związane z rozwojem **wiedzy o ekologii** o różnej formie trudności,
- 8) Aplikacja musi składać się/zawierać minimum funkcjonalności przez cały okres udzielonego dostępu:
 - a) **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
 - b) **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 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.
- 9) 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.
- 10) 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)
- 11) Aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia, przeglądanie historii postępów przez ucznia, aby umożliwić monitorowanie jego procesu nauki.
- 12) Aplikacja musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
- 13) W trakcie zajęć wdrożenie techniczne dla uczniów z obsługi aplikacji – proces logowania, użytkowanie

2. Materiały/książeczka edukacyjna z zakresu postaw proekologicznych

Materiały w formie drukowanej lub książeczki edukacyjnej drukowanej zawierające materiał edukacyjny, który w przystępny i atrakcyjny sposób przybliży uczniom postawy proekologiczne. Materiały muszą zawierać min:

- wyjaśnienia kluczowych zagadnień ekologii – dlaczego warto dbać o naturę, jak oszczędzać wodę czy segregować śmieci
- wyjaśnienie pojęcia proekologicznych postaw
- propozycje działań ekologicznych na co dzień – proste kroki, które każdy może wprowadzić, by chronić naszą planetę
- format A5 lub A 4
- papier: okładka kreda mat 250 g; środek offset 170 g
- kolorowa
- ilość stron: 4+12
- szycie: zeszytowe po długim boku
- jasne kolory, estetyczne grafiki, bez from dyskryminacji

Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia:

- Przeprowadzenie warsztatu w podziale na grupy - 12 grup x 3 h = 36 h dydaktycznych
- Materiały szkoleniowe:



Fundusze Europejskie
dla Mazowsza



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Mazowsze.
serce Polski

- aplikacja grywalizacji – 120 sztuk dla 120 uczniów
- materiały/książeczka edukacyjna -120 sztuk dla 120 uczniów
- Zaświadczenia/certyfikaty – 120 sztuk dla 120 uczniów
- Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia

Część nr 6

Warsztat: Moja ścieżka edukacyjna - diagnoza predyspozycji i zainteresowań uczniów – 50 uczniów klas VII-VIII

50 uczniów; 12 h dydaktycznych/grupa x 5 grup

Usługa szkoleniowa w nowoczesnej formule – warsztat grupowy wraz z przeprowadzeniem oceny indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji do wykonywania poszczególnych zawodów czy wyboru ścieżki edukacyjnej. W trakcie warsztatu każdy uczeń musi zostać poddany diagnozie za pomocą 2 rodzajów testów/kwestionariuszy psychometrycznych online: test kariery i test predyspozycji osobowo- interpersonalnych. Z każdego testu musi zostać wygenerowany raport wyników ucznia (łącznie 2 raporty z 2 narzędzi). Usługa szkoleniowa w formie warsztatu z diagnozą, ma za zadanie identyfikację predyspozycji uczniów, w tym możliwości psychofizycznych związanych z wyborem kolejnego etapu edukacyjnego lub zawodu. Usługa powinna być wolna od stereotypów płciowych w wyborze ścieżki edukacyjno-zawodowej oraz uwzględniać aspekty przełamania stereotypów płciowych w wyborze zawodu oraz promować kierunki z obszaru STEM, szczególnie wśród dziewcząt. Celem warsztatu jest wsparcie uczniów w ich świadomym wyborze dalszej ścieżki edukacji/kariery. Dzięki diagnozie za pomocą narzędzi psychometrycznych i przepracowaniu własnych wyników z diagnozy w trakcie warsztatu grupowego, każdy uczeń będzie mógł lepiej zrozumieć swoje mocne strony, ukryte talenty oraz obszary wymagające rozwoju, co ma na celu przyczynić się do wszechstronnego rozwoju ucznia i lepszego przygotowania go do przyszłych wyzwań edukacyjnych i zawodowych. Po warsztacie każdy uczeń otrzyma 2 raporty z diagnozy oraz sesję informacji zwrotnej szkoleniowej w formie szkolenia 1 na 1 od prowadzącego w zakresie interpretacji jego wyników.

Zagadnienia warsztatu

- Moje zasoby i preferencje a oczekiwania pracodawców
- Planowanie kariery edukacyjno-zawodowej
- Co wpływa na karierę zawodową
- Moja edukacyjna przygoda
- Moje marzenia, cele i plany edukacyjno-zawodowe
- Moje zasoby moim sukcesem.
- Rozpoznanie swoich zasobów - mocne i słabe strony z mojej diagnozy
- Temperament a wybór przyszłego zawodu
- Rozpoznaję swoje aspiracje
- Jakie wartości są dla mnie ważne?
- Kierunki (ścieżki) dalszego kształcenia.
- Świat zawodów i rynek pracy - zawody wokół nas.
- Ćwiczenia praktyczne

WYMAGANIA:

Zamawiający wymaga, aby Wykonawca zapewnił narzędzia psychometryczne do badania online spełniające wymagania:

- a) narzędzia online w języku polskim do badania np. test predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych i test kariery (dalej: testy lub narzędzia), które muszą działać na dostępnych przeglądarkach typu np.: Chrome, Firefox-Mozilla lub innej (**niedopuszczalne są testy papierowe**),
- b) narzędzia muszą działać bez zakłóceń i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika, który będzie dostępny na różnych urządzeniach, w tym na komputerach stacjonarnych oraz urządzeniach mobilnych, takich jak smartfony czy tablety,
- c) przydzielenie narzędzia online dla ucznia za pomocą indywidualnego kodu, hasła lub innej metody w taki sposób, aby każdy uczestnik szkolenia mógł się zalogować za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu,
- d) Narzędzie online musi być dostępne w formie elektronicznej dla 50 uczniów, dla każdego ucznia do wykorzystania 2 rodzaje narzędzi psychometrycznych w formie online (dostęp do specjalistycznych narzędzi z możliwością generowania raportów z wynikami oraz zarządzania raportami)::
 - 50 sztuk- test kariery/kwestionariusz kariery
 - oraz
 - 50 sztuk test/ kwestionariusz na badanie predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych.
 łącznie 100 sztuk narzędzi online z narzędzia online musi być możliwość automatycznego generowanie raportów z wynikami z diagnozy ucznia;
- e) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.



Fundusze Europejskie
dla Mazowsza



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Mazowsze.
serce Polski

- f) Pytania zawarte w narzędziach diagnostycznych muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi.
- g) Pytania zawarte w narzędziach diagnostycznych i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
- h) Pytania zawarte w narzędziach muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych.**
- i) Narzędzia w formie online z systemem automatycznego przeliczania wyników i generowaniem szczegółowych wyników dla każdego ucznia indywidualnie tzw. raport czyli szczegółowy opis wyników ucznia min. 15 stron wraz z rekomendacjami z każdego narzędzia.
- j) narzędzie musi być wyposażone w automatyczne przeliczanie wyników ucznia na skale stenową lub centylową lub tenową lub inną oraz automatyczne generowanie z nich raportów,
- k) po udzieleniu wszystkich odpowiedzi przez ucznia, narzędzie musi zsumować wyniki, skutkiem czego uczeń otrzyma informacje z badania w formie raportu zawierającego np. wykres/wykresy oraz formę opisową wraz z zaleceniami rozwojowymi do dalszej pracy dla ucznia nad jego zasobami, narzędzie musi zapewnić automatyczny eksport danych statystycznych z udzielonych odpowiedzi przez ucznia, pozwalając na analizę zawartych danych i automatyczne wygenerowanie wyników w postaci pdf z możliwością wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach oraz z możliwością wydruku.
- l) narzędzie musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.

WAŻNE! Zamawiający zastrzega weryfikację narzędzia diagnostycznego, które będzie używane w trakcie usługi szkoleniowej. Niedopuszczalne jest korzystanie z narzędzi dla osób dorosłych ani w formie papierowej.

Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia:

- Przeprowadzenie warsztatu w podziale na grupy wraz z diagnozą – 5 grup x 12 h = 60 h dydaktycznych
- narzędzia online – 100 sztuk (2 rodzaje testów x 50 uczniów)
- Szkolenie 1 na 1 informacji zwrotnej dla każdego ucznia indywidualnie – 1h dydaktyczna/uczeń – 60 godzin dydaktycznych
- Raport z badania – 50 uczniów x 2 sztuki = 100 sztuk dla 50 uczniów
- Zaświadczenia/certyfikaty – 50 sztuk dla 50 uczniów
- Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia