



OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

I. INFORMACJE WPROWADZAJĄCE

1. Zamawiający:

Fundacja Instytut Nowoczesnej Edukacji
Ul. Gab. Narutowicza 12
70-240 Szczecin
NIP: 8522674983

Partner projektu pt. „**Szkoły przyszłości – wsparcie jakości kształcenia ogólnego w SP EuroSzkola i Prywatnym Liceum Ogólnokształcącym w Koszalinie**” realizowanego w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Pomorza Zachodniego 2021-2027, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, Priorytet 6. Fundusze Europejskie na rzecz aktywnego Pomorza Zachodniego, Działanie 6.9. Edukacja ogólna, Numer naboru: FEPZ.06.09-IP.01-001/23. Beneficjentem projektu jest Fundacja Oświatowa - Europejskie Centrum Edukacyjne z siedzibą w Koszalinie, Partnerem projektu jest Zamawiający Fundacja Instytut Nowoczesnej Edukacji.

2. Projekt realizowany jest w 2 szkołach kształcenia ogólnego znajdujących się na terenie Miasta Koszalina, dla których jednostką prowadzącą jest Fundacja Oświatowa - Europejskie Centrum Edukacyjne. Grupę docelową projektu stanowią uczestnicy projektu, którymi są osoby będące uczennicami i uczniami (dalej: uczniowie) oraz są osoby będące nauczycielkami i nauczycielami stanowiący kadrę pedagogiczną (dalej: nauczyciele) z następujących szkół:
 - Szkoła Podstawowa EuroSzkola w Koszalinie.
 - Prywatne Liceum Ogólnokształcące w Koszalinie.
3. Celem projektu jest poprawa jakości i dostępności kształcenia ogólnego w szkołach: Szkole Podstawowej EuroSzkola i w Prywatnym Liceum Ogólnokształcącym, mieszczących się w Koszalinie poprzez realizację celów szczegółowych:
 - ✓ rozwój umiejętności podstawowych i przekrojowych uczniów;
 - ✓ rozwój kompetencji społeczno-obywatelskich i przedsiębiorczych uczniów z wykorzystaniem nowoczesnych technologii TIK;
 - ✓ rozwój kompetencji cyfrowych wśród uczniów i nauczycieli;
 - ✓ wsparcie z zakresu doradztwa zawodowego dla uczniów;
 - ✓ warsztaty kształtujące predyspozycje osobowościowo-społeczne uczniów;
 - ✓ wsparcie psychologiczne dla uczniów poprzez przeprowadzenie diagnozy stanu emocjonalnego i funkcjonowania uczniów w szkole;
 - ✓ wsparcie kadry poprzez realizację cyklu szkoleń dla nauczycieli;
 - ✓ wyposażenie w nowoczesne pomoce dydaktyczne i zakup wyposażenia dla dwóch szkół.
4. Termin zakończenia realizacji projektu - 31.12.2025 r. Zamawiający informuje, iż termin ten może ulec zmianie z przyczyn od niego niezależnych (np. wydłużenie przez Beneficjenta terminu realizacji projektu).

II. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZAMÓWIENIA

1. Przedmiotem zamówienia są **usługi szkoleniowe** mające na celu podniesienie kompetencji kluczowych uczestników projektu.
2. Szczegółowy opis zakresu tematycznego dotyczący przedmiotu zamówienia znajduje się w **pkt IV**.
3. W celu zwiększenia konkurencyjności i umożliwienia szerszego i łatwiejszego dla mikro, małych i średnich podmiotów/przedsiębiorców (MŚP) dostępu do postępowania, zamówienie zostało podzielone na części, co pozwala na szeroki zakres konkurencyjności. Podział zamówienia na kilka części oraz okres realizacji projektu, umożliwi na realizację także przez mniejsze podmioty z rynku.
4. Każda usługa wymieniona w zamówieniu stanowi odrębną część zamówienia. Zamówienie zostało podzielone na następujące części:



Nr części	Nazwa
SZKOLENIA DLA UCZNIÓW	
Część nr 1	Warsztat: Innowacyjne metody nauki umiejętności podstawowych i przekrojowych – 120 uczniów
Część nr 2	Warsztat kompetencji społeczno-obywatelskich przez grywalizację - 96 uczniów
Część nr 3	Warsztat dla uczniów Rozwój kompetencji przedsiębiorczych przez grywalizację - 96 uczniów
Część nr 4	Szkolenie: Trening predyspozycji osobowościowo zawodowych - 86 uczniów
Część nr 5	Szkolenie 1 na 1 -wypracowanie indywidualnej ścieżki kariery dla uczniów – 84 godz.
SZKOLENIA DLA NAUCZYCIELI	
Część nr 6	Szkolenie: Psychoedukacja rodziców jak rozmawiać z rodzicami i stanie mentalnym ucznia oraz psychoedukacji – 4 nauczycieli

- Zamawiający dopuszcza możliwość składania ofert częściowych, jeden Wykonawca może złożyć ofertę na jedną, kilka lub wszystkie części zamówienia.**
- Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych.
- Zamawiający zastrzega, iż wskazana w opisie przedmiotu zamówienia liczba godzin w zakresie przeprowadzenia usług szkoleniowych tj. szkolenia/warsztatu odnosi się dla każdego uczestnika w których uczestnik musi brać udział. Usługi szkoleniowe będą prowadzone w grupach, liczba osób w grupie została określona w poszczególnych częściach zamówienia i zależna jest od prowadzonej przez Beneficjenta projektu Fundację Oświatową - Europejskie Centrum Edukacyjne rekrutacji w szkołach. Zamawiający zastrzega, iż ostateczna liczba uczestników w grupach, może ulegać zmianom w zależności od wyników przeprowadzonego procesu rekrutacyjnego, absencji uczestników na zajęciach oraz rezygnacji uczestników z projektu, co może wymagać ponownej rekrutacji w celu osiągnięcia założonych wskaźników projektu.
- Zamawiający informuje, iż „godzina dydaktyczna” równa się = 45 minut, „godzina zegarowa” równa się = 60 minut.
- Zamawiający wymaga, aby wiedza przekazywana podczas realizacji zamówienia, była dostosowana do aktualnych praktyk, nowoczesnych metodyk i rozwiązań, przepisów prawa w zakresie zagadnień danej tematyki poszczególnych części zamówienia i przekazywana przez osobę/osoby z odpowiednimi kwalifikacjami.
- Zamawiający wskazuje, iż osoba/osoby realizująca/cy przedmiot zamówienia, zobowiązana/ny jest do informowania o tym, że realizacja przedmiotu zamówienia jest przeprowadzana w ramach projektu pn. **„Szkoły przyszłości – wsparcie jakości kształcenia ogólnego w SP EuroSzkoła i Prywatnym Liceum Ogólnokształcącym w Koszalinie”**, współfinansowanego przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Pomorza Zachodniego 2021-2027.
- 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 Wytocznymi 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.
- Zamawiający wymaga, aby Wykonawca odpowiednio oznakował wszystkie dokumenty związane z realizacją przedmiotu zamówienia, umieszczając na nich informacje i logotypy zgodnie z wytycznymi Zamawiającego. Szczególnie ważne jest umieszczenie nazwy projektu oraz informacji o współfinansowaniu z Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Programu Fundusze Europejskie 2021-2027. Zamawiający wymaga, aby wszystkie dokumenty były zgodne z Księgą Tożsamości Wizualnej marki Fundusze Europejskie 2021-2027 w szczególności w zakresie motywu



- i idei przewodniej tożsamości wizualnej marki, budowy layoutu materiałów promocyjnych. Wszystkie wymagane oznaczenia i logotypy w celu oznakowania dokumentacji szkoleniowej zostaną przekazane Wykonawcy przez Zamawiającego po podpisaniu umowy na realizację zamówienia.
13. Zamawiający wskazuje, iż w każdym miejscu Zapytania, opisie przedmiotu zamówienia oraz w załącznikach do zapytania, gdzie zastosowano przykładowe nazewnictwo, znaki towarowe, określenie usługi, dostawy, pochodzenia, źródła, odniesienia lub szczególnie proces lub inne określenia, a także w przypadkach, gdy Zamawiający opisał przedmiot zamówienia przez odniesienie do usług, dostaw, norm międzynarodowych czy europejskich, aprobat, specyfikacji usługowych czy technicznych, Zamawiający akceptuje rozwiązania równoważne do tych określonych i wskazuje, że takie odniesienia są odpowiednio oznaczone jako „równoważne” lub „lub równoważne”, pod warunkiem że spełniają one parametry nie gorsze niż te określone w opisie przedmiotu zamówienia. Dopuszcza się również rozwiązania równoważne w przypadku, gdy wyraz „równoważny” lub „równoważne” nie został wymieniony w opisie przedmiotu zamówienia.
 14. Zamawiający dopuszcza możliwość rozwiązań równoważnych w stosunku do opisanych w niniejszym opisie przedmiotu zamówienia, pod warunkiem, że będą one posiadały co najmniej takie same lub lepsze parametry metodyczne, techniczne, funkcjonalne i nie obniżą określonych w Opisie Przedmiotu Zapytania standardów. Wszelkie odstępstwa/rozwiązania równoważne od wymienionych parametrów, powinny zostać przez oferenta uzasadnione pod kątem identycznej lub lepszej funkcjonalności oferowanych rozwiązań.
 15. Zamawiający wskazuje, iż „równoważność” oznacza możliwość zaoferowania przedmiotu zamówienia o parametrach usługowych, technicznych, konfiguracjach i wymaganiach normatywnych, które nie są gorsze od określonych. W szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia mogą zostać podane charakterystyczne nazwy lub dane, które należy traktować jako preferencje dotyczące minimalnych wymagań jakościowych. Te nazwy własne nie są wiążące, co oznacza, że można dostarczyć elementy równoważne, spełniające co najmniej takie same lub lepsze normy, parametry usługowe, techniczne, jakościowe i funkcjonalne. Muszą one być tematycznie zgodne i przeznaczone do tych samych celów, a także nie mogą obniżać standardów określonych w opisie przedmiotu zamówienia.
 16. Zamawiający wskazuje, iż wszelkie „usługi/produkty” pochodzące od określonych wykonawców/dostawców, służą jako określenie minimalnych parametrów jakościowych i cech, które muszą spełniać oferowane usługi/produkty, aby sprostać wymaganiom Zamawiającego, stanowiąc jedynie wzorzec jakościowy przedmiotu zamówienia. Minimalne wymagania dotyczące parametrów jakościowych rozumiane są jako wymagania zawarte w ogólnie dostępnych źródłach, takich jak katalogi czy strony internetowe dostawców. Używanie przykładowych nazw ma na celu jedynie precyzowanie poziomu oczekiwań Zamawiającego względem określonego rozwiązania lub jakości usługi. W związku z tym posługiwanie się nazwami usług/produktów jest wyłącznie przykładowe. Zamawiający, opisując przedmiot zamówienia i wskazując konkretną usługę lub produkt, jednocześnie dopuszcza usługi/produkty równoważne, które posiadają parametry jakościowe i cechy użytkowe co najmniej na poziomie wskazanych usług/produktów.

III. HARMONOGRAM I ORGANIZACJA PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Termin realizacji zamówienia: **od dnia podpisania umowy do dnia 15.12.2025 roku.**
2. Szczegółowy harmonogram realizacji zamówienia zostanie ustalony na etapie realizacji umowy w drodze kontaktów roboczych z Zamawiającym.
3. Termin realizacji może ulec zmianie, jeżeli wystąpią okoliczności, które na obecnym etapie nie były znane Zamawiającemu, na skutek okoliczności niezależnych od Zamawiającego, a które będą miały wpływ na realizację przedmiotu zamówienia.
4. Zamawiający zastrzega, że rozpoczęcie realizacji usługi nastąpi nie wcześniej, niż po zakończeniu rekrutacji grupy Uczestników Projektu przez Beneficjenta.
5. Zakończenie realizacji przedmiotu zamówienia zostanie potwierdzone protokołem odbioru podpisanym przez strony tzn. Zamawiającego i Wykonawcę.
6. Terminy zajęć będą ustalane z Zamawiającym i dopasowywane do pracy placówki w ramach roku szkolnego. Harmonogramy zajęć będą ustalane na bieżąco, okres realizacji nie obejmuje okresów przerw w pracy szkół wynikających z harmonogramu roku szkolnego. Zamawiający wskazuje, iż realizacja zajęć będzie się odbywać zarówno w dni robocze jak i w weekendy, w godzinach ustalonych ze szkołami, w zależności od potrzeb i możliwości uczestników projektu oraz dostępności szkół, w których będą odbywały się zajęcia.



I. SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

ZAJĘCIA DLA UCZNIÓW

CZĘŚĆ 1:

WARSZTAT: INNOWACYJNE METODY NAUKI UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWYCH I PRZEKROJOWYCH – 120 UCZNIÓW

Przedmiotem zamówienia jest **usługa szkoleniowa** mająca na celu rozwinięcie umiejętności podstawowych i przekrojowych u uczniów za pomocą metod i narzędzi wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjną.

Uczestnicy: uczniowie ze szkół biorących udział w projekcie, łącznie 120 osób

Miejsce realizacji zamówienia: szkoły biorące udział w projekcie

Liczba godzin: 4 godziny dydaktyczne/grupa , łącznie 8 grup x 4 h/grupa

W grupie minimum 12 osób, maksymalnie 15 osób (zależne od procesu rekrutacji przeprowadzanej przez Beneficjenta projektu)

Opis:

Celem warsztatu jest rozwój umiejętności podstawowych i przekrojowych poprzez wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnej. Uczniowie wezmą udział w 4 h warsztacie, gdzie poznają wykorzystanie interaktywnych metod i techniki w celu wykorzystania ich do nauki. W ramach materiałów szkoleniowych, każdy uczeń w trakcie warsztatu otrzyma indywidualny dostęp na okres 3 miesięcy do aplikacji grywalizacji/równoważnej (nazywana dalej: aplikacja), aby w formie zabawy i rywalizacji z innymi uczniami, móc przyswajać wiedzę z tematów związanych z rozwojem umiejętności podstawowych i przekrojowych. Każdy uczeń w trakcie warsztatu, powinien mieć możliwość wyboru w aplikacji jednego tematu z 4 różnych obszarów związanych z rozwojem kompetencji podstawowych i przekrojowych (np. kreatywność, umiejętności matematyczno-przyrodnicze, umiejętności komunikacyjne, język obcy i inne), tematu zgodnego z jego zainteresowaniami lub dającego możliwość poszerzenia wiedzy z danego tematu. Prowadzący zajęcia zobowiązany jest do wsparcia uczniów w zakresie dopasowania tematu do ucznia. Materiał szkoleniowy w postaci aplikacji grywalizacji będącej wsparciem w trakcie prowadzonej usługi szkoleniowej, musi zawierać treści dostosowane do tematu warsztatu, wieku oraz ramy programowej uczniów szkoły podstawowej oraz licealnej.

Taki sposób nauki pozwala nie tylko na lepsze przyswajanie materiału, ale także na zwiększenie motywacji uczniów dzięki elementom interaktywnym i grywalizacyjnym, które wspierają proces edukacyjny w atrakcyjny i nowoczesny sposób

Program warsztatów:

Program warsztatów powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach, które wzmocnią świadomość uczniów w zakresie rozwoju umiejętności podstawowych i przekrojowych. Program powinien zawierać min. następujące zagadnienia:

- ✓ Pojęcie umiejętności podstawowych oraz przekrojowych
- ✓ Myślenie krytyczne i refleksyjne
- ✓ Myślenie innowacyjne w zakresie rozwiązywania problemów
- ✓ Podejmowanie decyzji
- ✓ Umiejętności komunikacyjne i słuchania
- ✓ Wspólne rozwiązywanie sytuacji kryzysowych oraz przywództwo
- ✓ Motywacja wewnętrzna
- ✓ Ćwiczenia praktyczne z aplikacją grywalizacji

Oczekiwane efekty:

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. Wprowadzenie grywalizacji jako dodatek do warsztatu w formie edukacyjnej dla uczniów, jest rozwiązaniem spełnienia nowej atrakcyjnej formy uczenia się. Wprowadzenie elementów rywalizacji, współzawodnictwa oraz nagród ma za zadanie wpłynąć na zwiększenie wewnętrznej motywacji uczniów, a w efekcie końcowym poprzez obserwację rezultatów własnych działań, zmobilizować ich do podejmowania większych wyzwań edukacyjnych. Interaktywna nauka poprzez grywalizację ma być bardziej efektywna niż tradycyjne metody i powinna przyspieszyć proces uczenia się i pomóc w utrzymaniu zdobytej wiedzy oraz zredukować stres uczniów związany z nauką. Aplikacja grywalizacji w postaci gry i ćwiczeń, kiedy uczniowie mogą wykonywać je w swoim czasie i w swoim tempie, w trybie edukacji na odległość i/lub w interakcji grupowej, jako narzędzie samodzielnego uczenia się, ma dodatkowo na celu zapewnić uczniom poczucie odpowiedzialności i sprawstwa, aby mogli oni kierować i kontrolować własne postępy w nauce.

Warsztaty z wykorzystaniem aplikacji grywalizacji, mają przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie rozwoju umiejętności podstawowych i przekrojowych, mają wpłynąć na ich motywację i odpowiedzialność za siebie, szerszą świadomość swojego środowiska i otoczenia a także na refleksyjny proces myślenia uczniów. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody oparte na drukowanych materiałach szkoleniowych/podręcznikach/książkach.

Materiały szkoleniowe: zakres dotyczący aplikacji grywalizacji/równoważnej (zwana dalej: aplikacją):

W celu realizacji praktycznej części usługi szkoleniowej, w trakcie prowadzonego warsztatu Wykonawca prześle uczniom dostęp do aplikacji grywalizacji. Każdy uczeń otrzyma swój indywidualny login/hasło/pin/numeryczny kod, aby w trakcie prowadzonego warsztatu ćwiczyć rozwój umiejętności podstawowych i przekrojowych, a po zakończeniu warsztatu, móc je rozwijać poprzez powtórkę materiału przez okres 3 miesięcy. Aplikacja musi być dostosowana do uczniów i trenować te same umiejętności, które zawiera program szkolenia za pomocą ćwiczeń. Każdy uczeń musi otrzymać wsparcie wdrożeniowe z technicznego sposobu korzystania z aplikacji. Wymagania podstawowe:

1. Aplikacja grywalizacji/równoważna musi być:
 - funkcjonalnie przygotowana do wyświetlania na urządzeniach mobilnych typu: telefony, tablety, smartfony, (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń) oraz poprawnie działać z bieżącymi wersjami systemów IOS, Android,
 - w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych,
 - znajdujące się w niej materiały/treści/obrazy/inne, muszą zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
 - materiały zawarte w aplikacji grywalizacji i ich treść merytoryczna muszą charakteryzować się różnymi poziomami trudności i być dostosowane do wieku uczniów klas IV-VIII oraz uczniów liceum,
2. Aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu do aplikacji grywalizacji dla ucznia za pomocą loginu lub szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu,
3. Aplikacja musi zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia,
4. Pytania zawarte w aplikacji grywalizacji mogą być zarówno ograniczone czasowo, jak i bez ograniczeń czasowych,
5. Pytania, jak i odpowiedzi w aplikacji grywalizacji mogą zawierać różne formy, takie jak np.: animacje, zdjęcia, filmy, grafiki,
6. **Aplikacja musi zawierać rozbudowaną bibliotekę lub zasoby obejmujące co najmniej 250 zadań i/lub ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów lub innych elementów opracowanych w formie gamifikacji.** Treści te muszą dotyczyć materiału z zakresu rozwoju umiejętności podstawowych i przekrojowych. Każdy uczeń, posiadający dostęp do aplikacji, musi mieć możliwość pełnego korzystania ze wszystkich zasobów i realizowania nauki zgodnie z własnym tempem,
7. Aplikacja musi zapewniać uczniom możliwość regularnego korzystania z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz uczestniczenia w gamifikacji przez cały okres udzielonego dostępu. **Uczeń musi mieć nieograniczoną możliwość powtarzania materiałów edukacyjnych, nauki nowych treści oraz wielokrotnego udziału w interaktywnych elementach gamifikacyjnych** (takich jak rywalizacja z innymi uczniami) - aplikacja nie może ograniczać dostępu do funkcji gamifikacyjnych do jednorazowego lub kilkurazowego użytku. Musi umożliwiać uczniom powracanie w dowolnym czasie,
8. **Aplikacja musi obejmować w swoim zakresie co najmniej następujące sekcje/równoważne:**
 - a) **Część edukacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję dedykowaną **nauce materiału** w formie ćwiczeń lub treningów lub innych interaktywnych metod, umożliwiającą uczniom samodzielne



przygotowanie się do gamifikacji z innymi użytkownikami. Istotnym założeniem tej części jest wyeliminowanie konieczności korzystania z tradycyjnych materiałów szkoleniowych/podręczników na rzecz nowoczesnych zasobów edukacyjnych oraz efektywne opanowanie materiału w sposób dostosowany do tempa i stylu nauki ucznia. W tej części uczeń ma możliwość (bez elementu współzawodnictwa) przygotowania się do późniejszej gamifikacji z innymi uczniami. **Zasoby edukacyjne w tej sekcji powinny: zawierać opisy lub krótkie informacje edukacyjne** dotyczące każdego zadania, ćwiczenia, pytania lub materiału, prezentując uczniowi kontekst i cel nauki danego zagadnienia, być opracowane w sposób sprzyjający przyswajaniu wiedzy, z wykorzystaniem alternatywnych form prezentacji materiałów, takich jak np.: teksty, grafiki, animacje czy filmy oraz umożliwiać zmienną kolejność wyświetlania materiałów edukacyjnych, aby zapobiegać schematycznemu przyswajaniu treści i wspierać proces nauki w sposób dynamiczny i angażujący ucznia.

- a) **Część gamifikacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję dedykowaną **do sprawdzania zdobytej wiedzy ze szkolenia**. Sekcja ta powinna zawierać zadania lub ćwiczenia lub pytania o różnym poziomie trudności, które mogą być realizowane w trybie z ograniczeniem czasowym lub bez niego. W celu zwiększenia atrakcyjności, zadania mogą być wzbogacone o elementy multimedialne, takie jak animacje lub zdjęcia lub filmy. Gamifikacja w tej części powinna umożliwiać współzawodnictwo z innymi uczniami, motywując do nauki poprzez zabawę i rywalizację w formie zabawy.
9. Aplikacja musi być wyposażona w elementy charakterystyczne dla gamifikacji, takie jak na przykład:
 - Punkty – przyznawane za wykonanie zadań, rozwiązywanie ćwiczeń lub udział w aktywnościach w aplikacji.
 - Rankingi – umożliwiające uczniom porównywanie swoich wyników z innymi użytkownikami na poziomie klasy, grupy lub szkoły.
 - Odznaki lub nagrody – przyznawane za osiągnięcia, np. ukończenie określonych poziomów trudności, regularne logowanie czy szybkie rozwiązywanie zadań.
 - Poziomy trudności – które użytkownik może odblokowywać w miarę postępów w nauce.
- WAŻNE:** Zamawiający wskazuje, iż nie dopuszcza wykorzystania w trakcie prowadzonego warsztatu z uczniami aplikacji gamifikacyjnej ograniczającej się jedynie do opracowanych ćwiczeń lub zadań lub pytań lub fiszek. Wymagane jest, aby aplikacja gamifikacyjna była wzbogacona o funkcjonalności wspierające zaangażowanie i współzawodnictwo uczniów, takie jak na przykład: rankingi uczniów, system punktów przyznawanych za realizację zadań, osiąganie celów i postępy w nauce.
10. Aplikacja powinna zawierać zaawansowany system powiadomień, którego zadaniem będzie informowanie uczniów o dostępnych zadaniach, przypominanie o regularnym korzystaniu z aplikacji oraz motywowanie ich do nauki poprzez zabawę.
 11. Aplikacja powinna zawierać system rankingowy, umożliwiający prezentację wyników uczniów na poziomie szkoły lub klasy lub grupy. Ranking ten powinien być dostępny dla wszystkich uczniów biorących udział w gamifikacji i zawierać na przykład następujące dane:
 - Pozycja w rankingu – miejsce ucznia w zestawieniu na podstawie zdobytych punktów.
 - Liczba punktów – całkowity wynik ucznia osiągnięty podczas korzystania z aplikacji.
 - Nick ucznia – pseudonim wybrany przez ucznia, który będzie widoczny w rankingu.
 12. Aplikacja powinna być wyposażona w zaawansowany system monitorowania aktywności uczniów. Funkcjonalność ta powinna obejmować:
 - Logowanie użytkownika – umożliwienie uczniom indywidualnego dostępu do aplikacji poprzez unikalne konto, co pozwala na personalizację doświadczenia użytkownika.
 - Rejestrowanie postępów – automatyczne zapisywanie wyników zrealizowanych zadań, ćwiczeń oraz innych aktywności, co umożliwia śledzenie dynamiki rozwoju ucznia w czasie.
 - Przechowywanie wyników – gromadzenie danych dotyczących osiągnięć i wyników uczniów, które mogą być prezentowane w formie raportów.
 13. Aplikacja musi zapewniać funkcjonalność umożliwiającą przeglądanie historii postępów przez ucznia. Funkcja ta powinna pozwalać uczniowi na śledzenie swojego procesu nauki poprzez dostęp do danych dotyczących zrealizowanych zadań, osiągniętych wyników oraz zdobytych punktów w poszczególnych etapach nauki.
 14. Aplikacja musi być wyposażona w aktualną politykę prywatności oraz ochrony danych, w pełni zgodną z wymogami Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych (RODO). Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia wysokiego poziomu bezpieczeństwa teleinformatycznego obejmującego zastosowanie odpowiednich technologii i procedur w celu ochrony danych użytkowników przed nieautoryzowanym dostępem lub innymi zagrożeniami.



15. Każdy z uczniów w trakcie warsztatów musi mieć zapewnione wsparcie wdrożeniowe w zakresie technicznym korzystania z aplikacji (np. zasady korzystania z aplikacji, logowania, funkcjonalności aplikacji lub inne ważne informacje dotyczące korzystania z aplikacji).
16. Zamawiający wymaga, aby **każdy z uczniów otrzymał manual** tzw instrukcja w formacie drukowanym lub pdf lub online, zawierający materiały szkoleniowe dotyczące obsługi aplikacji gamifikacyjnej. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 strony, być opracowany w sposób przystępny, zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem.
17. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji gamifikacyjnej zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia. Wykonawca w tym celu zobowiązany jest do udzielenia wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji gamifikacji w trakcie realizacji projektu. Przez cały okres udzielonego dostępu do aplikacji, Wykonawca zobowiązany jest do udzielenia pomocy technicznej w przypadku wystąpienia trudności/problemów/niezbędnej pomocy w obsłudze aplikacji.

PODSUMOWANIE:

Cena przedstawiona przez Wykonawcę w formularzu ofertowym, musi obejmować całkowity koszt wykonania zamówienia tzn:

- ✓ przeprowadzenie warsztatu stacjonarnego dla 120 uczniów (łącznie 8 grup x 4 h/grupa)
- ✓ materiał szkoleniowy dostęp do aplikacji grywalizacji dla każdego ucznia indywidualnie na okres 3 miesięcy od dnia realizacji usługi szkoleniowej – dla 120 uczniów
- ✓ materiał szkoleniowy manual (instrukcja) wraz ze wsparciem wdrożeniowym w zakresie technicznym w trakcie warsztatu dla 120 uczniów
- ✓ zaświadczenia/certyfikaty ukończenia warsztatu dla każdego ucznia indywidualnie 120 sztuk
- ✓ inne koszty związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia)

CZĘŚĆ 2:

WARSZTAT KOMPETENCJI SPOŁECZNO-OBYWATELSKICH PRZEZ GRYWALIZACJĘ – 96 UCZNIÓW

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie **usługi szkoleniowej** mającej na celu rozwinięcie kompetencji społeczno – obywatelskich u uczniów wraz z zastosowaniem metod i narzędzi wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjną.

Uczestnicy: uczniowie ze szkół biorących udział w projekcie, łącznie 96 osób

Miejsce realizacji zamówienia: szkoły biorące udział w projekcie

Liczba godzin: 3 godziny dydaktyczne/grupa, łącznie 16 grup x 3 h/grupa

W grupie 6 osób, liczba zależna od procesu rekrutacji przeprowadzanej w szkołach przez Beneficjenta.

Opis:

Celem warsztatu jest rozwój kompetencji społeczno-obywatelskich poprzez wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnej w trakcie warsztatu. Uczniowie wezmą udział w 3 h warsztacie, gdzie poznają wykorzystanie interaktywnych metod i techniki w celu wykorzystania ich do nauki. W ramach materiałów szkoleniowych, każdy uczeń w trakcie warsztatu otrzyma indywidualny dostęp na okres 3 miesięcy do aplikacji grywalizacji/równoważnej (nazywana dalej: aplikacja), aby w formie zabawy i rywalizacji z innymi uczniami, móc przyswajać wiedzę z tematów związanych z rozwojem kompetencji społeczno obywatelskich. Materiał szkoleniowy w postaci aplikacji grywalizacji będącej wsparciem w trakcie prowadzonej usługi szkoleniowej, musi zawierać treści dostosowane do tematu warsztatu, wieku oraz ramy programowej uczniów szkoły podstawowej oraz licealnej.

**Program warsztatów:**

Program powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach, które wzmocnią i rozwiną kompetencje społeczno-obywatelskie uczniów. Program powinien zawierać min. następujące zagadnienia:

- ✓ Praca zespołowa – umiejętność efektywnej współpracy w grupie
- ✓ Elastyczność – zdolność do adaptacji w zmieniających się warunkach
- ✓ Współpraca – budowanie efektywnych relacji z innymi
- ✓ Komunikacja – skuteczne porozumiewanie się
- ✓ Budowanie porozumienia – umiejętność osiągania wspólnych celów
- ✓ Zarządzanie konfliktem – konstruktywne radzenie sobie z konfliktami
- ✓ Podejmowanie decyzji – wybór najlepszych rozwiązań w różnych sytuacjach.
- ✓ Ćwiczenia praktyczne z aplikacją grywalizacji

Oczekiwane efekty:

Grywalizacja-inaczej gamifikacja, gryfikacja to stosowanie w procesie nauczania uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest nowoczesne przyswojenie wiedzy z danego obszaru, zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wprowadzenie grywalizacji jako dodatek do warsztatu w formie edukacyjnej dla uczniów, jest rozwiązaniem spełnienia nowej atrakcyjnej formy uczenia się. Wprowadzenie elementów rywalizacji, współzawodnictwa oraz nagród ma za zadanie wpłynąć na zwiększenie wewnętrznej motywacji uczniów a w efekcie końcowym poprzez obserwację rezultatów własnych działań, zmobilizować ich do podejmowania większych wyzwań edukacyjnych. Interaktywna nauka poprzez grywalizację ma być bardziej efektywna niż tradycyjne metody i powinna przyspieszyć proces uczenia się i pomóc w utrzymaniu zdobytej wiedzy oraz zredukować stres uczniów związany z nauką. Warsztaty mają przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie ich kompetencji społeczno-obywatelskich, rozwoju umiejętności niezbędnych do efektywnej pracy w grupie, przygotowania uczniów do aktywnego udziału w życiu społecznym i obywatelskim. Aplikacja grywalizacji w postaci gry i ćwiczeń, kiedy uczniowie mogą wykonywać je w swoim czasie i w swoim tempie, w trybie edukacji na odległość i/lub w interakcji grupowej, jako narzędzie samodzielnego uczenia się, ma dodatkowo na celu zapewnić uczniom rozwój ich procesów poznawczych.

Warsztaty z wykorzystaniem aplikacji grywalizacji, mają przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie rozwoju umiejętności społeczno-obywatelskich, mają wpłynąć na ich motywację i odpowiedzialność za siebie oraz na refleksyjny proces myślenia uczniów. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji, mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody oparte na drukowanych materiałach szkoleniowych/podręcznikach/książkach.

Materiały szkoleniowe: zakres dotyczący aplikacji grywalizacji/równoważnej (zwana dalej: aplikacja):

W celu realizacji praktycznej części usługi szkoleniowej, w trakcie prowadzonego warsztatu Wykonawca przekaze uczniom dostęp do aplikacji grywalizacji. Każdy uczeń otrzyma swój indywidualny login/hasło/pin/numeryczny kod, aby w trakcie prowadzonego warsztatu ćwiczyć rozwój umiejętności podstawowych i przekrojowych, a po zakończeniu warsztatu, móc je rozwijać poprzez powtórkę materiału przez okres 3 miesięcy. Aplikacja musi być dostosowana do uczniów i trenować te same umiejętności, które zawiera program szkolenia za pomocą ćwiczeń. Każdy uczeń musi otrzymać wsparcie wdrożeniowe z technicznego sposobu korzystania z aplikacji. Wymagania podstawowe:

1. Aplikacja grywalizacji/równoważnej musi być:
 - funkcjonalnie przygotowana do wyświetlania na urządzenia mobilnych typu: telefony, tablety, smartfony, (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń) oraz poprawnie działać z bieżącymi wersjami systemów IOS, Android,
 - w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych,
 - znajdujące się w niej materiały/treści/obrazy/inne, muszą zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
 - materiały zawarte w aplikacji grywalizacji i ich treść merytoryczna muszą charakteryzować się różnymi poziomami trudności i być dostosowane do wieku uczniów klas IV-VIII oraz uczniów liceum,



2. Aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu do aplikacji grywalizacji dla ucznia za pomocą loginu lub szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu,
 3. Aplikacja musi zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia,
 4. Pytania zawarte w aplikacji grywalizacji mogą być zarówno ograniczone czasowo, jak i bez ograniczeń czasowych,
 5. Pytania, jak i odpowiedzi w aplikacji grywalizacji mogą zawierać różne formy, takie jak np.: animacje, zdjęcia, filmy, grafiki,
 6. **Aplikacja musi zawierać rozbudowaną bibliotekę lub zasoby obejmujące co najmniej 250 zadań i/lub ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów lub innych elementów opracowanych w formie gamifikacji. Treści te muszą dotyczyć materiału z zakresu rozwoju umiejętności społeczno obywatelskich.** Każdy uczeń, posiadający dostęp do aplikacji, musi mieć możliwość pełnego korzystania ze wszystkich zasobów i realizowania nauki zgodnie z własnym tempem,
 7. Aplikacja musi zapewniać uczniom możliwość regularnego korzystania z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz uczestniczenia w gamifikacji przez cały okres udzielonego dostępu. **Uczeń musi mieć nieograniczoną możliwość powtarzania materiałów edukacyjnych, nauki nowych treści oraz wielokrotnego udziału w interaktywnych elementach gamifikacyjnych** (takich jak rywalizacja z innymi uczniami) - aplikacja nie może ograniczać dostępu do funkcji gamifikacyjnych do jednorazowego lub kilkurazowego użytku. Musi umożliwiać uczniom powracanie w dowolnym czasie,
 8. **Aplikacja musi obejmować w swoim zakresie co najmniej następujące sekcje/równoważne:**
 - a) **Część edukacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję dedykowaną **nauce materiału** w formie ćwiczeń lub treningów lub innych interaktywnych metod, umożliwiającą uczniom samodzielne przygotowanie się do gamifikacji z innymi użytkownikami. Istotnym założeniem tej części jest wyeliminowanie konieczności korzystania z tradycyjnych materiałów szkoleniowych/podręczników na rzecz nowoczesnych zasobów edukacyjnych oraz efektywne opanowanie materiału w sposób dostosowany do tempa i stylu nauki ucznia. W tej części uczeń ma możliwość (bez elementu współzawodnictwa) przygotowania się do późniejszej gamifikacji z innymi uczniami. **Zasoby edukacyjne w tej sekcji powinny: zawierać opisy lub krótkie informacje edukacyjne** dotyczące każdego zadania, ćwiczenia, pytania lub materiału, prezentując uczniowi kontekst i cel nauki danego zagadnienia, być opracowane w sposób sprzyjający przyswajaniu wiedzy, z wykorzystaniem alternatywnych form prezentacji materiałów, takich jak np.: teksty, grafiki, animacje czy filmy oraz umożliwiać zmienną kolejność wyświetlania materiałów edukacyjnych, aby zapobiegać schematycznemu przyswajaniu treści i wspierać proces nauki w sposób dynamiczny i angażujący ucznia.
 - b) **Część gamifikacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję dedykowaną **do sprawdzania zdobytej wiedzy ze szkolenie**. Sekcja ta powinna zawierać zadania lub ćwiczenia lub pytania o różnym poziomie trudności, które mogą być realizowane w trybie z ograniczeniem czasowym lub bez niego. W celu zwiększenia atrakcyjności, zadania mogą być wzbogacone o elementy multimedialne, takie jak animacje lub zdjęcia lub filmy. Gamifikacja w tej części powinna umożliwiać współzawodnictwo z innymi uczniami, motywując do nauki poprzez zabawę i rywalizację w formie zabawy.
 9. Aplikacja musi być wyposażona w elementy charakterystyczne dla gamifikacji, takie jak na przykład:
 - o Punkty – przyznawane za wykonanie zadań, rozwiązywanie ćwiczeń lub udział w aktywnościach w aplikacji.
 - o Rankingi – umożliwiające uczniom porównywanie swoich wyników z innymi użytkownikami na poziomie klasy, grupy lub szkoły.
 - o Odznaki lub nagrody – przyznawane za osiągnięcia, np. ukończenie określonych poziomów trudności, regularne logowanie czy szybkie rozwiązywanie zadań.
 - o Poziomy trudności – które użytkownik może odblokowywać w miarę postępów w nauce.
- WAŻNE:** Zamawiający wskazuje, iż nie dopuszcza wykorzystania w trakcie prowadzonego warsztatu z uczniami aplikacji gamifikacyjnej ograniczającej się jedynie do opracowanych ćwiczeń lub zadań lub pytań lub fiszek. Wymagane jest, aby aplikacja gamifikacyjna była wzbogacona o funkcjonalności wspierające zaangażowanie i współzawodnictwo uczniów, takie jak na przykład: rankingi uczniów, system punktów przyznawanych za realizację zadań, osiąganie celów i postępy w nauce.
10. Aplikacja powinna zawierać zaawansowany system powiadomień, którego zadaniem będzie informowanie uczniów o dostępnych zadaniach, przypominanie o regularnym korzystaniu z aplikacji oraz motywowanie ich do nauki poprzez zabawę.



11. Aplikacja powinna zawierać system rankingowy, umożliwiający prezentację wyników uczniów na poziomie szkoły lub klasy lub grupy. Ranking ten powinien być dostępny dla wszystkich uczniów biorących udział w gamifikacji i zawierać na przykład następujące dane:
 - o Pozycja w rankingu – miejsce ucznia w zestawieniu na podstawie zdobytych punktów.
 - o Liczba punktów – całkowity wynik ucznia osiągnięty podczas korzystania z aplikacji.
 - o Nick ucznia – pseudonim wybrany przez ucznia, który będzie widoczny w rankingu.
12. Aplikacja powinna być wyposażona w zaawansowany system monitorowania aktywności uczniów. Funkcjonalność ta powinna obejmować:
 - o Logowanie użytkownika – umożliwienie uczniom indywidualnego dostępu do aplikacji poprzez unikalne konto, co pozwala na personalizację doświadczenia użytkownika.
 - o Rejestrowanie postępów – automatyczne zapisywanie wyników zrealizowanych zadań, ćwiczeń oraz innych aktywności, co umożliwia śledzenie dynamiki rozwoju ucznia w czasie.
 - o Przechowywanie wyników – gromadzenie danych dotyczących osiągnięć i wyników uczniów, które mogą być prezentowane w formie raportów.
13. Aplikacja musi zapewniać funkcjonalność umożliwiającą przeglądanie historii postępów przez ucznia. Funkcja ta powinna pozwalać uczniowi na śledzenie swojego procesu nauki poprzez dostęp do danych dotyczących zrealizowanych zadań, osiągniętych wyników oraz zdobytych punktów w poszczególnych etapach nauki.
14. Aplikacja musi być wyposażona w aktualną politykę prywatności oraz ochrony danych, w pełni zgodną z wymogami Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych (RODO). Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia wysokiego poziomu bezpieczeństwa teleinformatycznego obejmującego zastosowanie odpowiednich technologii i procedur w celu ochrony danych użytkowników przed nieautoryzowanym dostępem lub innymi zagrożeniami.
15. Każdy z uczniów w trakcie warsztatów musi mieć zapewnione wsparcie wdrożeniowe w zakresie technicznym korzystania z aplikacji (np. zasady korzystania z aplikacji, logowania, funkcjonalności aplikacji lub inne ważne informacje dotyczące korzystania z aplikacji).
16. Zamawiający wymaga, aby **każdy z uczniów otrzymał manual** tzw instrukcja w formacie drukowanym lub pdf lub online, zawierający materiały szkoleniowe dotyczące obsługi aplikacji gamifikacyjnej. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 strony, być opracowany w sposób przystępny, zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem.
17. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji gamifikacyjnej zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia. Wykonawca w tym celu zobowiązany jest do udzielenia wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji gamifikacji w trakcie realizacji projektu. Przez cały okres udzielonego dostępu do aplikacji, Wykonawca zobowiązany jest do udzielenia pomocy technicznej w przypadku wystąpienia trudności/problemów/niezbędnej pomocy w obsłudze aplikacji.

PODSUMOWANIE:

Cena przedstawiona przez Wykonawcę w formularzu ofertowym, musi obejmować całkowity koszt wykonania zamówienia tzn:

- ✓ przeprowadzenie warsztatu stacjonarnego dla 96 uczniów (3 godziny dydaktyczne/grupa, łącznie 16 grup x 3 h/grupa, łącznie 48 h)
- ✓ materiał szkoleniowy dostęp do aplikacji grywalizacji dla każdego ucznia indywidualnie na okres 3 miesięcy od dnia realizacji usługi szkoleniowej – dla 96 uczniów
- ✓ materiał szkoleniowy manual (instrukcja) wraz ze wsparciem wdrożeniowym w zakresie technicznym w trakcie warsztatu dla 96 uczniów
- ✓ zaświadczenia/certyfikaty ukończenia dla każdego ucznia indywidualnie (96 sztuk)
- ✓ inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia).



CZĘŚĆ 3:

WARSZTATY DLA UCZNIÓW ROZWÓJ KOMPETENCJI PRZEDSIĘBIORCZYCH PRZEZ GRYWALIZACJĘ – 96 UCZNIÓW

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie **usługi szkoleniowej** mającej na celu rozwinięcie kompetencji przedsiębiorczych u uczniów wraz z zastosowaniem metod i narzędzi wykorzystujących technologię informacyjno-komunikacyjną.

Uczestnicy: uczniowie ze biorących udział w projekcie, łącznie 96 osób

Miejsce realizacji zamówienia: szkoły biorące udział w projekcie

Liczba godzin: 3 godziny dydaktyczne/grupa, 16 grup x 3h/grupa

W grupie 6 osób, zależne od procesu rekrutacji przeprowadzanej w szkołach przez Beneficjenta.

Opis:

Celem warsztatu rozwój kompetencji przedsiębiorczych uczniów w formie zabawy i przygotowanie uczniów do wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnej w formie aplikacji grywalizacji do nauki i rozwoju swoich kompetencji. W trakcie 3 h warsztatu każdy uczeń zapozna się innowacyjną formą nauki, otrzyma manual dotyczący wykorzystania aplikacji do nauki i indywidualny dostęp do aplikacji grywalizacji na okres 3 miesięcy, gdzie w formie zabawy i rywalizacji z innymi uczniami, zdobywając punkty za np. pytania, zadania, będzie mógł rozwijać kompetencje przedsiębiorcze. Materiał szkoleniowy w postaci aplikacji grywalizacji będącej wsparciem w trakcie prowadzonej usługi szkoleniowej, musi zawierać treści dostosowane do tematu warsztatu, wieku oraz ramy programowej uczniów szkoły podstawowej oraz licealnej.

Program warsztatów:

Program powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach, które wzmocnią i rozwiną kompetencje uczniów niezbędne do przyjęcia nowoczesnej, przedsiębiorczej postawy. Program powinien zawierać min. następujące zagadnienia:

- ✓ Cechy i postawa człowieka przedsiębiorczego
- ✓ Kompetencje przedsiębiorcze kompetencjami przyszłości
- ✓ Mocne i słabe strony własnej osobowości w odniesieniu do cech osoby przedsiębiorczej
- ✓ Komunikacja werbalna i niewerbalna w rozwoju cech przedsiębiorczych
- ✓ Rozumienie istoty przedsiębiorczości oraz poznanie jej roli w gospodarce i życiu młodego człowieka
- ✓ Jak rozwijać swoją przedsiębiorczość
- ✓ Ćwiczenia praktyczne z aplikacją grywalizacji

Oczekiwane efekty:

Grywalizacja–inaczej gamifikacja, gryfikacja to stosowanie w procesie nauczania uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest nowoczesne przyswojenie wiedzy z danego obszaru, zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wprowadzenie grywalizacji jako dodatek do warsztatu w formie edukacyjnej dla uczniów, jest rozwiązaniem spełnienia nowej atrakcyjnej formy uczenia się. Wprowadzenie elementów rywalizacji, współzawodnictwa oraz nagród ma za zadanie wpłynąć na zwiększenie wewnętrznej motywacji uczniów a w efekcie końcowym poprzez obserwację rezultatów własnych działań, zmobilizować ich do podejmowania większych wyzwań edukacyjnych. Interaktywna nauka poprzez grywalizację ma być bardziej efektywna niż tradycyjne metody i powinna przyspieszyć proces uczenia się i pomóc w utrzymaniu zdobytej wiedzy oraz zredukować stres uczniów związany z nauką.

Warsztaty mają przyczynić się do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie ich kompetencji przedsiębiorczych w tym min. umiejętności rozwiązywaniu problemów, a także chęci w podejmowaniu inicjatywy, wytrwałości oraz zdolności do działania. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody



oparte na drukowanych materiałach szkoleniowych/podręcznikach/książkach. Aplikacja grywalizacji w postaci gry i ćwiczeń, kiedy uczniowie mogą wykonywać je w swoim czasie i w swoim tempie, w trybie edukacji na odległość i/lub w interakcji grupowej, jako narzędzie samodzielnego uczenia się, ma dodatkowo na celu zapewnić uczniom rozwój ich procesów poznawczych i wpłynąć na refleksyjny proces myślenia uczniów.

Materiały szkoleniowe: zakres dotyczący aplikacji grywalizacji/równoważnej (zwana dalej: aplikacją):

W celu realizacji praktycznej części usługi szkoleniowej, w trakcie prowadzonego warsztatu Wykonawca przekaże uczniom dostęp do aplikacji grywalizacji. Każdy uczeń otrzyma swój indywidualny login/hasło/pin/numeryczny kod, aby w trakcie prowadzonego warsztatu ćwiczyć rozwój umiejętności podstawowych i przekrojowych, a po zakończeniu warsztatu, móc je rozwijać poprzez powtórkę materiału przez okres 3 miesięcy. Aplikacja musi być dostosowana do uczniów i trenować te same umiejętności, które zawiera program szkolenia za pomocą ćwiczeń. Każdy uczeń musi otrzymać wsparcie wdrożeniowe z technicznego sposobu korzystania z aplikacji. Wymagania podstawowe:

1. Aplikacja grywalizacji/równoważnej musi być:
 - funkcjonalnie przygotowana do wyświetlania na urządzenia mobilnych typu: telefony, tablety, smartfony, (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń) oraz poprawnie działać z bieżącymi wersjami systemów IOS, Android,
 - w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych,
 - znajdujące się w niej materiały/treści/obrazy/inne, muszą zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
 - materiały zawarte w aplikacji grywalizacji i ich treść merytoryczna muszą charakteryzować się różnymi poziomami trudności i być dostosowane do wieku uczniów klas IV-VIII oraz uczniów liceum,
2. Aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu do aplikacji grywalizacji dla ucznia za pomocą loginu lub szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu,
3. Aplikacja musi zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia,
4. Pytania zawarte w aplikacji grywalizacji mogą być zarówno ograniczone czasowo, jak i bez ograniczeń czasowych,
5. Pytania, jak i odpowiedzi w aplikacji grywalizacji mogą zawierać różne formy, takie jak np.: animacje, zdjęcia, filmy, grafiki,
6. **Aplikacja musi zawierać rozbudowaną bibliotekę lub zasoby obejmujące co najmniej 250 zadań i/lub ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów lub innych elementów opracowanych w formie gamifikacji. Treści te muszą dotyczyć materiału z zakresu rozwoju umiejętności przedsiębiorczych.** Każdy uczeń, posiadający dostęp do aplikacji, musi mieć możliwość pełnego korzystania ze wszystkich zasobów i realizowania nauki zgodnie z własnym tempem,
7. Aplikacja musi zapewniać uczniom możliwość regularnego korzystania z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz uczestniczenia w gamifikacji przez cały okres udzielonego dostępu. **Uczeń musi mieć nieograniczoną możliwość powtarzania materiałów edukacyjnych, nauki nowych treści oraz wielokrotnego udziału w interaktywnych elementach gamifikacyjnych** (takich jak rywalizacja z innymi uczniami) - aplikacja nie może ograniczać dostępu do funkcji gamifikacyjnych do jednorazowego lub kilkunastokrotnego użytku. Musi umożliwiać uczniom powracanie w dowolnym czasie,
8. **Aplikacja musi obejmować w swoim zakresie co najmniej następujące sekcje/równoważne:**
 - c) **Część edukacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję dedykowaną **nauce materiału** w formie ćwiczeń lub treningów lub innych interaktywnych metod, umożliwiającą uczniom samodzielne przygotowanie się do gamifikacji z innymi użytkownikami. Istotnym założeniem tej części jest wyeliminowanie konieczności korzystania z tradycyjnych materiałów szkoleniowych/podręczników na rzecz nowoczesnych zasobów edukacyjnych oraz efektywne opanowanie materiału w sposób dostosowany do tempa i stylu nauki ucznia. W tej części uczeń ma możliwość (bez elementu współzawodnictwa) przygotowania się do późniejszej gamifikacji z innymi uczniami. **Zasoby edukacyjne w tej sekcji powinny: zawierać opisy lub krótkie informacje edukacyjne** dotyczące każdego zadania, ćwiczenia, pytania lub materiału, prezentując uczniowi kontekst i cel nauki danego zagadnienia, być opracowane w sposób sprzyjający przyswajaniu wiedzy, z wykorzystaniem alternatywnych form prezentacji materiałów, takich jak np.: teksty, grafiki, animacje czy filmy oraz umożliwiać zmienną kolejność wyświetlania materiałów edukacyjnych, aby zapobiegać schematycznemu przyswajaniu treści i wspierać proces nauki w sposób dynamiczny i angażujący ucznia.



- c) **Część gamifikacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję dedykowaną **do sprawdzania zdobytej wiedzy ze szkolenie**. Sekcja ta powinna zawierać zadania lub ćwiczenia lub pytania o różnym poziomie trudności, które mogą być realizowane w trybie z ograniczeniem czasowym lub bez niego. W celu zwiększenia atrakcyjności, zadania mogą być wzbogacone o elementy multimedialne, takie jak animacje lub zdjęcia lub filmy. Gamifikacja w tej części powinna umożliwiać współzawodnictwo z innymi uczniami, motywując do nauki poprzez zabawę i rywalizację w formie zabawy.
9. Aplikacja musi być wyposażona w elementy charakterystyczne dla gamifikacji, takie jak na przykład:
- Punkty – przyznawane za wykonanie zadań, rozwiązywanie ćwiczeń lub udział w aktywnościach w aplikacji.
 - Rankingi – umożliwiające uczniom porównywanie swoich wyników z innymi użytkownikami na poziomie klasy, grupy lub szkoły.
 - Odznaki lub nagrody – przyznawane za osiągnięcia, np. ukończenie określonych poziomów trudności, regularne logowanie czy szybkie rozwiązywanie zadań.
 - Poziomy trudności – które użytkownik może odblokowywać w miarę postępów w nauce.
- WAŻNE: Zamawiający wskazuje, iż nie dopuszcza wykorzystania w trakcie prowadzonego warsztatu z uczniami aplikacji gamifikacyjnej ograniczającej się jedynie do opracowanych ćwiczeń lub zadań lub pytań lub fiszek.** Wymagane jest, aby aplikacja gamifikacyjna była wzbogacona o funkcjonalności wspierające zaangażowanie i współzawodnictwo uczniów, takie jak na przykład: rankingi uczniów, system punktów przyznawanych za realizację zadań, osiąganie celów i postępy w nauce.
10. Aplikacja powinna zawierać zaawansowany system powiadomień, którego zadaniem będzie informowanie uczniów o dostępnych zadaniach, przypominanie o regularnym korzystaniu z aplikacji oraz motywowanie ich do nauki poprzez zabawę.
11. Aplikacja powinna zawierać system rankingowy, umożliwiający prezentację wyników uczniów na poziomie szkoły lub klasy lub grupy. Ranking ten powinien być dostępny dla wszystkich uczniów biorących udział w gamifikacji i zawierać na przykład następujące dane:
- Pozycja w rankingu – miejsce ucznia w zestawieniu na podstawie zdobytych punktów.
 - Liczba punktów – całkowity wynik ucznia osiągnięty podczas korzystania z aplikacji.
 - Nick ucznia – pseudonim wybrany przez ucznia, który będzie widoczny w rankingu.
12. Aplikacja powinna być wyposażona w zaawansowany system monitorowania aktywności uczniów. Funkcjonalność ta powinna obejmować:
- Logowanie użytkownika – umożliwienie uczniom indywidualnego dostępu do aplikacji poprzez unikalne konto, co pozwala na personalizację doświadczenia użytkownika.
 - Rejestrowanie postępów – automatyczne zapisywanie wyników zrealizowanych zadań, ćwiczeń oraz innych aktywności, co umożliwia śledzenie dynamiki rozwoju ucznia w czasie.
 - Przechowywanie wyników – gromadzenie danych dotyczących osiągnięć i wyników uczniów, które mogą być prezentowane w formie raportów.
13. Aplikacja musi zapewniać funkcjonalność umożliwiającą przeglądanie historii postępów przez ucznia. Funkcja ta powinna pozwalać uczniowi na śledzenie swojego procesu nauki poprzez dostęp do danych dotyczących zrealizowanych zadań, osiągniętych wyników oraz zdobytych punktów w poszczególnych etapach nauki.
14. Aplikacja musi być wyposażona w aktualną politykę prywatności oraz ochrony danych, w pełni zgodną z wymogami Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych (RODO). Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia wysokiego poziomu bezpieczeństwa teleinformatycznego obejmującego zastosowanie odpowiednich technologii i procedur w celu ochrony danych użytkowników przed nieautoryzowanym dostępem lub innymi zagrożeniami.
15. Każdy z uczniów w trakcie warsztatów musi mieć zapewnione wsparcie wdrożeniowe w zakresie technicznym korzystania z aplikacji (np. zasady korzystania z aplikacji, logowania, funkcjonalności aplikacji lub inne ważne informacje dotyczące korzystania z aplikacji).
16. Zamawiający wymaga, aby **każdy z uczniów otrzymał manual** tzw instrukcja w formacie drukowanym lub pdf lub online, zawierający materiały szkoleniowe dotyczące obsługi aplikacji gamifikacyjnej. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 strony, być opracowany w sposób przystępny, zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem.
17. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji gamifikacyjnej zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia. Wykonawca w tym celu zobowiązany jest



do udzielenia wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji gamifikacji w trakcie realizacji projektu. Przez cały okres udzielonego dostępu do aplikacji, Wykonawca zobowiązany jest do udzielenia pomocy technicznej w przypadku wystąpienia trudności/problemów/niezbędnej pomocy w obsłudze aplikacji.

PODSUMOWANIE:

Cena przedstawiona przez Wykonawcę w formularzu ofertowym, musi obejmować całkowity koszt wykonania zamówienia tzn:

- ✓ przeprowadzenie warsztatu stacjonarnego dla 96 uczniów (16 grup x 3h/grupa)
- ✓ materiał szkoleniowy dostęp do aplikacji grywalizacji dla każdego ucznia indywidualnie na okres 3 miesięcy od dnia realizacji usługi szkoleniowej – dla 96 uczniów
- ✓ materiał szkoleniowy manual (instrukcja) wraz ze wsparciem wdrożeniowym w zakresie technicznym w trakcie warsztatu dla 96 uczniów
- ✓ zaświadczenia/certyfikaty ukończenia dla każdego ucznia indywidualnie (96 sztuk)
- ✓ inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia)

CZĘŚĆ NR 4

SZKOLENIE: TRENING PREDYSPOZYCJI OSOBOWOŚCIOWO-ZAWODOWYCH – 86 UCZNIÓW

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie **usługi szkoleniowej** wraz z przeprowadzeniem oceny indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji do wykonywania poszczególnych zawodów czy wyboru ścieżki edukacyjnej (np. kierunek studiów) dla 86 uczniów z klas 7-8 SP i uczniów LO.

Uczestnicy: uczniowie ze biorących udział w projekcie, łącznie 86 osób

Miejsce realizacji zamówienia: szkoły biorące udział w projekcie

Liczba godzin:

12 godzin dydaktycznych/grupa, 6 grup x 12 h/grupa

1 h zegarowa /uczeń sesja informacji zwrotnej szkoleniowej = 86 h zegarowych

Szkolenie w 6 grupach: jedna grupa 6 osób w SP, pięć grup po 16 osób w LO, zależne od procesu rekrutacji przeprowadzanej w szkołach przez Beneficjenta.

Opis:

Celem szkolenia jest poszerzenie horyzontów dotyczących edukacji oraz wyboru kierunku przez uczniów oraz przełamywania ograniczających przekonań dotyczących zawodów oraz stereotypów płciowych. Szkolenie ma także na celu przeprowadzenie ocenę indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji do wykonywania poszczególnych zawodów czy wyboru ścieżki edukacyjnej (np. kierunek studiów) dla każdego ucznia, za pomocą nowoczesnych narzędzi diagnostycznych. Szkolenie ma za zadanie wzmocnienie rozumienia u uczniów: uzdolnień, kompetencji, talentów, predyspozycji dostosowanych do możliwości psychofizycznych jak i poznawczych. 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 powinna uwzględniać aspekty przełamywania stereotypów płciowych w wyborze zawodu oraz promować kierunki z obszaru STEM, szczególnie wśród dziewcząt.

W ramach realizacji usługi, na początku szkolenia każdy uczeń zostanie zdiagnozowany 2 specjalistycznymi narzędziami psychometrycznymi online w zakresie predyktorów kariery (np. test kariery) oraz predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych. Na bazie wyników w trakcie warsztatów każdy uczeń pozna swoje mocne strony i obszary do rozwoju, umiejętności czy też ukryte talenty oraz na bazie wyników wypracuje swoją ścieżkę kariery edukacyjno-zawodowej. Po warsztacie każdy uczeń otrzyma raporty wraz z rekomendacjami z badania oraz sesję informacji zwrotnej szkoleniowej od prowadzącego w zakresie otrzymanych wyników z diagnozy.



W skład usługi szkoleniowej wchodzi:

1. Przeprowadzenie na początku szkolenia dla każdego ucznia indywidualnej diagnozy predyspozycji zawodowych za pomocą 2 specjalistycznych narzędzi psychometrycznych online w zakresie predyktorów kariery (np. test kariery) oraz predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych - z diagnozy każdy uczeń otrzyma 2 raporty, każdy z nich po minimum 15 stron jego indywidualnych wyników i rekomendacji do dalszego rozwoju.
2. Przeprowadzenie szkolenia – 6 grup x 12 h dla 86 uczniów - na bazie otrzymanych wyników z diagnozy, uczniowie w trakcie szkolenia określą swoje mocne strony i obszary do rozwoju w celu wypracowania swojej ścieżki kariery edukacyjno-zawodowej, wyznaczenie ścieżki edukacyjno-zawodowej. Celem warsztatu jest poszerzenie horyzontów dotyczących edukacji oraz wyboru kierunku edukacji młodych osób i przełamania ograniczających przekonań dotyczących zawodów oraz stereotypów płciowych. Szkolenie prowadzone w formie coachingu grupowego.
3. Na zakończenie szkolenia każdy uczeń otrzyma indywidualną analizę swoich wyników w postaci informacji zwrotnej szkoleniowej - 1h zegarowa/uczeń.

Program szkolenia:

Program powinien być oparty na ćwiczeniach grupowych. Szkolenie powinno zawierać między innymi: metody aktywizujące (burza mózgów, dyskusja, giełda pomysłów, mapy myślowe), metody audiowizualne, wykorzystanie Internetu jako narzędzi zdobywania informacji, programy i prezentacje multimedialne. Program zajęć musi zostać zaprojektowany w sposób wolny od stereotypów płciowych, zarówno w kontekście wyboru ścieżek edukacyjnych, jak i zawodowych. Kluczowe jest, aby wspierał on przełamywanie tych stereotypów, a także stosował zasady równości szans oraz niedyskryminacji. Ponadto, program powinien promować przedmioty i kierunki związane z dziedzinami STEAM (nauki ścisłe, technologie, inżynieria, sztuka i matematyka), aby zapewnić zrównoważony rozwój uczniów i uczennic. Prowadzący zajęcia będzie też przeciwdziałał dyskryminacji i wdrażał działania na rzecz równości szans i niedyskryminacji (m. in. rozmowy z uczniami na temat zwalczania stereotypów na rynku pracy takich jak przekonanie, że kobieta to osoba mniej wykształcona niż mężczyzna, która zajmuje niższe stanowiska, mniej zarabia na tych samych stanowiskach; zwalczanie segregacji na rynku pracy na zawody typowo męskie i żeńskie). Efektem końcowym realizacji zajęć jest przygotowanie ucznia do podejmowania trafnych decyzji w wyborze dalszego kształcenia /przyszłościowej kariery zawodowej. Program powinien zawierać min. następujące zagadnienia:

- ✓ 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 (zainteresowania, umiejętności, uzdolnienia, kompetencje, predyspozycje zawodowe);
- ✓ Temperament a wybór przyszłego zawodu
- ✓ Rozpoznaj swoje aspiracje
- ✓ Jakie wartości są dla mnie ważne?
- ✓ Kierunki (ścieżki) dalszego kształcenia.
- ✓ Świat zawodów i rynek pracy - zawody wokół nas.
- ✓ Ćwiczenia praktyczne

Oczekiwane efekty:

Celem warsztatu jest usługa mająca na celu zaplanowanie przez uczniów własnej ścieżki edukacyjno-zawodowej, opartej na umiejętności analizy mocnych i słabych stron, a także na poszukiwaniu informacji o ofertach kształcenia na kolejnych etapach edukacyjnych, o zawodach i sytuacji na rynku pracy. Przeprowadzana w trakcie warsztatu diagnoza uczniów specjalistycznymi narzędziami psychometrycznymi online, pozwoli na zdiagnozowanie zainteresowań, uzdolnień i predyspozycji edukacyjnych ucznia w formie indywidualnego badania za pomocą specjalistycznych diagnostycznych testów, pozwalających określić potencjał edukacyjny ucznia jego cechy osobowości, zainteresowania, uzdolnienia oraz mocne i słabe strony, umiejętności czy też „wrodzone talenty”.

**Materiały szkoleniowo dydaktyczne do warsztatu:**

Zamawiający wymaga, aby wykonawca w ramach realizacji warsztatu z diagnozą, zapewnił materiały szkoleniowo dydaktyczne do przeprowadzenia diagnozy w trakcie szkolenia, które będą miały postać narzędzia psychometrycznego/równoważnego online (dalej: narzędzie):

- 1) Zamawiający oczekuje, że wykonawca będzie dysponował internetową platformą lub jej odpowiednikiem równoważnym, która będzie kompatybilna z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub równoważnymi.
- 2) Internetowa platforma lub jej odpowiednik równoważny musi zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety.
- 3) Internetowa platforma lub jej odpowiednik równoważny domyślnie musi mieć polski interfejs użytkownika oraz być w pełni przystosowana do obsługi języka polskiego.
- 4) Internetowa platforma lub jej odpowiednik równoważny musi udostępnić w formie elektronicznej kody lub hasła lub dostępu do wykorzystania dla uczniów po 2 sztuki/uczeń, łącznie 172 specjalistycznych narzędzi psychometrycznych/diagnostycznych w formie online (dostęp do specjalistycznych narzędzi oraz systemu generowania raportów z wynikami oraz zarządzania raportami), w tym:
 - 86 szt. testów/kwestionariuszy/równoważnych do określenia predyktorów kariery (np. test kariery)
 - 86 szt. testów/kwestionariuszy/równoważnych do określenia predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych
- 5) Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu lub za pomocą kodu, hasła lub innego równoważnego rozwiązania.
- 6) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
- 7) Pytania zawarte w narzędziach psychometrycznych/ diagnostycznych muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z dwóch odpowiedzi
- 8) Pytania zawarte w narzędziach psychometrycznych/ diagnostycznych i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
- 9) Pytania zawarte w narzędziach psychometrycznych/ diagnostycznych muszą być dostosowane do uczniów szkół podstawowych.
- 10) Internetowa platforma lub jej odpowiednik równoważny musi umożliwiać automatyczne generowanie raportów z badania po zakończeniu badania uczniów.
- 11) Narzędzia psychometryczne 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.
- 12) Internetowa platforma lub jej odpowiednik równoważny musi umożliwiać osobie prowadzącej zajęcia i przeprowadzającej badanie w szkołach pobranie raportu ucznia w dowolnym czasie.
- 13) Internetowa platforma lub jej odpowiednik równoważny musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.

WYMAGANIA DODATKOWE: Szkolenie musi zostać przeprowadzone przez trenera, który posiada doświadczenie min 2 lata w zakresie szkoleń i /lub diagnozy zainteresowań, uzdolnień predyspozycji edukacyjnych uczniów. Zamawiający zastrzega możliwość weryfikacji osoby skierowanej przez Wykonawcę do realizacji zamówienia.

PODSUMOWANIE:

Cena przedstawiona przez Wykonawcę w formularzu ofertowym, musi obejmować całkowity koszt wykonania zamówienia tzn:

- ✓ Przeprowadzenie szkolenia wraz z diagnozą 2 specjalistycznymi narzędziami psychometrycznymi –dla 86 uczniów (6 grup x 12 h/grupa)
- ✓ 2 raporty z diagnozy dla każdego ucznia indywidualnie – 172 sztuki
- ✓ Sesja informacji zwrotnej szkoleniowej dla każdego ucznia – 86 h zegarowych
- ✓ Certyfikat / zaświadczenie ukończenia szkolenia dla każdego ucznia – 86 sztuk
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia)



CZĘŚĆ NR 5

SZKOLENIE: SZKOLENIE 1 NA 1 – WYPRACOWANIE INDYWIDUALNEJ ŚCIEŻKI KARIERY DLA UCZNIÓW – 84 godziny

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie **usługi szkoleniowej** w formie 1 na 1 z uczniami.

Uczestnicy: uczniowie ze biorących udział w projekcie

Miejsce realizacji zamówienia: szkoły biorące udział w projekcie

Liczba godzin: 84 godziny zegarowe

Opis:

Spośród uczniów biorących udział w projekcie, najbardziej potrzebujący indywidualnego wsparcia, będą mogli wziąć udział w szkoleniu 1 na 1 z trenerem/doradcą zawodowym w celu wypracowania indywidualnej ścieżki kariery. Indywidualne szkolenie Uczeń otrzyma wsparcie w formie indywidualnych sesji szkoleniowych w systemie indywidualnym w celu: wzmocnienia mocnych stron, zniwelowania słabych (przekonań, negatywnych myśli itp.), pobudzenia motywacji i chęci do działania, do dalszej edukacji lub pracy, rozwiązania jego trudnych sytuacji, określenia ścieżki kariery, profesjonalnego przygotowania do praktyk lub staży oraz przygotowania go do wejścia na rynek pracy.

Program:

Program powinien być oparty na ćwiczeniach. Szkolenie powinno zawierać metody aktywizujące (burza mózgu, mapy myślowe) i opierać się na min. zakresie tematycznym:

- ✓ Rozwój umiejętności interpersonalnych.
- ✓ Rozwój inteligencji emocjonalnej: podejmowanie decyzji, wyznaczanie celów.
- ✓ Stworzenie planu działania.
- ✓ Radzenie sobie w trudnych sytuacjach.
- ✓ Wypracowanie ścieżki kariery.
- ✓ Wyznaczenie ścieżki edukacji.

Oczekiwane efekty:

Każdy uczeń po zakończeniu usługi powinien wykazywać umiejętność rozpoznawania własnych zasobów, mocnych i słabych stron; rozpoznawać własne predyspozycje temperamentalne, osobowościowe, umieć wykorzystać informacje z różnych źródeł do planowania własnej ścieżki edukacyjnej i zawodowej, posiadać umiejętności podejmowania decyzji edukacyjnych uwzględniając własne zasoby i ograniczenia.

WYMAGANIA DODATKOWE: Szkolenie musi zostać przeprowadzone przez doradcę zawodowego lub trenera, który posiada doświadczenie min 2 lata w zakresie szkoleń dla uczniów. Zamawiający zastrzega możliwość weryfikacji osoby skierowanej przez Wykonawcę do realizacji zamówienia.

PODSUMOWANIE:

Cena przedstawiona przez Wykonawcę w formularzu ofertowym, musi obejmować całkowity koszt wykonania zamówienia tzn:

- ✓ Przeprowadzenie szkolenia – 84 godziny zegarowe
- ✓ Zaświadczenie ukończenia szkolenia dla każdego ucznia
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia



SZKOLENIA DLA NAUCZYCIELI

CZĘŚĆ NR 6

SZKOLENIE: PSYCHOEDUKACJA RODZICÓW- JAK ROZMAWIAĆ Z RODZICAMI O STANIE MENTALNYM UCZNIA I PSYCHOEDUKACJI – 4 NAUCZYCIELI

Uczestnicy: nauczyciele ze szkół biorących udział w projekcie, łącznie 4 uczestników

Miejsce realizacji zamówienia: szkoły biorące udział w projekcie

Opis:

Szkolenie ma za zadanie przygotowanie nauczycieli do konstruktywnej rozmowy z rodzicami dotyczącej stanu emocjonalnego ich dzieci. Celem praktycznego szkolenia jest przygotowanie nauczycieli do prowadzenia rozmów z rodzicami oraz praktycznego zdobycia wiedzy na temat zasad i procedur efektywnej komunikacji z rodzicami. Kluczowym elementem szkolenia jest nauka prowadzenia rozmowy psychoedukacyjnej w sposób empatyczny, co umożliwi budowanie trwałych i pozytywnych relacji z rodzicami, a w konsekwencji pozwoli na skuteczne zaplanowanie wsparcia emocjonalnego w zakresie psychologicznym dla ucznia. Szkolenie obejmuje również przygotowanie nauczycieli do prowadzenia rozmów psychoedukacyjnych z rodzicami, poprzez zdobycie umiejętności dostarczania rodzicom niezbędnych informacji na temat zdrowia psychicznego i emocjonalnego dzieci, co przyczyni się do lepszego zrozumienia i wsparcia uczniów w środowisku domowym. Każdy nauczyciel musi otrzymać materiały szkoleniowe w formie papierowej - materiały ze szkolenia minimum 8 stron zawierających opis najważniejszych zagadnień dotyczących psychoedukacji rodziców.

Metodyka i techniki psychoedukacji muszą zostać przekazane w taki sposób, aby nauczyciele po zakończeniu szkolenia czuli się pewnie i kompetentnie w roli psychodukatorów pomiędzy szkołą a rodzicami, co jest kluczowe dla efektywnej współpracy pomiędzy rodzicami a nauczycielami w zakresie wsparcia ucznia.

Liczba godzin: 16 h godzin dydaktycznych. Zajęcia - jedna grupa, 4 nauczycieli.

Program szkolenia:

Program powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach i powinien zawierać min. następujące zagadnienia:

- ✓ Techniki psychologiczne konstruktywnej rozmowy z rodzicami dotyczącej stanu mentalnego uczniów
- ✓ Zasady oraz procedura rozmowy z rodzicami
- ✓ Empatyczne budowanie relacji z rodzicami
- ✓ Procedura planowania pomocy wsparcia emocjonalnego w zakresie psychologicznym dla ucznia
- ✓ Przygotowanie do prowadzenia rozmowy psychoedukacyjnej rodziców
- ✓ Praktyka z zastosowaniem technik psychologicznych w rozmowie z rodzicami
- ✓ Ćwiczenia grupowe, ćwiczenia w parach

Oczekiwane efekty:

Po zakończeniu szkolenia nauczyciele zdobytą wiedzę i umiejętności przeniosą do rzeczywistości szkolnej, będą potrafili prowadzić rozmowę z rodzicami na temat stanu emocjonalnego ich dziecka a także nabędą umiejętności prowadzenia efektywnego spotkania z rodzicami uczniów przejawiających kryzys psychiczny. Zajęcia pozwolą na zdobycie technik psychologicznych z zakresu znajomości narzędzi skutecznego komunikowania się z rodzicami, prowadzenia psychoedukacji rodziców w zakresie relacji rodzic-uczeń oraz stosowania ich w codziennej relacji z dzieckiem.



PODSUMOWANIE:

- ✓ przeprowadzenie szkolenia dla 4 nauczycieli
- ✓ materiały szkoleniowe – po szkoleniu każdy nauczyciel otrzyma w formie papierowej materiały ze szkolenia min. 8 stron zawierających opis najważniejszych zagadnień dotyczących psychoedukacji rodziców - 4 sztuki
- ✓ zaświadczenia/certyfikaty ukończenia dla każdego nauczyciela indywidualnie
- ✓ inne koszty związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia).