

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Przedmiotem zamówienia jest realizacja usług polegających na **dostawie materiałów szkoleniowo dydaktycznych** do realizowanych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, mających na celu wsparcie uczestników projektu w rozwoju ich kompetencji kluczowych.
2. W celu zwiększenia konkurencyjności i większego udziału sektora małych i średnich podmiotów/przedsiębiorstw (MŚP) w rynku zamówień publicznych, przedmiot zamówienia został podzielony na części.
3. Każda usługa dostawy wymieniona w zamówieniu stanowi odrębną część zamówienia. Zamówienie zostało podzielone na następujące części:

Numer części zamówienia	Nazwa zamówienia
	DLA UCZNIÓW
1	Narzędzia diagnostyczne online do badania kompetencji społeczno obywatelskich – 240 sztuk
2	Narzędzia diagnostyczne online do badania kompetencji przedsiębiorczych – 240 sztuk
3	Dostęp do aplikacji grywalizacji do nauki umiejętności społecznych – 240 sztuk
4	Dostęp do aplikacji grywalizacji do nauki umiejętności przedsiębiorczych – 240 sztuk
5	Dostęp do aplikacji badania emocji (dziennik emocji) – 250 sztuk

4. Zamawiający wskazuje, iż udzielając zamówienia w częściach, dopuszcza możliwość złożenia ofert częściowych wskazując, iż ofertę można składać w odniesieniu do jednej, do kilku lub do wszystkich części zamówienia.
5. Zamawiający nie dopuszcza składania ofert wariantowych.
6. Zamawiający informuje, iż szkoły biorące udział w projekcie zapewniają sale dydaktyczne. Sale dydaktyczne zostaną udostępnione w ramach realizacji projektu i Wykonawca nie będzie ponosił kosztów związanych z najmem sal na czas realizacji przedmiotu zamówienia.
7. Zamawiający zastrzega, iż w przypadku zgłoszenia w formularzu rekrutacyjnym przez Uczestnika projektu szczególnych potrzeb, obowiązkiem Wykonawcy jest zapewnienie dostępności przedmiotu zamówienia odpowiednio dostosowanego do potrzeb danego uczestnika. Informacje o szczególnych potrzebach uczestnika przekazuje Wykonawcy Zamawiający w drodze kontaktów roboczych. Zamawiający wymaga, aby przedmiot zamówienia został zrealizowany zgodnie z Wytycznymi dotyczącymi realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027 z dn. 29 grudnia 2022 r., dotyczących zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości kobiet i mężczyzn.
8. W razie wystąpienia w treści Opisu przedmiotu zamówienia, niniejszym opisie Zapytania Ofertowego lub w jego załącznikach odwołania się do jakichkolwiek znaków towarowych, narzędzi, dostaw, patentów lub pochodzenia, źródła lub szczególnych procesów, które charakteryzują produkty dostarczane przez konkretnego Wykonawcę, należy je rozumieć jako określenie wymaganych standardów jakościowych lub parametrów technicznych. Oznacza to, iż Zamawiający dopuszcza składanie ofert równoważnych dla zastosowanych produktów z zachowaniem ich wymogów w zakresie jakości. W przypadku przywołania w Opisie Przedmiotu Zamówienia produktów, usług, norm, europejskich/międzynarodowych ocen jakościowych, usługowych, technicznych, aprobat, specyfikacji technicznych i systemów referencji technicznych, Zamawiający dopuszcza rozwiązania równoważne opisywanym. Wskazanie ma jedynie za zadanie sprecyzowanie oczekiwań jakościowych czy funkcjonalnych Zamawiającego. Zamawiający wskazuje, iż wszystkie ewentualne nazwy własne i marki handlowe zawarte w zapytaniu i w opisie przedmiotu zamówienia zostały użyte w celu sprecyzowania oczekiwań jakościowych czy funkcjonalnych Zamawiającego. Zamawiający dopuszcza rozwiązania równoważne w stosunku do określonych w Opisie przedmiotu zamówienia, opisie Zapytania Ofertowego lub w jego załącznikach, oznaczając takie wskazania lub odniesienia odpowiednio wyrazami „odpowiednik równoważny” lub „równoważne” lub „lub równoważne”, pod warunkiem zapewnienia parametrów nie gorszych niż określone w opisie przedmiotu zamówienia. Rozwiązanie równoważne jest także dopuszczalne w sytuacji, gdyby określenie „odpowiednik równoważny” lub „równoważne” lub „lub równoważne” nie znalazło się w opisie przedmiotu zamówienia.

II. INFORMACJE DOTYCZĄCE POSZCZEGÓLNYCH CZĘŚCI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Część nr 1: Narzędzia diagnostyczne online do badania kompetencji społeczno obywatelskich – 240 sztuk

Cel główny: Celem zamówienia jest dostawa **narzędzi diagnostycznych online** (z wykorzystaniem TIK) tzw. testów psychometrycznych, przeznaczonych do przeprowadzenia badania uczniów, które mają za zadanie określenie poziomu kompetencji społeczno obywatelskich, w tym min: budowanie relacji, współpracy i pracy zespołowej, rozwiązywanie konfliktów, wywieranie wpływu, motywowanie, poziom empatii, liderstwo, podejmowanie ryzyka i decyzji, elastyczność, inne. Narzędzie diagnostyczne powinno zbadać główne predyktory, które mają wpływ na rozwój ucznia oraz zweryfikować szeroki wachlarz predyspozycji społecznych badanej osoby, co dodatkowo pozwoli uczniom na rozpoznanie przez nich samych ich własnego potencjału i obszarów do dalszego rozwoju. Każdy uczeń otrzyma indywidualny dostęp w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania do narzędzia. Narzędzia diagnostyczne **muszą być w formie online z możliwością automatycznego generowania wyników** po zakończeniu badania.

Forma realizacji: Przekazanie Zamawiającemu kodów dostępu – 240 sztuk dostępu do narzędzi online badających poziom kompetencji społeczno-obywatelskich; dla każdego ucznia indywidualny dostęp-kod lub login lub hasło lub pin lub inne rozwiązanie.

UWAGA: Narzędzia muszą być dostępne dla Zamawiającego na okres realizacji projektu. Narzędzia diagnostyczne będą wsparciem w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami w zakresie rozwoju umiejętności społeczno-obywatelskich.

Narzędzia diagnostyczne online do badania kompetencji społeczno-obywatelskich tzw test psychometryczny online (nazywane w skrócie: narzędzia lub test psychometryczny) wymagany zakres:

- 1) Zamawiający oczekuje, że wykonawca będzie dysponował platformą zawierającą narzędzia diagnostyczne online, która będzie kompatybilna z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub innymi.
- 2) Narzędzia muszą zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety, telefony.
- 3) Narzędzia muszą być w języku polskim w formie testu psychometrycznego do **badania poziomu kompetencji społeczno-obywatelskich**.
- 4) Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania.
- 5) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
- 6) Pytania zawarte w teście psychometrycznym muszą badać poziom kompetencji społeczno obywatelskich i **muszą być dostosowane do uczniów szkół ponadpodstawowych**.
- 7) Pytania zawarte w teście psychometrycznym muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z trzech odpowiedzi.
- 8) Pytania i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
- 9) Narzędzia online z systemem automatycznego przeliczania wyników surowych na steny lub teny lub centyle lub inne, muszą automatycznie generować szczegółowe wyniki z testu dla każdego ucznia indywidualnie- tzw. szczegółowy opis wyników ucznia wraz z rekomendacjami rozwojowymi.
- 10) Narzędzia muszą umożliwiać automatyczny eksport danych statystycznych z odpowiedzi ucznia, z opcją kompleksowej analizy tych danych oraz tworzenia raportów w formacie pdf odpowiednio dostosowanych do różnych urządzeń. Po wypełnieniu testu psychometrycznego, narzędzie powinno zsumować wyniki, a następnie wyświetlić je w formie wykresów i/lub diagramów i/lub grafów wraz z opisowym omówieniem oraz zaleceniami rozwojowymi. Każdy raport powinien być możliwy do zapisania oraz pobrania w formacie PDF. Każdy raport wygenerowany dla ucznia, na podstawie wyników jego odpowiedzi, musi zawierać opis szczegółową analizę i interpretację wyników oraz rekomendacje rozwojowe - Zamawiający wskazuje, iż wymaga aby raport zawierał minimum 35 stron.
- 11) Zamawiający musi mieć możliwość pobrania raportu ucznia w dowolnym czasie po zakończeniu badania ucznia.
- 12) Narzędzia muszą posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
- 13) Wykonawca jest zobowiązany zapewnić w ramach realizacji przedmiotu zamówienia, dostęp do narzędzi diagnostycznych zapewniając funkcjonalność określoną w opisie przedmiotu zamówienia, na okres umożliwiający wykorzystanie wszystkich narzędzi diagnostycznych w okresie realizacji projektu.
- 14) Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczno merytoryczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie z narzędzi diagnostycznych i interpretacji otrzymanych wyników, które musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępu dla uczniów, nawigacja i znajdowanie

potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników. Zamawiający zaplanował 6 h dydaktycznych dla max 6 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)

UWAGA: Zamawiający nie dopuszcza możliwości dostawy narzędzi w formie papierowej na zasadzie papier-ołówek. Zamawiający nie dopuszcza dostawy narzędzi przeznaczonych dla osób dorosłych.

W skład dostawy wchodzi:

- dostawa narzędzi diagnostycznych online w formie indywidualnych dostępów dla uczniów – 240 sztuk
- wdrożenie techniczno merytoryczne dla Zamawiającego – 6 h dydaktycznych
- pozostałe koszty Wykonawcy związane z realizacją zamówienia

Część nr 2: Narzędzia diagnostyczne online do badania kompetencji przedsiębiorczych – 240 sztuk

Cel główny: Celem zamówienia jest dostawa **narzędzi diagnostycznych online** (z wykorzystaniem TIK) tzw. testów psychometrycznych, przeznaczonych do przeprowadzenia badania uczniów, które mają za zadanie określenie poziomu kompetencji przedsiębiorczych, w tym min: w zakresie cech osobowości, postaw, zachowań, emocjonalnie w zakresie poziomu przedsiębiorczości. Narzędzie diagnostyczne powinno zbadać główne predyktory, które mają wpływ na rozwój ucznia oraz zweryfikować szeroki wachlarz predyspozycji badanej osoby, co dodatkowo pozwoli uczniom na rozpoznanie przez nich samych ich własnego potencjału i obszarów do dalszego rozwoju. Każdy uczeń otrzyma indywidualny dostęp w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania do narzędzia. Narzędzia diagnostyczne **muszą być w formie online z możliwością automatycznego generowania wyników** po zakończeniu badania.

Narzędzia muszą być dostępne dla Zamawiającego na okres realizacji projektu. Narzędzia diagnostyczne będą wsparciem w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami w zakresie rozwoju kompetencji przedsiębiorczych.

Forma realizacji: Przekazanie Zamawiającemu kodów dostępu – 240 sztuk dostępów do narzędzi online badających poziom kompetencji przedsiębiorczych; dla każdego ucznia indywidualny dostęp-kod lub login lub hasło lub pin lub inne rozwiązanie.

Narzędzia diagnostyczne online do badania kompetencji przedsiębiorczych tzw test psychometryczny online (nazywane w skrócie: narzędzia lub test psychometryczny) wymagany zakres:

- 1) Zamawiający oczekuje, że wykonawca będzie dysponował platformą zawierającą narzędzia diagnostyczne online, która będzie kompatybilna z przeglądarkami Chrome lub Firefox (Mozilla) lub Opera lub innymi.
- 2) Narzędzia muszą zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety, telefony.
- 3) Narzędzia muszą być w języku polskim w formie testu psychometrycznego do **badania poziomu kompetencji przedsiębiorczych.**
- 4) Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania.
- 5) Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
- 6) Pytania zawarte w teście psychometrycznym muszą badać poziom kompetencji przedsiębiorczych i **muszą być dostosowane do uczniów szkół ponadpodstawowych.**
- 7) Pytania zawarte w teście psychometrycznym muszą być skonstruowane na możliwości wyboru minimum jednej z trzech odpowiedzi.
- 8) Pytania i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
- 9) Narzędzia online z systemem automatycznego przeliczania wyników surowych na steny lub teny lub centyle lub inne, muszą automatycznie generować szczegółowe wyniki z testu dla każdego ucznia indywidualnie- tzw. szczegółowy opis wyników ucznia wraz z rekomendacjami rozwojowymi.
- 10) Narzędzia muszą umożliwiać automatyczny eksport danych statystycznych z odpowiedzi ucznia, z opcją kompleksowej analizy tych danych oraz tworzenia raportów w formacie pdf, odpowiednio dostosowanych do różnych urządzeń. Po wypełnieniu testu psychometrycznego, narzędzie powinno zsumować wyniki, a następnie wyświetlić je w formie wykresów i/lub diagramów i/lub grafów w wraz z opisowym omówieniem oraz zaleceniami rozwojowymi. Każdy raport powinien być możliwy do zapisania oraz pobrania w formacie pdf. Każdy raport wygenerowany dla ucznia, na podstawie wyników jego odpowiedzi, musi zawierać opis szczegółową

analizę i interpretację wyników oraz rekomendacje rozwojowe - Zamawiający wskazuje, iż wymaga aby raport zawierał minimum 20 stron.

- 11) Zamawiający musi mieć możliwość pobrania raportu ucznia w dowolnym czasie po zakończeniu badania ucznia.
- 12) Narzędzia muszą posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
- 13) Wykonawca jest zobowiązany zapewnić w ramach realizacji przedmiotu zamówienia, dostęp do narzędzi diagnostycznych zapewniając funkcjonalność określoną w opisie przedmiotu zamówienia, na okres umożliwiający wykorzystanie wszystkich narzędzi diagnostycznych w okresie realizacji projektu.
- 15) Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczno merytoryczne dla Zamawiającego, aby zapewnić efektywne korzystanie z narzędzi diagnostycznych i interpretacji otrzymanych wyników, które musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępów dla uczniów, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników. Zamawiający zaplanował 6 h dydaktycznych dla max 6 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform).

UWAGA: Zamawiający nie dopuszcza możliwości dostawy narzędzi w formie papierowej na zasadzie papier-ołówek. Zamawiający nie dopuszcza dostawy narzędzi przeznaczonych dla osób dorosłych.

W skład dostawy wchodzi:

- dostawa narzędzi diagnostycznych online w formie indywidualnych dostępów dla uczniów – 240 sztuk
- wdrożenie techniczno merytoryczne dla Zamawiającego – 6 h dydaktycznych
- pozostałe koszty Wykonawcy związane z realizacją zamówienia

Część nr 3: Dostęp do aplikacji grywalizacji do nauki umiejętności społecznych – 240 sztuk

Grywalizacja–inaczej gamifikacja, gryfikacja jako stosowanie w procesie edukacyjnym uczniów elementów z gier, jest nowoczesną metodą przyswojenia wiedzy z danego obszaru, zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawą motywacji do nauki. Wprowadzenie materiałów szkoleniowych do zajęć z uczniami w formie nowoczesnej aplikacji, ma na celu naukę i zdobywanie wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji, zamiast nauki z podręczników lub książek. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji, mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody oparte na drukowanych materiałach.

Cel główny: Celem zamówienia jest dostawa materiałów szkoleniowo dydaktycznych w formie 240 sztuk dostępów do aplikacji grywalizacji lub odpowiednika równoważnego (dalej zwane: aplikacja grywalizacji lub aplikacja), które będą **wsparciem w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami w zakresie rozwoju umiejętności społecznych**. Dostęp w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania do aplikacji grywalizacji, zostaną przydzielone uczniom w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów. Każdy uczeń otrzyma indywidualny dostęp do aplikacji grywalizacji, dzięki której w trakcie zajęć, w sposób praktyczny z wykorzystaniem pomocy dydaktycznej, będzie się uczył rozwijać umiejętności społeczne poprzez wykorzystanie aplikacji jako innowacyjnej formy nauki przez zabawę np.; wykonywanie zadań, odpowiadanie na pytania, zdobywanie punktów, współzawodnictwo z innymi uczniami pozwalające na poszerzanie i utrwalanie wiedzy i umiejętności w zakresie rozwijania swoich kompetencji społecznych. Celem zastosowania aplikacji grywalizacji w trakcie warsztatu prowadzonego przez Zamawiającego, jest zapoznanie uczniów z innowacyjnymi metodami nauki w celu rozwoju przez uczniów umiejętności społecznych.

Zawartość merytoryczna aplikacji musi być dostosowana do poziomu uczniów szkół ponadpodstawowych i zawierać między innymi tematykę z zagadnień dotyczących rozwoju kompetencji społecznych, w tym min:

- Umiejętności interpersonalne
- Rozwiązywanie konfliktów
- Umiejętność współpracy w zespole
- Asertywność
- Elastyczność
- Kreatywność
- Umiejętność rozwiązywania problemów/zagadnień
- Umiejętność przystosowania się do różnych sytuacji

Forma realizacji: Przekazanie Zamawiającemu 240 kodów dostępu do aplikacji grywalizacji na czas realizacji projektu.

Dostępny dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu, na okres trzech miesięcy liczony od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom, aby uczniowie mieli możliwość ćwiczenia rozwoju umiejętności po zakończeniu warsztatów.

Aplikacja grywalizacji do rozwoju umiejętności społecznych (nazywana w skrócie: aplikacja) - wymagany zakres:

- 1) Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował aplikacją grywalizacji zawierającą materiały, treści, zagadnienia **związane z rozwojem umiejętności społecznych**, która będzie funkcjonowała na urządzeniach mobilnych.
- 2) Aplikacja musi być dostępna w wersjach na systemy Android i IOS, musi posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych.
- 3) Aplikacja musi mieć możliwość przydzielenia dla uczniów indywidualnych dostępów w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania w taki sposób, aby każdy z uczniów miał możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu do aplikacji.
- 4) Aplikacja musi być dostępna dla każdego ucznia w taki sposób, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie.
- 5) **Wymóg bezwzględny:** Aplikacja musi posiadać polski interfejs użytkownika oraz być w pełni przystosowana do obsługi języka polskiego.
- 6) Aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym, motywujące uczniów do nawykowego powracania do aplikacji np. możliwość zdobywania punktów lub/i nagród lub/i medali lub/i innych; możliwość współzawodnictwa z innymi uczniami lub inne elementy o charakterze gamifikacyjnym (przez cały okres udzielonego dostępu).
- 7) **Aplikacja musi zawierać 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 gamifikacyjnej do rozwoju umiejętności społecznych.** Uczeń w przekazanym dostępie będzie miał możliwość pełnej nauki materiału z wszystkich zawartych w aplikacji zasobów. Celem jest nauka i zdobywanie wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji zamiast nauki z podręczników lub książek.
- 8) Aplikacja przez cały okres dostępu musi umożliwiać uczniowi powtórkę i naukę z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz grę z innymi uczniami, nie może być jednorazowym lub kilkurazowym dostępem do aplikacji.
- 9) 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.
- 10) Treści związane z rozwojem **umiejętności społecznych** mogą mieć różną formę trudności, ale muszą zawierać informacje przeznaczone dla uczniów szkół ponadpodstawowych.
- 11) **Aplikacja musi składać się/zawierać minimum funkcjonalności przez cały okres udzielonego dostępu:**
 - a) **część do nauki całego 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 gry z innymi uczniami; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną dotyczące zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego. oraz
 - b) **część w formie grywalizacji 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 gry, zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną dotyczące zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego.
- 12) Aplikacja musi zawierać system informowania ucznia np. o zadaniach, przypominaniu o nauce przez zabawę, motywowanie ucznia do skorzystania z aplikacji – system powiadomień przez cały okres udzielonego dostępu. Celem jest monitoring pracy uczniów oraz motywacja do nauki i zabawy z innymi uczniami w procesie nauki
- 13) 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).
- 14) Aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia.
- 15) Aplikacja musi zapewniać funkcję przeglądania historii postępów przez ucznia, aby umożliwić monitorowanie jego procesu nauki.
- 16) Aplikacja musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
- 17) Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwaną funkcjonalność aplikacji udzielając dostępu na okres realizacji projektu dla każdego ucznia indywidualnie. Zamawiający zaznacza, iż dostępny dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.
- 18) Zamawiający wymaga, aby Wykonawca dostarczył do aplikacji **praktyczny manual dla każdego z 240 uczniów, w formie pdf lub online tzn. instrukcja korzystania z aplikacji** w formie tekstu i/lub grafiki

dotycząca funkcjonalności aplikacji min. logowanie, zasady korzystania z aplikacji, funkcjonalność i zasady oraz inne związane z korzystaniem z aplikacji.

- 19) W ramach dostawy, Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego z obsługi aplikacji, w celu uzyskania wysokiej jakości przydzielania dostępu aplikacji w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami. Wdrożenie techniczne musi obejmować minimalne zagadnienia: obsługa, instrukcje krok po kroku dotyczące użytkowania, logowanie, nawigacja po interfejsie i znajdowanie potrzebnych funkcji. Zamawiający zaplanował 4 h dydaktyczne dla max 6 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)
- 20) Wykonawca w celu zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji dla uczniów, określonej w opisie przedmiotu zamówienia, zobowiązany jest do udzielenia Zamawiającemu wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji.

UWAGA:

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

W skład dostawy wchodzi:

- dostawa pomocy dydaktycznej w formie indywidualnych dostępów dla uczniów do aplikacji grywalizacji – 240 sztuk
- instrukcja do aplikacji (online lub drukowana) dla uczniów – 240 sztuk
- wdrożenie techniczno merytoryczne dla Zamawiającego – 4 h dydaktyczne
- pozostałe koszty Wykonawcy związane z realizacją zamówienia

Część nr 4: Dostęp do aplikacji grywalizacji do nauki umiejętności przedsiębiorczych – 240 sztuk

Grywalizacja–inaczej gamifikacja, gryfikacja jako stosowanie w procesie edukacyjnym uczniów elementów z gier, jest nowoczesną metodą przyswojenia wiedzy z danego obszaru, zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawą motywacji do nauki. Wprowadzenie materiałów szkoleniowych do zajęć z uczniami w formie nowoczesnej aplikacji, ma na celu naukę i zdobywanie wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji, zamiast nauki z podręczników lub książek. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji, mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody oparte na drukowanych materiałach.

Cel główny: Celem zamówienia jest dostawa materiałów szkoleniowo dydaktycznych w formie 240 sztuk dostępów do aplikacji grywalizacji lub odpowiednika równoważnego (dalej zwane: aplikacja grywalizacji lub aplikacja), które **będą wsparciem w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami w zakresie rozwoju umiejętności przedsiębiorczych.** Dostępy w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania do aplikacji grywalizacji, zostaną przydzielone uczniom w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów. Każdy uczeń otrzyma indywidualny dostęp do aplikacji grywalizacji, dzięki której w trakcie zajęć, będzie się uczył rozwijać umiejętności przedsiębiorcze poprzez wykorzystanie aplikacji jako innowacyjnej formy nauki przez zabawę np.; wykonywanie zadań, odpowiadanie na pytania, zdobywanie punktów, współzawodnictwo z innymi uczniami pozwalające na poszerzanie i utrwalanie wiedzy i umiejętności w zakresie umiejętności przedsiębiorczych. Celem zastosowania aplikacji grywalizacji w trakcie warsztatu prowadzonego przez Zamawiającego, jest zapoznanie uczniów z innowacyjnymi metodami nauki w celu rozwoju przez uczniów umiejętności przedsiębiorczych.

Zawartość merytoryczna aplikacji musi być dostosowana do poziomu uczniów szkół ponadpodstawowych i zawierać między innymi tematykę z zagadnień dotyczących rozwoju kompetencji przedsiębiorczych, w tym min:

- Kompetencje i postawy przedsiębiorcze
- Cechy i umiejętności przedsiębiorcze
- Kreatywność
- Innowacyjność
- Edukacja finansowa – wartość pieniądza
- Edukacja biznesowa – prowadzenie działalności
- Podejmowanie ryzyka

Forma realizacji: Przekazanie Zamawiającemu 240 kodów dostępu do aplikacji grywalizacji na czas realizacji projektu. Dostępny dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu, na okres trzech miesięcy liczony od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom, aby uczniowie mieli możliwość ćwiczenia rozwoju umiejętności po zakończeniu warsztatów.

Aplikacja grywalizacji do rozwoju umiejętności przedsiębiorczych (nazywana w skrócie: aplikacja) wymagany zakres:

- 1) Zamawiający oczekuje, że Wykonawca będzie dysponował aplikacją grywalizacji zawierającą materiały, treści, zagadnienia **związane z rozwojem umiejętności przedsiębiorczych**, która będzie funkcjonowała na urządzeniach mobilnych (np. smartfony, tablety, telefony).
- 2) Aplikacja musi być dostępna w wersjach na systemy Android i iOS, musi posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych.
- 3) Aplikacja musi mieć możliwość przydzielenia dla uczniów indywidualnych dostępów w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania w taki sposób, aby każdy z uczniów miał możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu do aplikacji.
- 4) Aplikacja musi być dostępna dla każdego ucznia w taki sposób, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie.
- 5) **Wymóg bezwzględny:** Aplikacja musi posiadać polski interfejs użytkownika oraz być w pełni przystosowana do obsługi języka polskiego.
- 6) Aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym, motywujące uczniów do nawykowego powracania do aplikacji np. możliwość zdobywania punktów lub/i nagród lub/i medali lub/i innych; możliwość współzawodnictwa z innymi uczniami lub inne elementy o charakterze gamifikacyjnym (przez cały okres udzielonego dostępu).
- 7) **Aplikacja musi zawierać 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 gamifikacyjnej do rozwoju umiejętności przedsiębiorczych.** Uczeń w przekazanym dostępie będzie miał możliwość pełnej nauki materiału z wszystkich zawartych w aplikacji zasobów. Celem jest nauka i zdobywanie wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji zamiast nauki z podręczników lub książek.
- 8) Aplikacja przez cały okres dostępu musi umożliwiać uczniowi powtórkę i naukę z dostępnych zasobów edukacyjnych oraz grę z innymi uczniami, nie może być jednorazowym lub kilkukrotnym dostępem do gamifikacji.
- 9) 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.
- 10) Treści związane z rozwojem **umiejętności przedsiębiorczych** mogą mieć różną formę trudności, ale muszą zawierać informacje przeznaczone dla uczniów szkół ponadpodstawowych.
- 11) **Aplikacja musi składać się/zawierać minimum funkcjonalności przez cały okres udzielonego dostępu:**
 - a) **część do nauki całego 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 gry z innymi uczniami; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną dotyczące zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego. oraz
 - b) **część w formie grywalizacji 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 gry; zasoby powinny posiadać opis lub tekst lub krótką informację edukacyjną dotyczące zadań lub/i ćwiczeń lub/i pytań lub/i materiałów w celu nauki przez ucznia danego zagadnienia zamiast czytania z podręczników; zasoby powinny posiadać funkcję zmienną kolejności materiału edukacyjnego.
- 12) Aplikacja musi zawierać system informowania ucznia np. o zadaniach, przypominaniu o nauce przez zabawę, motywowanie ucznia do skorzystania z aplikacji – system powiadomień przez cały okres udzielonego dostępu. Celem jest monitoring pracy uczniów oraz motywacja do nauki i zabawy z innymi uczniami w procesie nauki
- 13) 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).
- 14) Aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia.
- 15) Aplikacja musi zapewniać funkcję przeglądania historii postępów przez ucznia, aby umożliwić monitorowanie jego procesu nauki.
- 16) Aplikacja musi posiadać aktualną politykę prywatności i ochrony danych zgodną z RODO.
- 17) Wykonawca jest zobowiązany zagwarantować i zapewnić zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia, nieprzerwaną funkcjonalność aplikacji udzielając dostępu na okres realizacji projektu dla każdego ucznia indywidualnie. Zamawiający zaznacza, iż dostępny dla uczniów będą przydzielane w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami, w różnych terminach przez cały okres realizacji projektu.

- 18) Zamawiający wymaga, aby Wykonawca dostarczył do aplikacji **praktyczny manual dla każdego z 240 uczniów, w formie pdf lub online tzn. instrukcja korzystania z aplikacji** w formie tekstu i/lub grafiki dotycząca funkcjonalności aplikacji min. logowanie, zasady korzystania z aplikacji, funkcjonalność i zasady oraz inne związane z korzystaniem z aplikacji.
- 19) W ramach dostawy, Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczne dla Zamawiającego z obsługi aplikacji, w celu uzyskania wysokiej jakości przydzielania dostępu aplikacji w trakcie prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami. Wdrożenie techniczne musi obejmować minimalne zagadnienia: obsługa, instrukcje krok po kroku dotyczące użytkowania, logowanie, nawigacja po interfejsie i znajdowanie potrzebnych funkcji. Zamawiający zaplanował 4 h dydaktyczne dla max 6 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)
- 20) Wykonawca w celu zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji dla uczniów, określonej w opisie przedmiotu zamówienia, zobowiązany jest do udzielenia Zamawiającemu wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji.

UWAGA:

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

W skład dostawy wchodzi:

- dostawa pomocy dydaktycznej w formie indywidualnych dostępów dla uczniów do aplikacji grywalizacji – 240 sztuk
- instrukcja do aplikacji (online lub drukowana) dla uczniów – 240 sztuk
- wdrożenie techniczno merytoryczne dla Zamawiającego – 4 h dydaktyczne
- pozostałe koszty Wykonawcy związane z realizacją zamówienia

Część nr 5: Dostęp do aplikacji badania emocji (dziennik emocji) – 250 sztuk

Cel główny: Dostawa pomocy dydaktycznej w formie indywidualnych dostępów do aplikacji badania/monitorowania emocji uczniów, która ma być wsparciem w codziennej samokontroli i śledzenia własnych emocji przez uczniów. Aplikacja będzie **wsparciem do prowadzonych przez Zamawiającego warsztatów z uczniami w zakresie pracy nad emocjami**. Aplikacja ma za zadanie ułatwić każdemu z 250 uczniów pracę nad swoim stanem emocjonalnym, poprzez obserwowanie swoich emocji prowadząc codzienną ich samokontrolę i obserwację. Dostęp w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania do aplikacji, zostaną przydzielone uczniom przez Zamawiającego w trakcie prowadzonych zajęć. Każdy uczeń otrzyma indywidualny dostęp do aplikacji na okres 4 miesięcy liczony od dnia przydzielenia przez Zamawiającego uczniom dostępów do aplikacji, co pozwoli uczniowi na badanie własnych emocji, a następnie na omówienie swoich codziennych wyników z pedagogiem, psychologiem szkolnym, w celu wsparcia ucznia w wypracowaniu jego mechanizmów emocjonalnych przez kadrę szkolną.

Warunki dotyczące aplikacji do kontroli emocji (zwana dalej: aplikacja).

- aplikacja musi być funkcjonalnie przygotowana do wyświetlania na urządzeniach mobilnych: tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń).
- aplikacja musi gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych
- aplikacja i zawarte w niej materiały/treści/ musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
- aplikacja musi być w języku polskim, posiadać czytelną strukturę dostosowaną do urządzeń mobilnych
- aplikacja musi być dostępna w wersjach na systemy operacyjne Android, iOS.
- aplikacja do kontroli emocji, musi zawierać treści, których zawartość przeznaczona będzie dla uczniów szkół ponadpodstawowych;
- aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu do aplikacji dla ucznia za pomocą zszyfrowanego kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub inne innego rozwiązanie;
- aplikacja musi zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia,
- aplikacja musi posiadać funkcję monitorowania samopoczucia ucznia przykładowo poprzez funkcję wpisywania własnych odpowiedzi przez ucznia lub funkcję wyboru odpowiedzi z dostępnych opcji lub inne formy umożliwiające uczniowi wyrażanie swojego stanu emocjonalnego,

- aplikacja musi posiadać funkcję interaktywnych ćwiczeń lub zadań lub innych form wspierających rozumienie przez ucznia własnych emocji, wyposażone w system monitorujący, który: przeprowadza analizę wprowadzonych/zaznaczonych danych przez ucznia, dostarcza spersonalizowane rekomendacje dla ucznia w momentach wskazujących na skorzystanie przez ucznia z pomocy i wsparcia, podpowiada odpowiednie działania w sytuacjach np. obniżonego nastroju,
- aplikacja musi udostępniać uczniom np. filmy edukacyjne/treści wideo o charakterze edukacyjnym, łatwo dostępne i odtwarzane w wysokiej jakości,
- aplikacja powinna zawierać elementy motywujące uczniów do regularnego korzystania z niej np. systemy nagród, wyzwań, poziomów,
- aplikacja powinna umożliwiać uczniom przeglądanie historii swoich postępów w celu monitorowania stabilności oraz zmienności emocji, a także pracy nad emocjami.
- aplikacja powinna umożliwiać zapamiętywanie sesji zalogowanego ucznia.
- Wykonawca zobowiązany jest przekazać dla każdego ucznia instrukcję obsługi w formie papierowej lub w formie online np. w aplikacji, która musi obejmować szczegółowe wytyczne dotyczące obsługi aplikacji, takie jak logowanie, nawigacja po interfejsie, korzystanie z funkcji.
- Aplikacja musi być dostępna przez okres umożliwiający pełne wykorzystanie jej funkcjonalności, na okres realizacji projektu.
- W ramach realizacji usługi, Wykonawca musi zapewnić Zamawiającemu szkolenie techniczne z obsługi aplikacji, w tym min.: instalację aplikacji/uruchamianie aplikacji, proces logowania się do aplikacji, inne czynności związane z pełnym dostępem do aplikacji. Zamawiający zaplanował 3 dydaktyczne dla max 6 osób z ramienia Zamawiającego (stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform)

W skład wchodzi:

- dostawa pomocy dydaktycznej w formie indywidualnych dostępów dla uczniów do aplikacji – 250 sztuk
- instrukcja do aplikacji (online lub drukowana) dla uczniów – 250 sztuk
- wdrożenie techniczne z obsługi dla Zamawiającego – 3 h dydaktyczne
- pozostałe koszty Wykonawcy związane z realizacją zamówienia