

Załącznik nr 1 do Zaproszenia

Dotyczy projektu: „*e-Materiały dla branży: hotelarsko-gastronomiczno-turystycznej i spożywczej*” POWR.02.15.00-00-3049/20 współfinansowanego z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

Postępowanie na „Wybór ekspertów do opracowania treści merytorycznych do e-materiałów z branży hotelarsko-gastronomiczno-turystycznej i spożywczej” w celu zawarcia umowy ramowej, prowadzone zgodnie z zasadą konkurencyjności na potrzeby realizacji projektu „*e-Materiały dla branży: hotelarsko-gastronomiczno-turystycznej i spożywczej*” współfinansowanego z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój.

Opis usług

1. Usługa dotycząca opracowania materiałów:

Usługa będzie realizowana w ramach projektu HGT-SPC – obszar VII:

Obszar VII obejmujący branże:

- hotelarsko-gastronomiczno-turystyczną - 32 e-materiały dla 7 zawodów (9 kwalifikacji)
- spożywczą - 8 e-materiałów dla 4 zawodów (2 kwalifikacji)

W ramach usługi powinny zostać opracowane treści merytoryczne do e-materiałów kształcenia zawodowego.

Słownik:

E-materiał - przez „e-materiał” należy rozumieć zestaw multimedialnych materiałów dydaktycznych wspierający osiągnięcie wybranych efektów kształcenia określonych dla kwalifikacji lub jednostek efektów kształcenia typowych dla danej kwalifikacji, a przez to celów kształcenia określonych dla kwalifikacji wyodrębnionych w zawodach

W skład e-materiału wchodzi:

- materiały multimedialne (np.: film edukacyjny, film instruktażowy – tutorial, sekwencje filmowe, wizualizacja modelu w grafice 2D lub 3D, animacja modelu w grafice 2D lub 3D, atlas interaktywny, galeria zdjęć, infografika, plansza/schemat/grafika interaktywna, mapa myśli, mapa interaktywna, gra edukacyjna, gra „wcielanie się w rolę”, interaktywne narzędzie typu scenario-based learning, symulator, rzeczywistość wirtualna, wirtualny awatar, wycieczka wirtualna, wirtualne laboratorium, program ćwiczeniowy do projektowania, program ćwiczeniowy do projektowania przez dobieranie, e-book, audiobook, dokumentacja interaktywna);
- wszystkie elementy obudowy dydaktycznej (interaktywne materiały sprawdzające, słownik pojęć dla e-zasobu, przewodniki dla użytkowników, netografia i bibliografia, instrukcja użytkownika).

E-materiały powinny być tak skonstruowane, aby mogły być wykorzystywane zarówno do samodzielnej pracy uczniów, słuchaczy i uczestników kwalifikacyjnych kursów zawodowych, jak i pracy pod kierunkiem nauczyciela.

Poszczególne e- materiały muszą stanowić integralną zamkniętą całość zawierając wszystkie niezbędne treści merytoryczne.

Sposób prezentowania treści e-materiału musi cechować zgodność logiczna, merytoryczna i dydaktyczna. Musi zostać zachowana spójność całego e-materiału, tj. treści merytorycznych i zawartych w danym e-materiale multimediów.

Szczegółowe wymagania w zakresie struktury poszczególnych e-materiałów zostały określone w standardach merytoryczno-dydaktycznych.

Efekty kształcenia - oczekiwane efekty kształcenia w zakresie: wiedzy, umiejętności zawodowych oraz kompetencji personalnych i społecznych, zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego (Dz.U. 2019, poz. 991).

Branża - poprzez „branże” należy rozumieć branże szkolnictwa branżowego do których zostały przyporządkowane zawody szkolnictwa branżowego zgodnie z „Kwalifikacją zawodów szkolnictwa branżowego” stanowiącą załącznik nr 2 do Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 15 lutego 2019 r. w sprawie ogólnych celów i zadań kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz klasyfikacji zawodów szkolnictwa branżowego (Dz.U. 2019 poz. 316).

Zawody szkolnictwa branżowego przyporządkowano do branż uwzględniając specyfikę umiejętności zawodowych lub zakres, w jakim umiejętności te są wykorzystywane podczas wykonywania zadań zawodowych.

Jednostki efektów kształcenia (JEK) - zestaw oczekiwanych efektów kształcenia właściwych dla kwalifikacji wyodrębnionej w zawodzie jest podzielony na części efektów kształcenia określone w podstawach programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego jako „jednostki efektów kształcenia”.

W podstawie programowej kształcenia w zawodzie szkolnictwa branżowego wskazano jednostki efektów kształcenia obejmujące:

- 1) bezpieczeństwo i higienę pracy;
- 2) jednostki efektów kształcenia typowe dla danej kwalifikacji;
- 3) język obcy zawodowy;
- 4) kompetencje personalne i społeczne;
- 5) organizację pracy małych zespołów (wyłącznie dla zawodów nauczanych na poziomie technika).

Obudowa dydaktyczna - jest niezbędną składową e-materiału, którą stanowią:

- interaktywne materiały sprawdzające (zadania przeznaczone do celów edukacyjnych realizowane w różnej formie, np. w postaci: testów, zadań dobierania w pary, zadań z lukami, zadań ukierunkowanych na grupowanie, porządkowanie, krzyżówek, puzzli);
- słownik pojęć dla e-materiału (słownictwo fachowe/ specjalistyczne, które występuje w całym e-materiale wraz z wyjaśnieniami/ definicjami);
- przewodniki dla użytkowników (nauczyciela, uczącego się, innych osób);
- neografia i bibliografia (pozycje bibliograficzne wskazane w standardzie merytoryczno-dydaktycznym);
- instrukcja użytkownika (zilustrowane i zdefiniowane elementy panelu obsługi e- materiału i jego składowych oraz opis minimalnych wymagań technicznych umożliwiających korzystanie z e-materiału).

Materiały multimedialne/interaktywne - poprzez „multimedialne/interaktywne materiały” rozumie się tworzone na potrzeby konkursu zasoby stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (np. tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, wideo) w celu dostarczania odbiorcom informacji.

Zakres ogólny dotyczący treści e- materiałów:

1. E-materiały do kształcenia zawodowego wspierają realizację podstaw programowych kształcenia w poszczególnych zawodach szkolnictwa branżowego, zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego (Dz.U. 2019 poz. 991, ze zm.). E-materiały do kształcenia zawodowego to otwarte i łatwo dostępne materiały dydaktyczne wspierające osiągnięcie:
 - a. wybranych efektów kształcenia określonych dla kwalifikacji lub
 - b. jednostek efektów kształcenia typowych dla danej kwalifikacji,a przez to celów kształcenia określonych dla kwalifikacji wyodrębnionych w zawodach.
2. E-materiały jako pomoce dydaktyczne dla uczniów i słuchaczy służą nowoczesnemu kształceniu zawodowemu, by w zmieniającym się świecie informatyzacji i rozwoju Przemysłu 4.0 w atrakcyjny sposób dostarczać uczniom i osobom dorosłym treści zgodne z aktualną wiedzą i rozwojem technologii przemysłowej. Mają one:
 - a. dostarczać wiedzy praktycznej, rozwijać przydatne umiejętności oraz kształtować kompetencje kluczowe użytkowników,
 - b. odpowiadać aktualnemu stanowi rozwoju wiedzy, techniki i technologii w poszczególnych branżach i zawodach,
 - c. prezentować nowoczesne procesy produkcji, usług, pracy i użytkowania zapewniające jakość oraz bezpieczeństwo środowiskowe i ludzi.
3. E-materiały muszą być zgodne z opracowanymi w ramach projektu pn. „Tworzenie e-zasobów do kształcenia zawodowego”:
 - a. Koncepcją e-zasobów do kształcenia zawodowego oraz Załącznikami do koncepcji zawierającymi wykaz e-materiałów właściwych dla obszaru V;
 - b. Standardami: merytoryczno-dydaktycznymi, funkcjonalnym, dostępności, i techniczno-graficznym stanowiącymi załączniki do regulaminu konkursu (załącznik nr).
4. Treści zawarte w opracowanych w ramach projektu e-materiałach do kształcenia zawodowego muszą uwzględniać wymagania określone w przepisach w sprawie:
 - a. zawodów szkolnictwa branżowego,
 - b. podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego.

Ponadto wszystkie produkty w projekcie muszą być zgodne z obowiązującymi przepisami prawa oświatowego i uwzględniać przepisy w tym zakresie oczekujące na wejście w życie.

5. E-materiały powinny być tak skonstruowane, aby mogły być wykorzystywane zarówno do samodzielnej pracy uczniów, słuchaczy i uczestników kwalifikacyjnych kursów zawodowych, jak i pracy pod kierunkiem nauczyciela.

Poszczególne e-materiały muszą stanowić integralną zamkniętą całość, zawierającą wszystkie niezbędne treści merytoryczne wskazane w standardach merytoryczno- dydaktycznych.

Sposób prezentowania treści e-materiału musi cechować zgodność logiczna, merytoryczna i dydaktyczna. Musi zostać zachowana spójność całego e-materiału, tj. treści merytorycznych i zawartych w danym e-materiale multimediów.

Obudowę dydaktyczną e-materiałów stanowią:

- interaktywne materiały sprawdzające;
- słownik pojęć dla e-zasobu;
- przewodniki dla użytkowników (nauczyciela, uczącego się, innych osób);
- neografia i bibliografia;
- instrukcja użytkowania.

2. Zakres prac

- Terminowe opracowanie autorskiej treści merytorycznej e-materiałów w oparciu o przekazane wytyczne;
- Wybór treści multimedialnych wizualizujących i opisujących przedmiot opracowania;
- Pozyskanie akceptacji wskazanego Metodyka dla opracowanego materiału i przekazanie informacji drogą mailową o gotowości do redakcji e-zasobu;
- Nadzór autorski na etapie budowy e-materiałów (współpraca z wykonawcami, redaktorami, korektorami i innymi wskazanymi osobami na etapie realizacji prac);
- Akceptacja zmian wprowadzanych przez pozostałych członków zespołu związanych z charakterem opracowania i docelowym typem materiału edukacyjnego.
- Weryfikacja materiałów multimedialnych wykorzystywanych do zobrazowania treści merytorycznych po ich wykonaniu i przekazanie gotowości do umieszczenia e-zasobu na platformie;
- Wdrożenie zgłoszonych przez ekspertów merytorycznych projektu korekt i modyfikacji do poszczególnych typów e-materiałów w ciągu 3 dni od przekazania informacji o konieczności dokonania poprawek;

3. Termin realizacji umowy ramowej: do 31.10.2022 r.

Branża: hotelarsko-gastronomiczno-turystyczna - 32 e-materiały dla 7 zawodów (9 kwalifikacji)

Działalność agroturystyczna a oczekiwania klienta
Formy rozliczeń i płatności z gościem podczas wykonywania usług kelnerskich
Transport żywności - warunki i wpływ na jakość
Gospodarstwo agroturystyczne – realizacja imprezy
Animator czasu wolnego
Mięso zwierząt rzeźnych - identyfikacja i dobór elementów kulinarnych do produkcji gastronomicznej
Zawód barman, czyli jak sporządzać i podawać drinki (sztuka barmańska)
Biura podróży
Przechowywanie żywności
Rodzaje i charakterystyka usług gastronomicznych
Metody przewodnictwa turystycznego
Przemiana białek, węglowodanów i tłuszczu w organizmie człowieka
Rozliczenie imprez turystycznych w gospodarstwie agroturystycznym
Wykorzystywanie produktów z własnego gospodarstwa rolnego i produktów regionalnych
Jak zamówić usługi turystyczne w agroturystyce?
Podstawowe techniki krojenia warzyw i owoców
Urządzenia do obróbki wstępnej surowców

Zawód sommelier, czyli jak właściwie dobrać i podawać wino w restauracji (serwis wina)
Dobór urządzeń do obróbki cieplnej
Prace przygotowawcze przy bufecie śniadaniowym
Sporządzanie dokumentacji dotyczącej usług agroturystycznych
Żywnienie dietetyczne w gastronomii
Transport w turystyce
Udzielanie informacji turystycznej
Usługi noclegowe w gospodarstwie agroturystycznym
Zamawianie i rezerwacja imprez i usług turystycznych
Dobór urządzeń i zastawy stołowej do napojów zimnych i gorących
Dokumentacja do realizacji usług gastronomicznych
Metody pilotażu wycieczek
Obsługa kelnerska podczas przyjęć okolicznościowych
Obszary turystyczne
Organizacja czasu wolnego w gospodarstwie agroturystycznym

Branża spożywcza - 8 e-materiałów dla 4 zawodów (2 kwalifikacji)

Produkcja ciasta i wyrobów obgotowywanych
Dzielenie i kształtowanie kęsów ciasta
Przygotowanie surowców i wytwarzanie ciast
Park maszynowy piekarni
Rozrost i wypiek kęsów ciasta oraz dystrybucja wyrobów
Zastosowanie mas cukrowych do dekoracji wyrobów cukierniczych
Produkcja ciasta i wyrobów z ciasta drożdżowego
Produkcja ciasta francuskiego