Załącznik nr 1

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

I.INFORMACJE WPROWADZAJĄCE

Zamawiający:
FUNDACJA INSTYTUT NOWOCZESNEJ EDUKACJI
ul. G. Narutowicza 12
70-240 Szczecin
NIP: 852-267-49-83

Partner projektu pn.: **„Kompetencje i umiejętności paszportem w dorosłość uczniów Liceum Ogólnokształcącego im. M. Kopernika w Ostrowi Mazowieckiej**" współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Mazowsza 2021-2027, nr naboru FEMA.07.02-IP.01-012/24, realizowanego w ramach Priorytetu VII Wzmocnienie kompetencji uczniów. Fundusze Europejskie dla nowoczesnej i dostępnej edukacji na Mazowszu, Działanie FEMA 07.02 Wzmocnienie kompetencji uczniów. Beneficjentem projektu jest Starostwo Powiatowe w Ostrowi Mazowieckiej.

1. Projekt realizowany jest w Liceum Ogólnokształcącym im. M. Kopernika w Ostrowi Mazowieckiej.
2. Grupą docelową projektu są osoby będące nauczycielami i nauczycielkami stanowiące kadrę pedagogiczną w tym psycholodzy, pedagodzy, dyrekcja zatrudnieni w szkole, osoby będące uczniami i uczennicami uczęszczający do Liceum Ogólnokształcącego im. M. Kopernika w Ostrowi Mazowieckiej. Na potrzeby zapytania, w/w osoby są określane jako: uczestnicy projektu lub uczestnicy lub uczniowie/nauczyciele.
3. Celem głównym projektu jest podniesienie poziomu usług edukacyjnych świadczonych przez liceum, obejmujące rozwój kompetencji kluczowych poprzez realizację następujących celów szczegółowych:
   a) Rozwój kompetencji podstawowych i przekrojowych uczniów poprzez realizację zajęć dydaktyczno wyrównawczych;
   b) Zwiększenie kompetencji kluczowych uczniów, niezbędnych na rynku pracy;
   c) Rozwój umiejętności społeczno emocjonalnych, kreatywnych, umiejętności uczenia się uczniów;
   d) Zwiększenie wiedzy o własnym potencjale ułatwiającej podejmowanie odpowiednich decyzji edukacyjno zawodowych;
   e) Poprawę kondycji społeczno emocjonalnej uczniów;
   f) Przygotowanie nauczycieli do udzielenia wsparcia uczniom w kryzysie emocjonalno psychicznym;
   g) Zwiększenie kompetencji zawodowych nauczycieli z zakresu stosowania nowoczesnych metod nauczania.

II. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZAMÓWIENIA

1. **Przedmiotem zamówienia dostawa pomocy dydaktycznych, mających na celu rozwinięcie kompetencji kluczowych uczestników projektu.**
2. W celu zwiększenia konkurencyjności i umożliwienia szerszego i łatwiejszego dla mikro, małych i średnich podmiotów/przedsiębiorców (MSP) zwiększenia dostępu do postępowania, zamówienie zostało podzielone na części, co pozwala na szeroki zakres konkurencyjności dla MŚP zapewniając lepsze dopasowanie do ich potencjału. Okres realizacji i podział zamówienia na części umożliwia dostępność do zamówienia także dla mikro podmiotów/mikro przedsiębiorców i pozwala na realizację także przez mniejsze podmioty z rynku.
3. **Każda z części stanowi odrębną usługę. Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy dydaktycznych w podziale na następujące części**:

Część nr:	Nazwa
1	**Pomoce dydaktyczne - pakiet gamifikacji z wdrożeniem szkoleniowym -dla 26 nauczycieli**
2	**Pomoce dydaktyczne – pakiet narzędzi do pracy z uczniem – 1 komplet dla szkoły**

4. **Zamawiający dopuszcza możliwość składania ofert częściowych - każde zadanie stanowi odrębną część zamówienia. Wykonawca może złożyć ofertę na dowolną ilość części tj.: na jedną część lub na wszystkie części, w zależności od wyboru wykonawcy.**
5. Zamawiający nie dopuszcza składania ofert wariantowych.
6. Szczegółowy opis dotyczący przedmiotu zamówienia znajduje się w **pkt IV**
7. Zamawiający nie dopuszcza możliwość składania ofert częściowych ani wariantowych.

8. Zamawiający wskazuje, iż na potrzeby realizacji przedmiotu zamówienia, zostaną udostępnione sale dydaktyczne znajdujące się w szkole biorącej udział w projekcie. Ostateczne decyzje i szczegółowe rozwiązania zostaną podjęte w kontaktach roboczych w uzgodnieniu z Zamawiającym.
9. Opis przedmiotu zamówienia zawiera minimalne wymagania, co oznacza, że Wykonawca może zaoferować przedmiot zamówienia, charakteryzujący się lepszymi parametrami jakościowymi.
10. 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 w zakresie Standardu dostępności dla polityki spójności - Załącznik nr 2 do Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027 z dn. 29 grudnia 2022 r. 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 przekaże Wykonawcy Zamawiający w drodze kontaktów roboczych.
11. 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 dla Pomorza 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 zostaną przekazane Wykonawcy przez Zamawiającego po podpisaniu umowy na realizację zamówienia.
12. Zamawiający wskazuje, iż w każdym miejscu Zapytania, opisie przedmiotu zamówienia oraz w załącznikach do zapytania, gdzie zastosowano przykładowe nazewnictwo, znaki towarowe, określenie pochodzenia, źródła, odniesienia lub szczególny proces lub inne określenia, a także w przypadkach, gdy Zamawiający opisał przedmiot zamówienia przez odniesienie do produktów, usług, norm, 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. Zamawiający dopuszcza możliwość rozwiązań równoważnych w stosunku do opisanych w 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.
13. Równoważność polega na możliwości zaoferowania przedmiotu zamówienia o nie gorszych parametrach technicznych, konfiguracjach, wymaganiach normatywnych, zakresach itp. Nazwy własne producentów podane w szczegółowym opisie należy rozumieć jako preferowanego typu w zakresie określenia minimalnych wymagań jakościowych.

III. HARMONOGRAM I ORGANIZACJA PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Planowany termin realizacji przedmiotu zamówienia: od dnia podpisania umowy do dnia 31.05.2026.
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. Zamawiający zastrzega możliwość wydłużenia terminu realizacji zamówienia, 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. Zakończenie realizacji przedmiotu zamówienia zostanie potwierdzone protokołem odbioru podpisanym przez strony tzn. Zamawiającego i Wykonawcę.
5. Terminy 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 szkoły wynikającej z harmonogramu roku szkolnego.

IV. Opis poszczególnych części zamówienia

Część nr 1: Pomoce dydaktyczne - pakiet gamifikacji z wdrożeniem szkoleniowym -dla 26 nauczycieli

Przedmiotem zamówienia jest dostawa pakietu gamifikacji w celu wyposażenia nauczycieli w pomoce dydaktyczne z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej w procesie nauczania uczniów w szkole. Nowoczesne technologie w postaci gamifikacji, mają na celu dostarczenie nauczycielom zaawansowanych narzędzi i zasobów cyfrowych, umożliwiających stosowanie bardziej angażujących i efektywnych metod w nauczaniu szkolnym. W ramach pakietu narzędzi, każdy nauczyciel musi otrzymać indywidualny dostęp do aplikacji online z systemem zarządzania i tworzenia indywidualnych materiałów dla uczniów do nauki poprzez zabawę z wykorzystaniem technologii cyfrowej gamifikacji -nieograniczony dostęp na okres 5 lat. W ramach dostawy Wykonawca musi zapewnić wdrożenie szkoleniowe dla 26 nauczycieli w podziale na 2 grupy (Zamawiający zaplanował 12 h dydaktycznych/grupa x 2 grupy = 24 h dydaktyczne). Wdrożenie ma na celu zapewnienie nauczycielom nauki umiejętności pełnej obsługi w sposób intuicyjny korzystania z gamifikacji w pracy z uczniami i efektywnego wykorzystania gamifikacji. Wdrożenie musi obejmować minimalne zagadnienia: logowanie się, nawigacja po interfejsie i znajdowanie potrzebnych funkcji, korzystanie z systemu, obsługa aplikacji uczniów, wprowadzanie materiałów dla uczniów. Po wdrożeniu szkoleniowym, każdy nauczyciel otrzyma indywidulanie 1 h dydaktyczną wsparcia merytoryczno technicznego w celu wdrożenia praktycznego w szkole (26 h dydaktycznych).

Miejsce realizacji zamówienia: dostawa do szkoły biorącej udział w projekcie

Oczekiwane efekty:

Pomoc dydaktyczne w formie gamifikacji to nowoczesna technologia w edukacji, mająca za zadanie wesprzeć indywidualizację nauczania, pozwolić nauczycielom na dostosowanie materiałów do indywidualnych potrzeb w szczególności uczniów ze specjalnymi potrzebami i wesprzeć kadrę pedagogiczną w samodzielnym tworzeniu interaktywnych materiałów dydaktycznych. Dostawa ma na celu wyposażenie nauczycieliw nowoczesne pomoce dydaktyczne, aby mogli tworzyć zróżnicowane i dynamiczne lekcje z wykorzystaniem nowoczesnych rozwiązań w postaci narzędzi cyfrowych, w celu dopasowania nauczania do młodego, cyfrowego społeczeństwa uczniów w szkole oraz zaangażowanie wszystkich uczniów do nauki i wspólnej integracji poprzez naukę w formie zabawy. Stosowanie nowoczesnych technologii przez nauczycieli w codziennej edukacji uczniów, ma za zadanie wprowadzenie uczniów do bezpiecznego środowiska, gdzie będą mogli nabywać wiedzę i doświadczenie metodą prób i błędów bez konsekwencji, pozwolić uczniom na porażkę, zachęcać do odkrywania i zgłębiania wiedzy, pobudzać ciekawość a także jednoczyć uczniów ze specjalnymi potrzebami z resztą społeczności szkolnej.

Warunki dotyczące pomocy dydaktycznych:

1) **Zamawiający wymaga, aby gamifikacja online z systemem zarządzania i tworzenia indywidualnych materiałów (zwana dalej: system) przez nauczycieli dla uczniów, spełniała następujące wymagania:**
   a) indywidualny dostęp do systemu ma być funkcjonalnie przygotowany do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach, z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń system musi zostać oparty na oprogramowaniu, które będzie funkcjonowało na komputerach stacjonarnych, przenośnych.
   b) **WYMÓG BEZWZGLĘDNY - system oraz wszystkie zawarte w nim materiały (np. instrukcje, ćwiczenia, panele, warunki, punkty, rankingi i inne) muszą działać w języku polskim** i być dostępne dla każdego nauczyciela indywidualnie, żeby mogli z niego korzystać w dowolnym dla siebie czasie,
   c) system musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
   d) system musi posiadać funkcjonalność wprowadzania pytań/zadań/materiałów/ćwiczeń/odpowiedzi wprowadzonych przez nauczycieli i prezentowania ich uczniom w formie np. zabawy.
   e) system musi pozwalać na wprowadzanie pytań i /lub zadań dla uczniów w celu nauki i sprawdzania wiedzy, które mogą być na czas i bez czasu, pytania i odpowiedzi mogą zawierać również formy np. animacji, zdjęć i filmów, materiały mogą mieć różne poziomy trudności.
   f) system musi pozwalać na przydzielenie dostępu dla każdego ucznia w celu nauki za pomocą indywidualnego kodu lub hasła lub innej metody w taki sposób, aby każdy uczeń mógł się zalogować za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu.
   g) system musi mieć te same treści/funkcje dla wszystkich oraz być dostępny dla każdego uczestnika indywidualnie,
   h) system musi zawierać bibliotekę/zasoby/materiały/inne **minimum 400** zadań i/lub ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów w formie gamifikacji do rozwoju kompetencji uniwersalnych/przekrojowych/kluczowych jako dodatkowy materiał dla uczniów. **UWAGA**: materiał musi być dostosowany dla uczniów szkół ponadpodstawowych.
   i) system dla nauczycieli musi zawierać funkcjonalność wprowadzania do zadań/ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów w formie gamifikacji treści dotyczących odpowiedzi w formie opisu w celu nauki materiału - celem jest nauka i zdobywanie wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji zamiast nauki z podręczników lub książek.
   j) system musi zapewniać bezpieczeństwo teleinformatyczne w tym zgodnie z RODO i polityką prywatności.

k) Wykonawca musi zapewnić wdrożenie szkoleniowe dla 26 nauczycieli w podziale na 2 grupy. Zamawiający zaplanował 12 h dydaktycznych/grupa x 2 grupy = 24 h dydaktyczne.
l) Wykonawca musi zapewnić dla każdego nauczyciela 1 h dydaktyczną wsparcia merytoryczno technicznego w celu wdrożenia praktycznego w szkole (26 h dydaktycznych).
m) Wykonawca musi zapewnić dostęp przez okres 60 miesięcy od dnia dostawy. 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 udzielonego dostępu do aplikacji. Wykonawca zobowiązany jest do udzielenia pomocy technicznej w przypadku wystąpienia trudności/problemów/niezbędnej pomocy w obsłudze.

2) Zamawiający wymaga, aby aplikacja gamifikacji (dalej: aplikacja) do przydzielania dostępu przez nauczycieli dla uczniów, spełniała wymagania:

a) aplikacja musi być połączona z systemem dla nauczycieli w celu wykorzystania jej do nauki uczniów w formie zabawy, musi zostać oparta na oprogramowaniu, które będzie funkcjonowało na urządzeniach mobilnych, dostępna w wersjach na systemy Android i IOS,
b) **WYMÓG BEZWZGLĘDNY - interfejs aplikacji i wszystkie zawarte w nim materiały (np. instrukcje, ćwiczenia, panele, warunki, punkty, rankingi i inne) muszą działać w języku polskim** i ustawiać się automatycznie na podstawie używanego języka interfejsu urządzenia na którym zostało zainstalowane,
c) aplikacja musi być dostępna dla każdego ucznia, aby uczniowie mogli z niej korzystać w dowolnym dla siebie czasie,
d) aplikacja musi umożliwiać przydzielenie indywidualnego dostępu dla ucznia za pomocą indywidualnego kodu, lub hasła lub innej metody w taki sposób, aby każdy mógł się zalogować za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu,
e) aplikacja musi posiadać funkcjonalność prezentowania informacji i wyświetlania zadań/ćwiczeń/ pytań oraz odpowiedzi wprowadzonych przez nauczycieli z danego przedmiotu/zajęć,
f) aplikacja musi zawierać minimum dwie funkcjonalności:
   1. część do nauki całego materiału w formie np. ćwiczeń, treningu lub innej formy **bez współzawodnictwa** z innymi uczniami - nauka materiału w celu przygotowania do gamifikacji z innymi uczniami),
   oraz
   2. część sprawdzającą nabytą wiedzę w formie zadania/ćwiczenia/pytania/inne, 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 **w celu współzawodnictwa** z innymi uczniami w formie gamifikacji,
g) aplikacja musi zawierać system informowania ucznia np. o zadaniach, przypominaniu o nauce przez zabawę, motywowanie ucznia do skorzystania z aplikacji – system powiadomień w celu monitoringu pracy uczniów oraz motywacji do nauki i zabawy z innymi uczniami w procesie szkolnej edukacji,
h) aplikacja musi zawierać **np. zadania/ćwiczenia/pytania/inne (min. 400)** w formie gamifikacyjnym oraz treści dotyczące odpowiedzi w formie opisu w celu nauki materiału w celu nauki i zdobywania wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji zamiast nauki z podręczników lub książek,
i) aplikacja musi zawierać system rankingu pracy uczniów np. ranking punktów, zdobytych nagród/odznak czy innej formy w celu gamifikacji i motywacji uczniów do nauki w formie zabawy.
j) aplikacja musi zawierać elementy o charakterze gamifikacyjnym takie jak np. punkty, rankingi, które będą motywować uczniów do nawykowego powracania do aplikacji,
k) aplikacja musi zawierać minimum ranking pracy uczniów na poziomie szkoły/klasy, 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,
l) zawarte pytania/zadania do nauki lub sprawdzające nabytą wiedzę mogą być na czas i bez czasu, pytania i odpowiedzi mogą zawierać również formy np. animacji, zdjęć i filmów, materiały muszą mieć różne poziomy trudności,
m) aplikacja musi zawierać system monitoringu ucznia np. logowanie, wyniki z pracy ucznia, możliwość zapamiętywania sesji zalogowanego użytkownika,
n) aplikacja musi zawierać system powiadomień dla ucznia w celu przypominania o nauce,
o) aplikacja musi zawierać instrukcje obsługi dla ucznia w formie online lub drukowanej w języku polskim – **WYMÓG BEZWZGLĘDNY**,
p) aplikacja i jej treści nie mogą w żaden sposób dyskryminować uczniów,
q) aplikacja musi zapewniać bezpieczeństwo teleinformatyczne w tym zgodnie z RODO i polityką prywatności.
r) Wykonawca musi zapewnić dostęp przez okres 60 miesięcy od dnia dostawy. 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

udzielonego dostępu do aplikacji. Wykonawca zobowiązany jest do udzielenia pomocy technicznej w przypadku wystąpienia trudności/problemów/niezbędnej pomocy w obsłudze.

UWAGA:

i. **Zamawiający nie dopuszcza możliwości dostawy systemu zawierającego wyłącznie opracowane ćwiczenia/zadania/pytania/fiszki – niedopuszczalny jest system, który nie zawiera funkcji gamifikacji czyli rankingu pracy uczniów np. ranking punktów, zdobytych nagród/odznak czy innych w celu współzawodnictwa z innymi uczniami na poziomie szkoły/klasy.**

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

- ✓ Pakiet gamifikacji dla 26 nauczycieli w formie indywidualnych 26 dostępów dla 26 nauczycieli
- ✓ Wsparcie szkoleniowe – 2 grupy x 12 h = 24 h dydaktyczne
- ✓ Wsparcie wdrożeniowe w zakresie technicznym - 26 h dydaktycznych
- ✓ inne koszty związane z wykonaniem zamówienia (np. koszty dojazdu, sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia)

Część nr 2: Pomoce dydaktyczne – pakiet narzędzi do pracy z uczniem – 1 komplet dla szkoły

Przedmiotem zamówienia jest dostawa pomocy dydaktycznych w formie kompletu narzędzi dla nauczycieli do praktycznego stosowania w pracy dydaktycznej z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Celem dostawy jest wspieranie i przygotowanie nauczycieli do prowadzenia zajęć grupowych i indywidualnych z uczniami oraz pracy coachingowej.

W skład 1 kompletu narzędzi przeznaczonego dla szkoły wchodzą następujące elementy:

1. Zestaw specjalistycznych kart do pracy coachingowej z metaforą i symbolem, obejmujący 2 rodzaje kart x 30 sztuk = 2 zestawy
2. Zestaw ćwiczeń, kwestionariuszy, zadań do pracy coachingowej indywidualnej i grupowej.
3. Pakiet narzędzi online - min. 5 rodzajów różnych narzędzi diagnostycznych online w formie testów lub kwestionariuszy do diagnozowania poziomu kompetencji społeczno emocjonalnych np.: wielowymiarowej osobowości, poziomu zachowań agresywnych, postaw i zachowań, samooceny, działania. Narzędzia powinny umożliwiać analizę m.in. stylów interpersonalnych, a także identyfikację mocnych stron ucznia oraz obszarów do rozwoju i posiadać możliwość automatycznie generowania indywidualnie raportów z każdego narzędzia dotyczących każdego badanego ucznia W ramach zestawu, szkoła musi otrzymać 250 sztuk narzędzi online (5 rodzajów x 50 sztuk) dostępnych do wykorzystania przez min. cały okres realizacji projektu do momentu wykorzystania wszystkich narzędzi.

Celem jest zapewnienie nauczycielom w szkole kompletu narzędzi wspierających proces diagnozy i rozwoju uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Narzędzia mają za zadanie służyć do badania kompetencji społeczno-emocjonalnych oraz określania mocnych stron i obszarów wymagających dalszego doskonalenia. Narzędzia online w postaci testów lub kwestionariuszy online, pozwolą na szybsze i trafniejsze przeprowadzenie oceny indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz predyspozycji osobowych ucznia. Zastosowanie nowoczesnych form pomocy dydaktycznych umożliwi prowadzenie zarówno warsztatów grupowych, jak i zajęć indywidualnych z uczniami przy wykorzystaniu narzędzi diagnostycznych i kart w zakresie praktycznego stosowania nowoczesnych środków dydaktycznych w pracy z uczniami metodą pracy coachingowej.

WYMAGANIA

Ad 1. Karty do pracy coachingowej do pracy z metaforą i symbolem:

Specjalistyczne karty dydaktyczne do wsparcia w prowadzeniu zarówno indywidualnych, jak i grupowych zajęć z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Ich zasadniczym celem jest rozwijanie świadomości w obszarze przekonań, wartości. Zestaw powinien obejmować 2 różne rodzaje kart ukierunkowanych na pracę z przekonaniami, wartościami. Każdy z 2 rodzajów kart, musi zawierać co najmniej 30 sztuk kart, co łącznie daje minimum 60 kart/zestaw. W ramach dostawy Zamawiający wymaga 2 zestawy kart.

W celu zapewnienia trwałości i możliwości wielokrotnego użytkowania, **wymaga się kart w formie plastikowej lub w postaci zalaminowanej**. Swoim zakresem powinny obejmować min:

1) Wykorzystanie metafory obrazu, symboli (ilustracje) pomagające pogłębić pracę nad przekonaniami, wartościami.
2) Treści/obrazy/Ilustracje muszą zawierać stonowaną kolorystkę, kreatywne grafiki i uruchamiać skojarzenia i polisensoryczne spostrzeganie świata wartości, przekonań.
3) Treści/obrazy/ilustracje muszą być dostosowane do uczniów szkoły ponadpodstawowej.
4) Karty pracy nie mogą zawierać treści/obrazów/ilustracji w żaden sposób dyskryminujących uczniów i nauczycieli.
5) Karty pracy powinny wspierać pracę nauczyciela z uczniem/uczniami w zakresie identyfikacji/określenia mocnych stron oraz obszarów do rozwoju.
6) Karty pracy powinny wspierać pracę nauczyciela z uczniem/uczniami w zakresie pracy nad wartościami i przekonaniami (powinny pomagać uczniom określić ich wartości i przekonań którymi się kierują w życiu).
7) Karty pracy powinny wspierać pracę nauczyciela z uczniem/uczniami w zakresie budowania większej świadomości ucznia wraz z budowaniem poczucia własnej wartości.
8) Karty pracy powinny wspierać pracę nauczyciela w zakresie pracy z uczniem/uczniami jako narzędzie dydaktyczne.

Ad 2. Zestaw ćwiczeń, kwestionariuszy, zadań do pracy coachingowej indywidualnej i grupowej

Zestaw ćwiczeń/zadań, kwestionariuszy do pracy choachingowej indywidualnej i grupowej z uczniami w celu rozwoju osobistego, osiągania lepszych wyników edukacyjnych oraz w budowaniu umiejętności życiowych i społecznych, wzmocnieniu motywacji i zaangażowania uczniów, rozwoju samoświadomości i samoakceptacji czy zarządzania sobą. Zestaw powinien zawierać:

- Minimum 5 kwestionariuszy do rozwoju osobistego wraz z instrukcją
- Minimum 20 ćwiczeń/zadań do pracy indywidualnej z uczniem w zakresie: budowania świadomości i swoich zasobów, określania mocnych stron oraz obszarów do rozwoju, wyznaczania celów, planowania działań, podejmowania decyzji, rozwoju umiejętności interpersonalnych, społecznych, organizacyjnych wraz z instrukcją
- Minimum 10 ćwiczeń/zadań do pracy grupowej z uczniami w zakresie rozwoju umiejętności społecznych i osobistych wraz z instrukcji

Ad 3. Narzędzia diagnostyczne online do badania uczniów:

1. **Zakres narzędzi online**: narzędzia online dostępne za pomocą platformy internetowej; co najmniej 5 zróżnicowanych narzędzi diagnostycznych w formie testów lub kwestionariuszy online, przeznaczonych do badania poziomu kompetencji społeczno-emocjonalnych np.: wielowymiarowej osobowości, poziomu zachowań agresywnych, postaw i zachowań, stylu interpersonalnego, działania, samooceny, poziomu emocji.
2. Narzędzia online muszą działać poprawnie na bieżących wersjach najpopularniejszych przeglądarek (m.in. Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari).
3. Dostęp do narzędzionline musi być możliwy z poziomu komputerów stacjonarnych (PC), laptopów, notebooków, tabletów oraz smartfonów. Interfejs powinien być responsywny, co oznacza automatyczne dostosowywanie wyglądu i funkcjonalności do różnych rozdzielczości oraz rozmiarów ekranu.
4. Narzędzia online muszą zapewniać płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika na różnych urządzeniach, takich jak komputery stacjonarne i urządzenia przenośne typu smartfony, tablety, telefony.
5. Narzędzia muszą być w języku polskim w formie testu lub kwestionariusza psychometrycznego.
6. Dostęp z poziomu szkoły -możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą zaszyfrowanego, indywidualnego dostępu w formie kodu lub loginu lub hasła lub pinu lub innego rozwiązania.
7. Pytania i otrzymane z nich wyniki z badań nie mogą dyskryminować uczniów ani nauczycieli.
8. Narzędzia online muszą uwzględniać specyfikę oraz poziom rozwoju poznawczego uczniów na etapie **kształcenia ponadpodstawowego**, tak aby trafnie identyfikowały ich potencjał i predyspozycje osobowościowe.
9. Każdy z uczniów po zalogowaniu będzie miał widoczne te same treści dotyczące narzędzia.
10. Platforma internetowa zawierająca narzędzia online, powinna zapewnić nauczycielowi możliwość indywidualnego przydzielania wybranego narzędzia uczniom i generowania raportów z ich wyników. Wymagane jest intuicyjne środowisko administracyjne, które umożliwi szybkie i sprawne zarządzanie oraz dostęp.
11. Nauczyciele powinni mieć możliwość decydowania o przydziale konkretnych narzędzi poszczególnym uczniom, przeglądania i pobierania raportów z wyników oraz interpretowania ich w kontekście indywidualnych predyspozycji uczniów.

12. Każdy uczeń powinien otrzymać od nauczyciela odrębny, szyfrowany kod lub hasło bądź numer pin, pozwalający na bezpieczne logowanie się i wypełnianie testów/kwestionariuszy.
13. Każde z narzędzi powinno umożliwiać uczniowi wybór co najmniej trzech wariantów odpowiedzi (skala wielopunktowa).
14. Po zalogowaniu się przez dowolnego ucznia, wyświetlane treści narzędzi muszą być takie same i nie mogą się różnić w zależności od użytkownika.
15. Narzędzia online muszą posiadać funkcję automatycznego przeliczania uzyskanych wyników w wybranej skali stenowej i/lub centylowej i/lub tenowej oraz generować raporty z wynikami ucznia z danego narzędzia.
16. System powinien umożliwiać automatyczny eksport danych statystycznych z wprowadzonych przez ucznia odpowiedzi, z opcją kompleksowej analizy tych danych oraz tworzenia raportów w formacie pdf, odpowiednio dostosowanych do różnych urządzeń. Po wypełnieniu testu/kwestionariusza przez ucznia, 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 z poszczególnych narzędzi, musi zawierać opis szczegółową analizę i interpretację wyników oraz rekomendacje rozwojowe - Zamawiający wskazuje, iż wymaga, aby raport z narzędzia zawierał minimum 10 stron opisu wyników i grafów lub wykresów danych z rekomendacjami rozwojowymi dla ucznia.
17. Wykonawca jest zobowiązany do zagwarantowania wsparcia technicznego oraz pełnej funkcjonalności narzędzi online przez okres wykorzystania przez szkołę, min. przez cały okres realizacji projektu do momentu wykorzystania wszystkich narzędzi.

Wykonawca musi zapewnić wdrożenie techniczno merytoryczne dla nauczycieli ze szkoły, które musi obejmować minimalne zagadnienia dotyczące korzystania z kart i zestawu ćwiczeń, oraz z narzędzi (np logowanie, procedura przydzielania indywidualnych dostępów dla uczniów, nawigacja i znajdowanie potrzebnych funkcji, generowanie raportów z przeprowadzonych badań, interpretacja wyników). Zamawiający zaplanował 3 h dydaktyczne w formie online w czasie rzeczywistym za pośrednictwem np. zoom teams, google meet lub innych dostępnych platform.

UWAGA:
1. Zamawiający nie dopuszcza możliwości dostawy narzędzi w formie papierowej.
2. Zamawiający nie dopuszcza dostawy narzędzi przeznaczonych dla osób dorosłych.
3. Zamawiający nie dopuszcza systemu z narzędziami, w którym można samemu tworzyć pytania, kwestionariusze, ponieważ wymagane są wyłącznie gotowe, opracowane narzędzia diagnostyczne.

PODSUMOWANIE:
Oferowana przez Wykonawcę cena, wskazana w formularzu ofertowym, powinna uwzględniać pełny koszt realizacji przedmiotu zamówienia, obejmujący:
1. Zestaw kart do pracy coachingowej– w 1 zestawie 2 rodzaje kart x 30 sztuk – 2 zestawy
2. Zestaw ćwiczeń, kwestionariuszy, zadań do pracy coachingowej indywidualnej i grupowej -1 zestaw
3. Narzędzia diagnostyczne online – 250 sztuk (5 rodzajów x 50 sztuk)
4. Wdrożenie techniczno-merytoryczne – 3 h dydaktyczne
5. Uwzględnienie wszelkich innych wydatków, jakie mogą się pojawić w związku z prawidłową realizacją umowy przez Wykonawcę.