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 są **usługi szkoleniowe dla uczniów** mające na celu rozwinięcie ich kompetencji kluczowych.
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. **Przedmiotem zamówienia są usługi szkoleniowe dla uczniów w podziale na następujące części:**

Część nr:	Nazwa
	USŁUGI SZKOLENIOWE DLA UCZNIÓW
1	**Warsztat: Rozwój umiejętności emocjonalno społecznych -150 uczniów**
2	**Trening umiejętności interpersonalnych i przywódczych - 150 uczniów**
3	**Warsztat: Grywalizacja - Rozwój umiejętności przedsiębiorczych i pracy w zespole -300 uczniów**
4	**Warsztaty rozwijające umiejętności uczenia się z diagnozą indywidualnego stylu uczenia się - 150 uczniów**
5	**Warsztat: Innowacyjne metody uczenia się gamifikacja- 150 uczniów**
6	**Warsztat: Moje predyspozycje edukacyjno zawodowe- 70 uczniów**

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, na kilka części lub na wszystkie części**, w zależności od wyboru Wykonawcy.
5. Szczegółowy opis dotyczący poszczególnych części zamówienia znajduje się w **pkt IV.**
6. Zamawiający wskazuje, iż w opisie przedmiotu zamówienia wskazana godzina dydaktyczna wynosi 45 minut, a godzina zegarowa wynosi 60 minut.
7. Zamawiający informuje, iż szkoła biorąca udział w projekcie zapewnia sale dydaktyczne. Realizacja przedmiotu zamówienia będzie się odbywać na terenie szkoły objętej wsparciem w ramach projektu. Sale dydaktyczne zostaną udostępnione w ramach realizacji projektu i Wykonawca nie będzie ponosił kosztów związanych z najmem sal na czas realizacji przedmiotu zamówienia. Ostateczne decyzje i szczegółowe rozwiązania zostaną podjęte w kontaktach roboczych w uzgodnieniu z Zamawiającym.
8. Zamawiający wymaga, aby usługi szkoleniowe były zgodne z opisem przedmiotu zamówienia i dostosowane do aktualnych nowoczesnych rozwiązań edukacyjnych, praktyk, nowoczesnych metodyk i rozwiązań, przepisów prawa.
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 Mazowsza 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 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 szkoły wynikającej z harmonogramu roku szkolnego.

IV. Opis poszczególnych części zamówienia

Część nr 1: Warsztat: Rozwój umiejętności emocjonalno społecznych -150 uczniów

Przedmiotem zamówienia jest **usługa szkoleniowa** mająca na celu realizację wsparcia psychologiczno-pedagogicznego dla 150 uczniów, rozwijająca kompetencje emocjonalno-społeczne z naciskiem na radzenie sobie z trudnymi emocjami. Warsztat ma na celu wsparcie uczniów w zakresie zdrowia emocjonalno-psychicznego, poprzez przeprowadzenie szkolenia z badaniem ich stanu emocjonalnego i funkcjonowania w szkole, z którego każdy uczeń otrzyma raport z jego indywidualnymi wynikami oraz rekomendacjami do dalszej pracy nad własnymi emocjami.

Uczestnicy: 150 uczniów ze szkoły biorącej udział w projekcie
Liczba godzin:
120 h dydaktycznych - 8 h dydaktycznych /grupa 10 uczniów, 15 grup
6 h dydaktycznych na platformie szkoleniowej/uczeń

Opis:
Celem warsztatu jest rozwój kompetencji emocjonalno-społecznych uczniów liceum. Warsztat ma na celu uświadomienie uczniom, jak destrukcyjne emocje wpływają na ich zachowania, myśli i procesy poznawcze. W trakcie zajęć muszą zostać omówione zagadnienia związane z depresją, zachowaniami agresywnymi, uzależnieniami behawioralnymi, fobiami społecznymi, lękami, atakami paniki oraz zaburzeniami odżywiania. Uczniowie podczas ćwiczeń praktycznych, nauczą się, jak radzić sobie z destrukcyjnymi emocjami poprzez wypracowanie skutecznych mechanizmów obronnych, dowiedzą się, kiedy i gdzie mogą skorzystać ze wsparcia w trudnych sytuacjach emocjonalnych. Każdy uczeń przed rozpoczęciem warsztatów zostanie zbadany w zakresie poziomu kompetencji społecznych za pomocą testu w formie narzędzia diagnostycznego online, z którego każdy uczeń otrzyma raport zawierający szczegółowy opis jego wyników min. 30 stron wraz z rekomendacjami do pracy nad własnym rozwojem. Narzędzie musi zbadać poziom kompetencji społecznych w 15 wymiarach w tym min: budowanie relacji, organizowanie, planowanie, poziomu empatii, praca w zespole, podejmowanie decyzji, kontrola siebie, radzenie sobie z konfliktem w trudnych sytuacjach, wywieranie wpływu, motywowanie, liderstwo, podejmowanie ryzyka, elastyczność, inne. Raport da możliwość uczniom skoncentrowania się w trakcie warsztatu na rozwijaniu swoich kompetencji społecznych mających wpływ na stan emocjonalny. W ramach materiałów szkoleniowych, każdy uczeń w trakcie warsztatu otrzyma indywidualny dostęp na okres 4 miesięcy do platformy blended learning, aby móc przyswajać wiedzę z tematów związanych z rozwojem umiejętności społeczno emocjonalnych w dowolnym czasie i miejscu. Materiał szkoleniowy w postaci platformy edukacyjnej blended learning, będzie wsparciem w usłudze szkoleniowej, w celu umożliwienia uczniom powtórki materiału ze szkolenia. Materiał musi zawierać treści dostosowane do tematu warsztatu, wieku oraz ramy programowej uczniów szkoły ponadpodstawowej.

Oczekiwane efekty:
Warsztat rozwijający umiejętności emocjonalno społeczne z diagnozą stanu emocjonalnego i funkcjonowania uczniów w szkole, ma na celu uświadomienie uczniom jak emocje destrukcyjne wpływają na ich zachowania, myśli, procesy poznawcze. Uczniowie zdobędą wiedzę, na czym polega depresja, zachowania agresywne, uzależnienia behawioralne, jak radzić sobie z emocjami destrukcyjnymi (wypracowanie mechanizmów obronnych) oraz kiedy i gdzie można skorzystać ze wsparcia. Przeprowadzenie diagnozy poziomu kompetencji społecznych w trakcie warsztatu, ma na celu wyposażenie uczniów w umiejętność koncentrowania się nad własnymi kompetencjami społecznymi, w celu właściwego funkcjonowania na co dzień i budowania prawidłowych relacji z otoczeniem. Uczniowie zapoznają się również z różnymi technikami umożliwiającymi lepsze panowanie nad złością, gniewem, zniechęceniem itp., a także umiejętności radzenia sobie w sytuacjach dla nich trudnych (wobec porażek, niewłaściwych zachowań rówieśników czy dorosłych).

Wymagane zagadnienia:
Praca z grupą szkoleniową powinna opierać się na aktywności i zaangażowaniu uczestników, łączyć teorię z praktyką. Program powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach i zawierać min. następujące zagadnienia:

- ✓ Wpływ destrukcyjnych emocji na nasze zachowania
- ✓ Wpływ destrukcyjnych emocji na relacje z rówieśnikami
- ✓ Kryzysy psychiczne: co to jest i jak je rozumieć

- ✓ Agresywne zachowania: przyczyny i skutki
- ✓ Depresja i obniżony nastrój: definicja i objawy
- ✓ Sposoby radzenia sobie z destrukcyjnymi emocjami
- ✓ Praca zespołowa – umiejętność efektywnej współpracy w grupie
- ✓ Elastyczność – zdolność do adaptacji w zmieniających się warunkach
- ✓ Współpraca – budowanie efektywnych relacji z innymi
- ✓ Komunikacja – rozwijanie umiejętności skutecznego porozumiewania się
- ✓ Budowanie porozumienia – umiejętność osiągania wspólnych celów
- ✓ Zarządzanie konfliktem – konstruktywne radzenie sobie z konfliktami
- ✓ Rozwiązywanie problemów – podejście analityczne do wyzwań
- ✓ Podejmowanie ryzyka – gotowość do podjęcia inicjatywy w niepewnych sytuacjach.
- ✓ Podejmowanie decyzji – wybór najlepszych rozwiązań w różnych sytuacjach.
- ✓ Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem materiału szkoleniowego

1. Materiały szkoleniowo dydaktyczne do warsztatu – narzędzie do badania poziomu kompetencji społecznych:

- Zamawiający wymaga, aby wykonawca w ramach realizacji warsztatu, zapewnił narzedzie online do przeprowadzenia badania poziomu kompetencji społecznych w postaci narzędzia diagnostycznego online (dalej: narzędzie) badającego poziom kompetencji społecznych w 15 wymiarach w tym min: budowanie relacji, organizowanie, planowanie, poziomu empatii, praca w zespole, podejmowanie decyzji, kontrola siebie, radzenie sobie z konfliktem w trudnych sytuacjach, wywieranie wpływu, motywowanie, liderstwo, podejmowanie ryzyka, elastyczność, inne.
- Narzędzie musi poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari lub innymi, zapewniające płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika w języku polskim,
- Narzędzie ma być funkcjonalnie przygotowane do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń),
- WYMÓG BEZWGLĘDNY: narzędzie i zawarte w nim treści muszą być w języku polskim;
- Narzędzie musi gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych,
- Narzędzie i zawarte w nich materiały/treści/pytania musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji,
- Narzędzie musi być w formie np. testu osobowości/kwestionariusza, którego zawartość przeznaczona będzie dla uczniów szkoły ponadpodstawowej.
- Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się do narzędzia dla ucznia za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego rozwiązania,
- Narzędzie online musi posiadać funkcję automatycznego przeliczania uzyskanych wyników w wybranej skali stenowej i/lub centylowej i/lub tenowej oraz generować raporty z indywidulanymi wynikami ucznia.
- Narzędzie musi 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, z narzędzia powinny zsumować się wyniki, a następnie wyświetlić 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, musi zawierać opis szczegółową analizę i interpretację wyników oraz rekomendacje rozwojowe. Zamawiający wskazuje, iż wymaga, aby raport zawierał minimum 30 stron opisu z rekomendacjami rozwojowymi dla ucznia.

2. Materiały szkoleniowe – szkolenie platformie blended learning (dalej platforma)

Uzupełnieniem szkolenia będzie przekazanie materiałów szkoleniowych w formie indywidualnych dostępów dla każdego ucznia do szkolenia na platformie blended learning na okres 4 miesięcy. Każdy z uczestników zajęć będzie miał swój dostęp do szkolenia, aby ćwiczyć rozwijanie kompetencji społeczno emocjonalnych. Platforma musi być dostosowana do uczniów szkół ponadpodstawowych i trenować te same umiejętności, które zawiera program szkolenia. Wymagania podstawowe.

- Platforma zawierająca szkolenie ma być funkcjonalnie przygotowana do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń); musi gwarantować bezpieczeństwo danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych.
- Szkolenie i znajdujące się w nim informacje/materiały/treści/obrazy, musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
- Platforma zawierająca szkolenie musi być w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych, musi poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych (np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari,).
- Platforma zawierająca szkolenie musi mieć możliwość indywidualnego dostępu dla każdego ucznia poprzez logowanie za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu.

- Platforma zawierająca szkolenie musi zawierać te same treści zgodne merytorycznie z opisem zamówienia i treścią programową po zalogowaniu się przez każdego ucznia.
- Szkolenie na platformie w formie profesjonalnych filmów szkoleniowych (nie dopuszcza się prezentacji multimedialnych z lektorem lub nagrań ze szkoleń) muszą być wzbogacone o profesjonalną grafikę, pracę na wielu poziomach (świadomym i nieświadomych) uwzględniając wszystkie kanały reprezentacji – wzrokowy, słuchowy i kinestetyczny co umożliwi uzyskanie dużych efektów uczenia. Uczeń dzięki pracy on-line musi mieć możliwość do przyswajania wiedzy w określonym indywidualnie czasie, tempie i w dogodnym miejscu.
- Do platformy należy zapewnić wsparcie wdrożeniowe z technicznego sposobu korzystania, które ma na celu zapewnienie uczniom pełnej dostępności do szkolenia, co pozwoli na efektywne wykorzystanie jej przez uczniów obejmujące minimum: proces logowania się do platformy za pomocą indywidualnego, uruchamianie szkolenia na platformie blended learning, inne czynności związane z pełnym dostępem do szkolenia.

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

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

- ✓ Przeprowadzenie warsztatu z diagnozą dla 150 uczniów – 120 h dydaktycznych 8 h dydaktycznych /grupa 10 uczniów, 15 grup
- ✓ Materiały szkoleniowo dydaktyczne do warsztatu – 150 sztuki narzędzi do badania
- ✓ Materiały szkoleniowe: platforma szkoleniowa – 150 sztuk dostępów dla 150 uczniów
- ✓ Raporty z diagnozy uczniów – 150 sztuk
- ✓ Certyfikat/zaświadczenie ukończenia szkolenia dla każdego uczestnika indywidualnie – 150 sztuki
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia)

Część nr 2: Trening umiejętności interpersonalnych i przywódczych - 150 uczniów

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie **usługi szkoleniowej** mającej na celu rozwinięcie umiejętności podstawowych z wykorzystaniem technologii informacyjno komunikacyjnej.

Uczestnicy: 150 uczniów ze szkoły biorącej udział w projekcie
Liczba godzin:
120 h dydaktycznych - 8 h dydaktycznych / grupa x 10 uczniów, 15 grup
8 h dydaktycznych na platformie szkoleniowej/uczeń

Opis:
Celem warsztatu jest rozwój umiejętności interpersonalnych w tym min: rozumienie i tworzenie informacji, zdolność skutecznego komunikowania się i porozumiewania z innymi osobami, kreatywność, rozwój umiejętności przekrojowych w tym przywództwo. Warsztat musi zostać przeprowadzony w formie pracy zespołowej, co ma na celu rozwój umiejętności dotyczącej efektywnej pracy w zespole, osiągnięcia wspólnego celu, umiejętności osiągania kompromisu poprzez bycie elastycznym oraz umiejętności brania odpowiedzialności za efekty wspólnej pracy, w tym zarządzania w grupie. W trakcie warsztatu uczniowie zostaną przebadani za pomocą testu online badającego style interpersonalne, na bazie którego będzie prowadzony trening z wykorzystaniem coachingu grupowego wraz z pracą w przestrzeni. Uczniowie w ramach materiałów szkoleniowych otrzymają dostęp na okres 6 miesięcy do platformy blended learning, aby móc przyswajać wiedzę z tematów ze szkolenia związanych z rozwojem umiejętności interpersonalnych i przywódczych w dowolnym czasie i miejscu. Materiał szkoleniowy w postaci platformy edukacyjnej blended learning, będzie wsparciem w usłudze szkoleniowej, w celu powtórki materiału ze szkolenia; materiał musi zawierać treści dostosowane do tematu warsztatu, wieku oraz ramy programowej uczniów szkoły ponadpodstawowej

Oczekiwane efekty:
Warsztat z badaniem styli interpersonalnych uczniów, ma na celu uświadomienie uczniom, jak się komunikować z różnymi osobowościami żeby rozumieć innych ludzi, jak ćwiczyć przywództwo, w jaki sposób rozwijać swoją kreatywność. Poprze diagnozę indywidualnych styli interpersonalnych, uczniowie poznają specyfikę funkcjonowania i własne, indywidualne umiejętności. Dzięki temu, każde dziecko znajdzie swoją unikalną ścieżkę do rozwinięcia swojego potencjału.

1. Materiały szkoleniowo dydaktyczne do warsztatu -test badający style interepersonalne:

Zamawiający wymaga, aby wykonawca w ramach realizacji warsztatu, zapewnił test online do przeprowadzenia badania styli interpersonalnych uczniów.

- Test online musi poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari lub równoważnymi, zapewniające płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika w języku polskim,
- Test online ma być funkcjonalnie przygotowane do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń),
- WYMÓG BEZWGLĘDNY: test i zawarte w nim treści muszą być w języku polskim;
- Test online musi gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych,
- Test online i zawarte w nim materiały/treści/pytania musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji,
- Test online musi być w formie np. testu osobowości/kwestionariusza, którego zawartość przeznaczona będzie dla uczniów szkoły ponadpodstawowej.
- Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego rozwiązania,
- Test online musi posiadać funkcję automatycznego przeliczania uzyskanych wyników w wybranej skali stenowej i/lub centylowej i/lub tenowej oraz generować raporty z wynikami ucznia.
- Test online musi 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 przez ucznia, powinny zsumować się wyniki, a następnie wyświetlić 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, musi zawierać opis szczegółową analizę i interpretację wyników oraz rekomendacje rozwojowe. Zamawiający wskazuje, iż wymaga, aby raport zawierał minimum 10 stron opisu z rekomendacjami rozwojowymi dla ucznia.

2.Materiały szkoleniowe – szkolenie platformie blended learning (dalej platforma)

Uzupełnieniem szkolenia będzie przekazanie materiałów szkoleniowych w formie indywidualnych dostępów dla każdego ucznia do szkolenia na platformie blended learning na okres 6 miesięcy. Każdy z uczestników zajęć będzie miał swój indywidualny login/hasło do szkolenia, aby ćwiczyć rozwijanie umiejętności interpersonalnych i przywódczych. Platforma musi być dostosowana do uczniów szkół ponadpodstawowych i trenować te same umiejętności, które zawiera program szkolenia. Wymagania podstawowe.

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

Podsumowanie:

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

- ✓ Przeprowadzenie warsztatu z diagnozą dla 150 uczniów – 120 h dydaktycznych - 8 h dydaktycznych / grupa x 10 uczniów, 15 grup
- ✓ Materiały szkoleniowo dydaktyczne do warsztatu – 150 sztuki narzędzi do badania

- ✓ Materiały szkoleniowe: platforma szkoleniowa – 150 sztuk dostępów dla 150 uczniów
- ✓ Certyfikat/zaświadczenie ukończenia szkolenia dla każdego uczestnika indywidualnie – 150 sztuk
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia)

Część nr 3: Warsztat: Grywalizacja - Rozwój umiejętności przedsiębiorczych i pracy w zespole -300 uczniów

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

Uczestnicy: 300 uczniów ze szkoły biorącej udział w projekcie
Liczba godzin:
240 h dydaktycznych - 8 h dydaktycznych /grupa x 10 uczniów, 30 grup

Opis:
Celem usługi jest rozwój oraz określenie mocnych stron i obszarów do rozwoju w zakresie umiejętności przedsiębiorczych. Warsztat musi zostać przeprowadzony w formie pracy zespołowej z wykorzystaniem nowoczesnych materiałów szkoleniowych tik -aplikacji grywalizacji, co ma na celu rozwój umiejętności dotyczącej efektywnej pracy w zespole, osiągnięcia wspólnego celu, umiejętności osiągania kompromisu poprzez bycie elastycznym oraz umiejętności brania odpowiedzialności za efekty wspólnej pracy. Warsztat musi zostać zrealizowany zgodnie z wykorzystaniem standardu kompetencji cyfrowych według wersji ramy „DigComp".

Oczekiwane efekty:
Grywalizacja–inaczej gamifikacja, gryfikacja to stosowanie w procesie edukacyjnym uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest nowoczesne przyswojenie wiedzy z danego obszaru, zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wprowadzenie nowoczesnych materiałów szkoleniowych w postaci 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 redukować stres uczniów związany z nauką.

Warsztaty mają przyczynić się także 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.

Wymagane zagadnienia:
Praca z grupą szkoleniową powinna opierać się na aktywności i zaangażowaniu uczestników, łączyć teorię z praktyką. Program powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach i 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 wykorzystaniem materiału szkoleniowego – aplikacji grywalizacji

Materiały szkoleniowe: aplikacja grywalizacji (zwana dalej: aplikacja):

W celu realizacji praktycznej części usługi szkoleniowej, w trakcie prowadzonego warsztatu Wykonawca przekaże uczniom materiały szkoleniowe w postaci dostępów do **aplikacji grywalizacji**. Każdy uczeń otrzyma swój indywidualny login lub hasło lub pin lub numeryczny kod lub inne rozwiązanie, aby w trakcie prowadzonego warsztatu ćwiczyć rozwój **kompetencji przedsiębiorczych,** a po zakończeniu warsztatu, móc je rozwijać poprzez powtórkę **materiału przez okres 12 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 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 szkoły ponadpodstawowej.
2. Aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu do aplikacji grywalizacji dla ucznia za pomocą loginu lub szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego rozwiązania i musi zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia,
3. Pytania zawarte w aplikacji grywalizacji mogą być zarówno ograniczone czasowo, jak i bez ograniczeń czasowych,
4. Pytania, jak i odpowiedzi w aplikacji grywalizacji mogą zawierać różne formy, takie jak np.: animacje, zdjęcia, filmy, grafiki,
5. Aplikacja musi zawierać rozbudowaną bibliotekę lub zasoby obejmujące co najmniej 200 zadań i/lub ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów lub innych elementów opracowanych w formie gamifikacyjnej. 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,
6. 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,
7. 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.
8. 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 ograniczającej się jedynie do opracowanych ćwiczeń lub zadań lub pytań lub fiszek. Wymagane jest, aby aplikacja 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.

9. 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.

10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. 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).
15. Zamawiający wymaga, aby każdy z uczniów otrzymał instrukcję obsługi tzw manual w formacie drukowanym lub online np. pdf, dotyczący obsługi aplikacji. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 stron, być opracowany w sposób przystępny, jego zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia.

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

- ✓ Przeprowadzenie warsztatu dla 300 uczniów – 240 h dydaktycznych, 8 h /grupa x 30 grup
- ✓ Materiały szkoleniowe aplikacja grywalizacji – 300 sztuk dostępów indywidualnych dla 300 uczniów
- ✓ Certyfikat/zaświadczenie ukończenia szkolenia– 300 sztuk dla 300 uczniów
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia.)

Część nr 4: Warsztaty rozwijające umiejętności uczenia się z diagnozą indywidualnego stylu uczenia się- 150 uczniów

Przedmiotem zamówienia jest **usługa szkoleniowa**, która ma za zadanie realizację wsparcia w zakresie rozwoju u 150 uczniów umiejętności uczenia się wraz z diagnozą indywidualnego stylu uczenia się ucznia.

Uczestnicy: 150 uczniów ze szkoły biorącej udział w projekcie

Liczba godzin:
Szkolenie: 80 h dydaktycznych – 8 h dydaktycznych /grupa x 15 uczniów, 10 grup
szkolenie 1 na 1 – 150 h dydaktycznych

Opis:
Warsztat rozwijający umiejętności uczenia się z diagnozą stylu uczenia się dla 150 uczniów, ma za zadanie rozpoznanie stylu uczenia się przez każdego z uczniów. W trakcie warsztatów Wykonawca przeprowadzi diagnozę stylu uczenia się uczniów za pomocą testu online. Warsztat ma na celu poznanie przez uczniów różnych styli uczenia, a jego program pozwoli rozwój umiejętności podstawowych i przekrojowych wykorzystując interaktywne metody nauki. Styl uczenia się to indywidualny sposób, w jaki osoba przyswaja i przetwarza informacje. Uczniowie wezmą udział w warsztacie gdzie poznają i określą swój indywidualny najlepszy styl uczenia (test online wraz z raportem i indywidualnym manualem) oraz poznają interaktywne metody i techniki nauki (np. BL, Gamifikacja, Blended learning, Inquiry-Besed Learning). Każdy uczeń otrzyma indywidualny raport z testu opisujący jego wyniki , strategie uczenia

się. Po warsztacie każdy uczeń otrzyma indywidualne wsparcie szkoleniowe w formie 1 na 1, mające za zadanie przekazanie uczniowi interpretacji otrzymanych wyników z testu i omówienia ich z uczniem.

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

- ✓ Techniki nauki i organizacji czasu
- ✓ Skupienie i koncentracja
- ✓ Zasady skutecznego uczenia się
- ✓ Jaki styl uczenia się posiadam?
- ✓ Jakie są moje preferencje? - zróżnicowanie funkcji półkul mózgowych
- ✓ Jakie są moje mocne strony?
- ✓ Różnorodne style uczenia się
- ✓ Techniki uczenia się
- ✓ Rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie
- ✓ Motywacja i zarządzanie stresem
- ✓ Radzenie sobie ze stresem szkolnym
- ✓ Interaktywne metody i techniki nauki dostępne dla uczniów (np. BL, Gamifikacja, Blended learning, Inquiry-Besed Learning
- ✓ Gimnastyka mózgu

Oczekiwane efekty:
Zajęcia rozwiną umiejętność uczenia się poprzez diagnozę indywidualnych potrzeb uczniów, biorąc pod uwagę specyfikę funkcjonowania i indywidualne umiejętności. Dzięki temu, każde dziecko znajdzie swoją unikalną ścieżkę do osiągnięcia sukcesu w nauce i rozwinięcia swojego potencjału. Na zajęciach rozwijających umiejętności uczenia się, uczniowie nauczą się technik relaksacji i koncentracji, które pomagają im utrzymać uwagę na zadaniach i skupić się na nauce.

Materiały szkoleniowo dydaktyczne do warsztatu -test badający style uczenia się:
Zamawiający wymaga, aby wykonawca w ramach realizacji warsztatu, zapewnił test online do przeprowadzenia badania styli uczenia się uczniów.

- Test online musi poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari lub innymi, zapewniając płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika w języku polskim,
- Test online ma być funkcjonalnie przygotowane do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń),
- WYMÓG BEZWGLĘDNY: narzędzie i zawarte w nim treści muszą być w języku polskim;
- Test online musi gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych,
- Test online i zawarte w nim materiały/treści/pytania musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji,
- Test online musi być w formie np. testu osobowości/kwestionariusza, którego zawartość przeznaczona będzie dla uczniów szkoły ponadpodstawowej.
- Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego rozwiązania,
- Test online musi posiadać funkcję automatycznego przeliczania uzyskanych wyników w wybranej skali stenowej i/lub centylowej i/lub tenowej oraz generować raporty z wynikami ucznia.
- Test online musi 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 przez ucznia, powinny zsumować się wyniki, a następnie wyświetlić 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, musi zawierać opis szczegółową analizę i interpretację wyników oraz manual tzw opis i strategie uczenia się dla każdego ucznia. Zamawiający wskazuje, iż wymaga, aby raport zawierał minimum 10 stron.

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

- ✓ Przeprowadzenie szkolenia z diagnozą stylu uczenia się ucznia – 80 h dydaktycznych - 8 h dydaktycznych /grupa x 15 uczniów, 10 grup
- ✓ Testy online do przeprowadzenia badania w trakcie warsztatów – 150 sztuk dla 150 uczniów
- ✓ Raport wyników z manualem z testu – 150 sztuk
- ✓ Certyfikaty/zaświadczenia ukończenia szkolenia- 150 sztuk

- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia).

Część nr 5: Warsztat: Innowacyjne metody uczenia się -Gamifikacja - 150 uczniów

Przedmiotem zamówienia jest **usługa szkoleniowa**, mająca na celu zapoznanie uczniów z technikami efektywnego uczenia się przez zabawę z wykorzystaniem technologii informacyjno komunikacyjnej.

Uczestnicy: 150 uczniów ze szkoły biorącej udział w projekcie
Liczba godzin:
80 h dydaktycznych – 8 h dydaktycznych /grupa x 15 uczniów, 10 grup

Opis:
Celem warsztatu jest:
- Rozwój umiejętności 150 uczniów w zakresie innowacyjnych metod uczenia się przez zabawę
- Wykorzystanie innowacyjnych metod do nauki kompetencji kluczowych poprzez zabawę tzw. gry edukacyjne online aplikacja grywalizacji.

Przeprowadzenie warsztatu innowacyjne metody uczenia się przez zabawę dla uczniów, ma na celu zapoznanie ich z innowacyjnymi technikami efektywnego uczenia oraz wykorzystania innowacyjnych metod do nauki i szybszego przyswajania wiedzy. W ramach materiałów szkoleniowych, w trakcie warsztatu uczniowie otrzymają dostęp aplikacji grywalizacji na okres 6 miesięcy do nauki kompetencji kluczowych i przekrojowych, a także zostaną praktycznie przygotowani do wykorzystania nabytej wiedzy oraz materiałów z zajęć do nauki w domu. Każdy uczeń będzie miał możliwość wyboru 2 tematów związanych z rozwojem kompetencji podstawowych lub przekrojowych (temat zgodny z jego zainteresowaniami lub możliwość poszerzenia wiedzy z danego tematu – trener pomoże dopasować temat do ucznia). W trakcie zajęć uczniowie otrzymają dostęp do aplikacji gry edukacyjnej, gdzie będą w formie gamifikacji (współzawodnictwo z innymi uczniami–zdobywanie punktów i nagród za wykonywane zadania) rozwiązywać różne zadania, odpowiadać na pytania w celu rozwoju swoich technik uczenia się. Celem wprowadzenia gamifikacji do zajęć jest uatrakcyjnienie formy nauki, utrwalenia wiedzy zdobytej w trakcie zajęć i zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę poprzez zabawę.

Oczekiwane efekty:
Gamifikacja – inaczej gryfikacja, grywalizacja to stosowanie w procesie edukacyjnym uczniów elementów z gier; jej głównym celem jest nowoczesne przyswojenie wiedzy z danego obszaru, zwiększenie zaangażowania uczniów w naukę, poprawa motywacji do nauki. Wprowadzenie nowoczesnych materiałów szkoleniowych w postaci gamifikacji 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 redukować stres uczniów związany z nauką.

Warsztaty mają przyczynić się także do zwiększenia samoświadomości uczniów w zakresie innowacyjnych metod uczenia się, a także w rozwoju ich kompetencji kluczowych, w tym w tym min. umiejętności rozwiązywaniu problemów, a także chęci w podejmowaniu inicjatywy, wytrwałości oraz zdolności do nauki i uczenia się. Materiały szkoleniowe w formie aplikacji mają na celu stworzenie nowoczesnego, interaktywnego środowiska nauki, które zastępuje tradycyjne metody oparte na drukowanych materiałach szkoleniowych lub podręcznikach lub książkach. Aplikacja 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.

Wymagane zagadnienia:
Program powinien być oparty na wykładzie i ćwiczeniach, zawierać min. następujące zagadnienia:
- ✓ Jak uczyć się skuteczniej?
- ✓ Czym jest pamięć i jak funkcjonuje?
- ✓ Dlaczego się uczymy i zapamiętujemy?
- ✓ Dlaczego zapominamy?
- ✓ Dobra organizacja to podstawa
- ✓ Metoda zapamiętywania
- ✓ Techniki pamięciowe w nauce:
- ✓ Mapy myśli
- ✓ Nauka aktywnej pracy z tekstem i dostrzegania słów kluczowych
- ✓ Innowacyjne metody nauki

- ✓ Aplikacja gamifikacja,
- ✓ Ćwiczenia grupowe z wykorzystaniem materiałów szkoleniowych

Materiały szkoleniowe:

W celu realizacji praktycznej części usługi szkoleniowej, w trakcie prowadzonego warsztatu Wykonawca przekaże uczniom materiały szkoleniowe w postaci dostępów do aplikacji grywalizacji. Każdy uczeń otrzyma swój indywidualny login lub hasło lub pin lub numeryczny kod lub inne rozwiązanie, aby w trakcie prowadzonego warsztatu ćwiczyć rozwój **kompetencji kluczowych w zakresie innowacyjnych metod uczenia się,** a po zakończeniu warsztatu, móc je rozwijać poprzez powtórkę materiału przez okres 6 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 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 szkoły ponadpodstawowej.
2. Aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu dla ucznia za pomocą loginu lub szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu i zawierać te same treści po zalogowaniu się przez każdego ucznia,
3. Pytania zawarte w aplikacji mogą być zarówno ograniczone czasowo, jak i bez ograniczeń czasowych,
4. Pytania, jak i odpowiedzi w aplikacji mogą zawierać różne formy, takie jak np.: animacje, zdjęcia, filmy, grafiki,
5. Aplikacja musi zawierać rozbudowaną bibliotekę lub zasoby obejmujące co najmniej 200 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 kompetencji kluczowych. Każdy uczeń, posiadający dostęp do aplikacji, musi mieć możliwość pełnego korzystania ze wszystkich zasobów i realizowania nauki zgodnie z własnym tempem,
6. 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,
7. Aplikacja musi obejmować w swoim zakresie co najmniej następujące sekcje/równoważne:
   b) **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 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.
8. 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.

9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. 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.
13. 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.
14. 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).
15. Zamawiający wymaga, aby każdy z uczniów otrzymał instrukcję obsługi tzw manual w formacie drukowanym lub online np. pdf, dotyczący obsługi aplikacji gamifikacyjnej. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 stron, być opracowany w sposób przystępny, jego zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem.
16. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji gamifikacyjnej zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia.

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

- ✓ Przeprowadzenie szkolenia - 8 h dydaktycznych /rupa x 15 uczniów, 10 grup = 80 h dydaktycznych
- ✓ Dostęp do aplikacji grywalizacji– 150 sztuk dostępów dla 150 osób
- ✓ Certyfikaty/zaświadczenia ukończenia szkolenia - 150 sztuk dla 150 osób
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia).

Część nr 6: Warsztat: Moje predyspozycje edukacyjno zawodowe - 70 uczniów

Usługa szkoleniowa będąca przedmiotem zamówienia ma na celu realizację warsztatu z wraz z przeprowadzeniem diagnozy zainteresowań, uzdolnień i predyspozycji dla 70 uczniów liceum.

Uczestnicy: 70 uczniów szkoły biorącej udział w projekcie
Liczba godzin:
56 h dydaktycznych – 8 h dydaktycznych /grupa x 10 uczniów, 7 grup
1 h dydaktyczna szkoleniowej informacji zwrotnej: szkolenie 1 na 1– 70 h dydaktycznych

Opis:
Celem warsztatu jest poszerzenie horyzontów dotyczących wyboru kierunku kształcenia/przyszłego zawodu przez uczniów oraz przełamywania ograniczających przekonań dotyczących zawodów oraz stereotypów płciowych. 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. Szkolenie ma za zadanie wzmocnienie rozumienia u uczniów: uzdolnień, kompetencji, talentów, predyspozycji dostosowanych do możliwości psychofizycznych jak i poznawczych. Usługa powinna być wolna od stereotypów płciowych w wyborze ścieżki edukacyjno-zawodowej oraz powinna promować kierunki z obszaru STEM, szczególnie wśród dziewcząt. Zamawiający wymaga, aby w trakcie warsztatów zostały wykorzystane prezentacje do scenariuszy dla uczniów szkół ogólnokształcących, dostępne na stronie http://doradztwo.ore.edu.pl/programy-i-wsdz/

W ramach realizacji usługi, na początku szkolenia każdy uczeń zostanie zdiagnozowany 2 specjalistycznymi narzędziami diagnostycznymi online do diagnozy uczniów w zakresie badania predyktorów kariery (np. test kariery) oraz predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych. Na bazie otrzymanych wyników, w trakcie warsztatów każdy uczeń pozna swoje mocne strony i obszary do rozwoju, umiejętności czy też ukryte talenty i wypracuje swoją ścieżkę kariery edukacyjno-zawodowej. Po warsztacie każdy uczeń otrzyma raporty wraz z rekomendacjami oraz sesję informacji zwrotnej szkoleniowej (45 minut/uczeń) od prowadzącego warsztaty dotyczącą omówienia z uczniem jego wyników.

W skład warsztatu wchodzi:
1. Diagnoza min. 2 specjalistycznymi narzędziami online w zakresie predyktorów kariery (np. test kariery) oraz predyspozycji osobowościowo-interpersonalnych.
2. Przeprowadzenie 8h warsztatu - na bazie wyników z badania w formie coachingu grupowego uczniowie określą swoje mocne strony i obszary do rozwoju w celu wypracowania swojej ścieżki kariery edukacyjno-zawodowej, wyznaczanie ścieżki edukacyjno-zawodowej.
3. Każdy uczeń otrzyma indywidualną analizę swoich wyników w postaci 1h dydaktycznej sesji informacji zwrotnej tzw. szkolenie 1 na 1.

Oczekiwane efekty:
Celem warsztatu jest usługa mająca na celu zaplanowanie przez uczniów własnej ścieżki edukacyjno-zawodowej, opartej na umiejętności poszukiwania informacji o ofertach kształcenia na kolejnych etapach edukacyjnych a także o zawodach i sytuacji na rynku pracy. Przeprowadzana w trakcie warsztatu diagnoza zainteresowań, uzdolnień i predyspozycji edukacyjnych 70 uczniów min. 2 specjalistycznymi narzędziami online, pozwoli na zdiagnozowanie zainteresowań, uzdolnień i predyspozycji edukacyjnych ucznia w formie indywidualnego badania za pomocą diagnostycznych testów, pozwalających określić potencjał edukacyjny ucznia jego cechy osobowości, zainteresowania, uzdolnienia oraz mocne i słabe strony, umiejętności czy też „wrodzone talenty". Każdy uczeń otrzyma szczegółowe raporty ze swojego badania (2 szt.) wraz z rekomendacjami rozwojowymi.

Program warsztatów:
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)
- ✓ Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem raportów z diagnozy
- ✓ Temperament a wybór przyszłego zawodu
- ✓ Rozpoznaję swoje aspiracje
- ✓ Jakie wartości są dla mnie ważne?
- ✓ Kierunki (ścieżki) dalszego kształcenia.
- ✓ Świat zawodów i rynek pracy - zawody wokół nas.

Materiały szkoleniowo dydaktyczne:

Zamawiający wymaga aby Wykonawca w ramach szkolenia zapewnił narzędzia diagnostyczne online do badania uczniów:

- Narzędzia online musi poprawnie działać z bieżącymi wersjami przeglądarek internetowych np. Google Chrome, Firefox, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Safari lub inne, zapewniając płynne działanie i posiadać intuicyjny interfejs użytkownika w języku polskim,
- Narzędzia muszą być funkcjonalnie przygotowane do wyświetlania na: komputerach PC, laptopach, notebookach, tabletach, smartfonach (z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń),
- WYMÓG BEZWGLĘDNY: Narzędzia i zawarte w nich treści muszą być w języku polskim;
- Narzędzia muszą gwarantować bezpieczeństwo przechowywanych danych, zapewniając zgodność z przepisami o ochronie danych osobowych,
- Narzędzia i zawarte w nich materiały/treści/pytania musi zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji,
- Narzędzia musza być w formie np. testu osobowości/kwestionariusza, którego zawartość przeznaczona będzie dla uczniów szkoły ponadpodstawowej.
- Narzędzia muszą być w formie elektronicznej, udostępnione w trakcie warsztatów uczniom w formie indywidualnych kodów lub haseł lub innego dostępu do wykorzystania dla uczniów po 2 sztuki/uczeń, łącznie 140 sztuk specjalistycznych narzędzi diagnostycznych w formie online z systemem automatycznego generowania raportów z wynikami w tym:
  - 70 szt. testów/kwestionariuszy do określenia predyktorów kariery (np. test kariery)
  - 70 szt. testów/kwestionariuszy do określenia predyspozycji osobowościowo interpersonalnych
- Każdy z uczniów musi mieć możliwość indywidualnego zalogowania się do narzędzia dla ucznia za pomocą szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu lub innego rozwiązania,
- 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.
- Narzędzia muszą umożliwiać automatyczny eksport danych statystycznych z wprowadzonych przez ucznia odpowiedzi, z opcją kompleksowej analizy tych danych oraz tworzenia raportu z manualem w formacie pdf, odpowiednio dostosowanych do różnych urządzeń. Po wypełnieniu testu/kwestionariusza przez ucznia, z narzędzia powinny zsumować się wyniki, a następnie wyświetlić 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, musi zawierać opis szczegółową analizę i interpretację wyników oraz rekomendacje rozwojowe. Zamawiający wskazuje, iż wymaga, aby każdy raport z narzędzia zawierał minimum 15 stron opisu z rekomendacjami rozwojowymi dla ucznia.

Podsumowanie:

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

- ✓ Przeprowadzenie warsztatu z diagnozą dla 70 uczniów – 56 h dydaktycznych – 8 h dydaktycznych /grupa x 10 uczniów, 7 grup
- ✓ Materiały szkoleniowe– 140 sztuki narzędzi do badania (2 sztuki/uczeń) – 140 sztuk dla 70 uczniów
- ✓ Raporty z badania dla każdego ucznia indywidualnie –140 sztuk dla 70 uczniów (2 sztuki z 2 testów/uczeń)
- ✓ Sesja informacji zwrotnej szkoleniowej dla każdego ucznia – 1 h dydaktyczna /uczeń = 70 h dydaktycznych
- ✓ Certyfikat/zaświadczenie ukończenia szkolenia – 70 sztuk dla 70 uczniów
- ✓ Inne koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia (np. sporządzenie dokumentacji z realizacji zamówienia).