**Załącznik nr 1**

**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

1. Zamówienie realizowane jest w związku z realizacją projektu pn. „**Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”** w ramach Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazu 2021-2027, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus (EFS+), w ramach naboru FEWM.06.03-IZ.00-001/24
2. W projekcie objętym wsparciem zostaną 3 szkoły podstawowe:
* Szkoła Podstawowa nr 1 im. Mikołaja Kopernika w Lidzbarku Warmińskim (SP1)
* Szkoła Podstawowa nr 3 im. Ignacego Krasickiego (SP3)
* Szkoła Podstawowa nr 4 im. Jana Pawła II w Lidzbarku Warmińskim w Zespole Szkolno-Przedszkolnym (SP4)
1. Grupę docelową stanowią uczniowie i uczennice oraz nauczyciele i nauczycielki będący uczestnikami projektu ze szkół wskazanych w pkt. 2.
2. Celem głównym projektu jest podniesienie jakości edukacji, obejmujące rozwój kompetencji kluczowych, podstawowych i przekrojowych 240 uczniów i rozwój kompetencji i/ lub kwalifikacji 60 nauczycieli oraz zwiększenie świadomości 160 rodziców/opiekunów prawnych w okresie od 01.10.2024 do 28.02.2026 roku, poprzez cele szczegółowe:
* rozwój umiejętności podstawowych uczniów,
* rozwój umiejętności przekrojowych uczniów,
* nabycie kompetencji i/lub kwalifikacji nauczycieli w zakresie pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami
* zatrudnionych w każdej szkole objętej wsparciem w projekcie,
* realizacja działań na rzecz budowania postaw proekologicznych i edukacji finansowej uczniów,
* realizacja działań dla uczniów w zakresie współczesnych wyzwań edukacyjnych,
* rozwój umiejętności i technik uczenia się uczniów,
* rozwój umiejętności przedsiębiorczych i edukacji finansowej uczniów,
* wyposażenie szkoły w pomoce i materiały dydaktyczne do prowadzenia zajęć w projekcie
* wprowadzenie nowoczesnych technik nauczania kompetencji kluczowych z wykorzystaniem TIK
* rozwój umiejętności i kompetencji nauczycieli w zakresie edukacji włączającej.
* zwiększenie świadomości i wiedzy rodziców z zakresu rozpoznawania dyskryminacji, podejmowania działań antydyskryminacyjnych.
1. **Przedmiotem zamówienia są USŁUGI SZKOLENIOWE DLA UCZNIÓW mające za zadanie wsparcie uczestników projektu w rozwoju kompetencji kluczowych.**
2. **W celu zwiększenia konkurencyjności, zamówienie zostało podzielone na następujące części, z których każda stanowo osobne zamówienie:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nr części** | **Nazwa** |
| **Część nr 1** | **Warsztat: Grywalizacja - rozwój umiejętności przedsiębiorczych z edukacją finansową uczniów - 120 uczniów** |
| **Część nr 2** | **Warsztat: Gra edukacyjna - praca zespołowa rozwijająca wiedzę i umiejętności proekologiczne – 240 uczniów** |

1. **Zamawiający dopuszcza możliwość składania ofert częściowych, jeden Wykonawca może złożyć ofertę na jedną lub na wszystkie części zamówienia.**
2. Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych.
3. W przypadku zgłoszenia w formularzu rekrutacyjnym przez uczestnika projektu szczególnych potrzeb, obowiązkiem Wykonawcy jest zapewnienie dostępności przedmiotu zamówienia odpowiednio dostosowanej do potrzeb danego uczestnika. Zamawiający przekaże niezbędne informacje w tym zakresie Wykonawcy. Zrealizowanie przedmiotu zamówienia przez Wykonawcę musi być zgodne z Wytycznymi dotyczącymi realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz z zasadami równości szans i niedyskryminacji w celu zapobiegania wszelkim formom dyskryminacji, nie tylko ze względu na płeć, ale również z powodu rasy lub pochodzenia etnicznego, religii lub światopoglądu, niepełnosprawności, wieku lub orientacji seksualnej. Wszystkie działania muszą być realizowane w sposób niewykluczający udziału osób z niepełnosprawnościami.
4. Termin realizacji zamówienia: od dnia podpisania umowy najpóźniej **do dnia 28.02.2026 roku.**.
5. Termin realizacji projektu: do dnia 28.02.2026 roku. Zamawiający informuje, iż termin realizacji projektu ten może ulec zmianie z przyczyn od niego niezależnych (np. wydłużenie przez Beneficjenta terminu realizacji projektu).
6. 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 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

**Część nr 1: Warsztat: Grywalizacja - rozwój umiejętności przedsiębiorczych z edukacją finansową uczniów dla 120 uczniów**

**Usługa szkoleniowa**: **w warsztacie udział weźmie łącznie 120 uczniów w podziale na grupy, w grupie ok 10 uczniów**.

**Liczba godzin** **usługi szkoleniowej:**

8 godzin dydaktycznych/grupa, 12 grup x 8 h/grupa = 96 h dydaktycznych

SP nr 1 - 4 grupy uczniów

SP nr 3 – 5 grup uczniów

SP nr 4 - 3 grupy uczniów

Celem warsztatu jest rozwój oraz określenie mocnych stron i obszarów do rozwoju w zakresie umiejętności przedsiębiorczych i inteligencji finansowej uczniów. Warsztat musi zostać przeprowadzony w praktycznej formie pracy zespołowej w celu rozwoju umiejętności dotyczącej efektywnej pracy w zespole (praca dla osiągnięcia wspólnego celu), umiejętności osiągania kompromisu poprzez bycie elastycznym oraz umiejętności brania odpowiedzialności za efekty wspólnej pracy. Warsztat w nowoczesnej formule, z wykorzystaniem innowacyjnych materiałów szkoleniowych w postaci aplikacji grywalizacji dla uczniów, która pozwoli uczniom w sposób szybki i przyjemny w formie zabawy przyswoić wiedzę i umiejętności z zakresu rozwoju umiejętności przedsiębiorczych. Na bazie gry edukacyjnej online, uczniowie będą rozwijać umiejętności oraz wiedzę w zakresie edukacji finansowej, poprzez praktyczne zadania dostosowane do warunków rzeczywistych. Warsztat musi zostać realizowany z wykorzystaniem standardu kompetencji cyfrowych wersji ramy „DigComp”.

W skład usługi szkoleniowej wchodzi:

- przeprowadzenie warsztatu 8 h/grupa x 12 grup, łącznie 120 uczniów

- materiały szkoleniowe - dostęp do aplikacji grywalizacji na okres 12 miesięcy, gdzie będą w formie grywalizacji (współzawodnictwo z innymi uczniami – zdobywanie punktów i nagród za wykonywane zadania) rozwiązywać różne zadania, odpowiadać na pytania w celu rozwoju wiedzy i umiejętności przedsiębiorczych.

**Program warsztatu:**

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

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

**WAŻNE!**

**Zajęcia muszą zostać przeprowadzone w formie stacjonarnej, nie dopuszcza się formy online.**

**Materiały szkoleniowe: aplikacja grywalizacji**

Wykonawca przekaże uczniom dostępy do aplikacji grywalizacji w postaci indywidualnych dostępów, aby
w trakcie prowadzonego warsztatu ćwiczyć rozwój umiejętności 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. Wymagania:

1. Aplikacja grywalizacji musi być:
* przygotowana do wyświetlania na urządzenia mobilnych typu: telefony, tablety, smartfony,
(z responsywnością interfejsu dostosowanego dla wielkości ekranów różnych urządzeń) oraz poprawnie działać z bieżącymi wersjami systemów IOS, Android,
* w języku polskim, posiadać czytelną strukturę, responsywną tj. dostosowaną do urządzeń mobilnych,
* znajdujące się w niej materiały/treści/obrazy/inne, muszą zapewniać sprawiedliwe i równe traktowanie wszystkich uczniów, eliminując wszelkie formy dyskryminacji.
* materiały zawarte w aplikacji grywalizacji i ich treść merytoryczna muszą charakteryzować się różnymi poziomami trudności i być dostosowane do wieku uczniów klas IV-VIII,
1. Aplikacja musi mieć możliwość indywidualnego dostępu do aplikacji grywalizacji dla ucznia za pomocą loginu lub szyfrowanego hasła lub pinu lub numerycznego kodu,
2. Aplikacja 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
250 zadań i/lub ćwiczeń i/lub pytań i/lub materiałów lub innych elementów opracowanych w formie gamifikacji.** **Treści te muszą dotyczyć materiału z zakresu rozwoju umiejętności przedsiębiorczych.** Każdy uczeń, posiadający dostęp do aplikacji, musi mieć możliwość pełnego korzystania ze wszystkich zasobów i realizowania nauki zgodnie z własnym tempem,
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/części**:
8. **edukacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję/część dedykowaną **nauce materiału** w formie ćwiczeń lub treningów lub innych interaktywnych metod, umożliwiającą uczniom samodzielne przygotowanie się do gamifikacji z innymi użytkownikami(cel: wyeliminowanie 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.
9. **gamifikacyjną** – aplikacja powinna zawierać sekcję/część dedykowaną **do sprawdzania zdobytej wiedzy ze szkolenie**, która 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.
10. Aplikacja musi być wyposażona w elementy charakterystyczne dla gamifikacji, takie jak na przykład: punkty, rankingi, poziomy trudności, odznaki – tak jak w grze online.
11. 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.
12. Aplikacja powinna zawierać system rankingowy, umożliwiający prezentację wyników uczniów na poziomie szkoły lub klasy lub grupy, zawierający na przykład następujące dane: pozycja w rankingu liczba punktów, pseudonim wybrany przez ucznia.
13. Aplikacja powinna być wyposażona w zaawansowany system monitorowania aktywności uczniów. Funkcjonalność ta powinna obejmować: logowanie, rejestrowanie postępów, przechowywanie wyników.
14. Aplikacja musi zapewniać funkcjonalność umożliwiającą przeglądanie historii postępów przez ucznia.
15. Aplikacja musi być wyposażona w aktualną politykę prywatności oraz ochrony danych,
w pełni zgodną z wymogami Rozporządzenia o Ochronie Danych Osobowych (RODO).
16. 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).
17. Zamawiający wymaga, aby każdy z uczniów otrzymał instrukcję użytkowania w formacie drukowanym lub pdf lub online, zawierający materiały dotyczące obsługi aplikacji gamifikacyjnej. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 strony, być opracowany w sposób przystępny, zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem.
18. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji gamifikacyjnej zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia i udzielenia wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji gamifikacji w trakcie realizacji projektu.

**Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia tzn**:

* Przeprowadzenie szkolenia – 96 h dydaktycznych
* Materiały szkoleniowe- dostęp do gamifikacji dla 120 uczniów
* Zaświadczenie/certyfikat o ukończeniu szkolenia – 120 sztuk
* Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia

**Część nr 2: Warsztat: Gra edukacyjna - praca zespołowa rozwijająca wiedzę i umiejętności proekologiczne**

**Usługa szkoleniowa**: **w warsztacie udział weźmie łącznie 240 uczniów w podziale na grupy, w grupie ok 10 uczniów**.

**Liczba godzin** **usługi szkoleniowej:**

3 godziny dydaktyczne/grupa, 24 grupy x 3 h/grupa = 72 h dydaktyczne

SP nr 1 - 8 grup uczniów

SP nr 3 - 10 grup uczniów

SP nr 4 - 6 grup uczniów

Szkolenie ma na celu podniesienie poziomu wiedzy i świadomości edukacji ekologicznej wśród 240 uczniów. Edukacja ekologiczna odgrywa kluczową rolę w zrozumieniu przez uczniów konieczności ochrony naszej planety. Warsztaty mają na celu uświadomienie im, jak wiele zależy od ich własnych działań. Głównym zadaniem usługi szkoleniowej jest rozwijanie u uczniów świadomości ekologicznej, kształtowanie proekologicznych postaw, promowanie odpowiedzialnego zachowania wobec środowiska, a także kreowanie postawy ECO. 3 h warsztat
z wykorzystaniem nowoczesnych materiałów w formie gry edukacyjnej planszowej połączonej z aplikacją gamifikacji, ma na celu rozwijanie wiedzy i umiejętności proekologicznych, ale także na rozwinięcie umiejętności przekrojowych w zakresie pracy zespołowej, kreatywności Podczas warsztatów, uczniowie zostaną podzieleni na zespoły i będą zdobywać wiedzę poprzez udział w grze edukacyjnej. Gra powinna skupiać się na zadawaniu pytań i rozwiązywaniu zadań związanych z wiedzą ekologiczną oraz promowaniu najlepszych proekologicznych postaw. Każdy uczeń w ramach materiałów szkoleniowych otrzyma grę planszową połączoną z aplikacją gamifikacyjnej,
w celu rozwoju umiejętności proekologicznych i kreatywności. Gra planszowa z aplikacją pozwoli uczniowi na kontynuowanie poza szkołą gry w grę edukacyjną i naukę w formie zabawy. Ma to na celu rozwój umiejętności kognitywnych (gry planszowe wymagają strategicznego myślenia, planowania, rozwiązywania problemów
i podejmowania decyzji); nauki przez zabawę (uczniowie w trakcie gry będą odpowiadać na pytania, rozwiązywać zadania); edukacji emocjonalnej (gry uczą radzenia sobie z przegraną i uczciwej rywalizacji, co jest ważne
w rozwoju emocjonalnym ); wzmacnianiu koncentracji i cierpliwości; rozwoju umiejętności społecznych (rozwój komunikacji, współpracy z innymi graczami); efektywnego spędzanie czasu wolnego z rodziną lub znajomymi (zabawa połączona z nauką). Każdy uczeń musi otrzymać dostęp do aplikacji grywalizacji na okres 3 miesięcy,
co pozwoli mu na kontynuację nauki proekologicznych postaw.

Gra planszowa musi być połączona z aplikacją gamifikacji; posiadać możliwość rozwiązywania zadań oraz umożliwiać odpowiadanie przez uczniów na pytania dostępne w systemie gamifikacji. Dzięki temu uczniowie, poza tradycyjnym elementem planszowym, korzystać będą także z narzędzi cyfrowych w celu urozmaicenia ich procesu rozwoju kompetencji kluczowych. Udział w rozgrywce będzie mógł brać uczeń zarówno jako indywidualny gracz, który samodzielnie rozwiązuje zadania z gry planszowej i odpowiada na pytania, jak również w formie rywalizacji w obrębie członków zespołu tzn. np. dwa zespoły konkurują ze sobą, współdziałając w obrębie każdej drużyny, a następnie porównują uzyskane wyniki punktowe. Zawartość merytoryczna aplikacji musi zawierać tematykę z zagadnień dotyczących rozwoju umiejętności proekologicznych.

**Wymagania: GRA PLANSZOWA POŁĄCZONA Z APLIKACJĄ GAMIFIKACJI**

1. Gra w języku polskim dla uczniów szkoły podstawowej.
2. Wymiary planszy nie mniejszy niż format A2 (czyli 594 × 420 mm) z możliwością spadu; plansza składana do rozmiaru A4 (297 × 210 mm) z dopuszczalną tolerancją ±10 mm.
3. Plansza powinna być wykonana z tektury litej o minimalnej grubości 2 mm, oklejonej papierem kredowym
o gramaturze co najmniej 130 g/m² lub materiałem o równoważnych parametrach wytrzymałościowych).
4. Plansza z trwałego materiału, gwarantującego wielokrotne składanie i rozkładanie bez uszczerbku dla jakości produktu.
5. Nadruk w pełnym kolorze (colour), opcjonalnie zabezpieczony warstwą lakieru lub innego trwałego materiału w celu wielokrotnego użytkowania w szkołach.
6. Gra oraz wszystkie jej elementy nie mogą zawierać żadnych treści, ilustracji ani innych form przekazu, które w jakikolwiek sposób mogłyby prowadzić do dyskryminacji uczniów czy nauczycieli czy rodziców.
7. Elementy dodatkowe
	1. Pionki: w zestawie powinny znaleźć się co najmniej 3 pionki w różnych kolorach,
	2. Instrukcja gry: w formie drukowanej lub dostępnej online (np. poprzez kod QR lub inny sposób umożliwiający szybkie pobranie lub odczytanie zasad).
	3. Karty z ćwiczeniami: powinny zawierać zadania rozwijające kompetencje związane z ekologią, przeznaczone dla minimum 3, a maksymalnie dla 6 uczestników (osób lub zespołów);ćwiczenia stanowiące warunek przechodzenia na kolejne etapy lub zdobywania punktów (punktacja może być dodatnia, ujemna lub premiowana podwójnie).
	4. Karty kreatywne: co najmniej 30 kart zawierających aktywności (np. wymyślanie opowieści, rozwiązywanie problemów), które mogą dodatkowo wprowadzać element punktów bonusowych bądź tzw. „pułapek” dla graczy.
	5. Żetony/karty/inne w ilości dostosowanej do potrzeb co najmniej trzech osób/zespołów.
	6. dopuszczalna możliwość: gra wykorzystuje technologię informacyjno komunikacyjną – np. qr kod, samouczki wideo, dostęp do sieci lub informacji kontaktowych, playlista, monitorowanie wyników gracza.

**Gra planszowa musi być połączona z aplikacją gamifikacji**.

1. **Wymagania: APLIKACJA GAMIFIKACJI**
2. **Dostęp**: system aplikacji gamifikacji powinien być udostępniany poprzez jeden z następujących sposobów: kod QR lub hasło lub kod alfanumeryczny lub inne rozwiązanie, umożliwiające pobranie i uruchomienie systemu gamifikacji na urządzeniach mobilnych przez uczniów (tj smartfony, tablety, telefony).
3. **Kompatybilność z grą planszową**: gamifikacja musi w pełni współpracować z grą planszową. Brak możliwości uzyskania dostępu do aplikacji gamifikacji, powinien uniemożliwiać uczestnikom korzystanie
z gry w jej pełnym zakresie.
4. **Wymagania funkcjonalne i techniczne**:
5. Aplikacja musi być w pełni przystosowana do obsługi języka polskiego, zawierać treści z zakresu rozwoju **umiejętności proekologicznych dla uczniów klas szkół podstawowych.**
6. dostępna dla urządzeń mobilnych z systemami Android i iOS, czytelna, responsywna struktura dostosowana do różnych rozdzielczości ekranów.
7. aplikacja musi zostać udostępniona poprzez zapewnienie indywidualnych loginów lub kodów lub pinów lub haseł, które będę przydzielane indywidualnie dla uczniów i dawać możliwość bezpiecznego, zaszyfrowanego logowania do aplikacji.
8. zawarte w gamifikacji ćwiczenia/odpowiedzi 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.
9. aplikacja gamifikacji powinna zawierać system powiadomień, którego głównym zadaniem będzie informowanie uczniów o bieżących ich zadaniach oraz przypominanie im o możliwościach nauki przez zabawę, jako tzw „funkcja motywacyjna” zachęcająca do regularnego korzystania z aplikacji,
10. aplikacja gamifikacji musi zawierać funkcjonalność systemu rankingowego, który umożliwia monitorowanie oraz ocenę postępów uczniów w ramach mechanizmów gamifikacyjnych. System rankingu powinien opierać się na punktach, zdobytych nagrodach, odznakach lub innych formach, które wizualizują osiągnięcia uczniów, w celu motywowania uczniów do aktywnego uczestnictwa w procesie nauki poprzez wprowadzenie elementów rywalizacji i zabawy, co przyczyni się do podniesienia zaangażowania oraz efektywności nauczania.
11. aplikacja gamifikacji musi zawierać system rankingowy na poziomie szkoły lub klasy, widoczny dla każdego ucznia uczestniczącego w gamifikacji. Minimalnie ranking powinien prezentować: pozycję ucznia w rankingu, liczbę zdobytych punktów oraz przydzielony przez ucznia nick. Taka funkcjonalność umożliwi uczniom wzajemne porównywanie osiągnięć i stanowić zachętę do współzawodnictwa oraz dalszego rozwoju w procesie nauki.
12. **Sekcje**: Aplikacja gamifikacji musi zawierać co najmniej dwie odrębne funkcjonalności:
13. **sekcja do nauki** - sekcja aplikacji dedykowana nauce, obejmująca ćwiczenia, treningi lub inne formy umożliwiające naukę materiału bez elementu rywalizacji; umożliwia przyswajanie treści w interaktywnych form nauczania, odbywających się bez elementów współzawodnictw. Ta sekcja ma na celu przyswajanie wiedzy i przygotowanie ucznia do późniejszej zabawy edukacyjnej z innymi uczestnikami w części gamifikacyjnej, w której będą mieli okazję rywalizować z rówieśnikami.
14. **sekcja sprawdzająca nabytą wiedzę** – sekcja aplikacji gamifikacyjnej umożliwiająca przeprowadzenie weryfikacji/testu nabytej wiedzy przez uczniów, która może być zadaniami lub ćwiczeniami lub pytaniami sprawdzającymi zdobyte umiejętności. Uczniowie będą mogli rozwiązywać zadania zarówno na czas, jak i bez limitu czasowego. Zadania muszą być zróżnicowane pod względem trudności, a odpowiedzi mogą być udzielane za pomocą różnorodnych form, takich jak animacje, obrazy, filmy oraz teksty. Celem tej sekcji jest wprowadzenie współzawodnictwa między uczniami w formie gamifikacji, zachęcając do rywalizacji i dążenia do jak najlepszych wyników. Funkcjonalność ta umożliwia uczniom rywalizację, co dodatkowo motywuje do nauki oraz pozwala na porównywanie wyników w ramach mechanizmów gamifikacyjnych.
15. Aplikacja gamifikacji musi umożliwiać uczniom korzystanie z jej zasobów w dowolnie wybranym czasie, niezależnie od pory dnia czy miejsca, w którym się znajdują uczniowie.
16. Konieczne jest zapewnienie polskiego interfejsu użytkownika, uwzględniającego pełne wsparcie dla języka polskiego (np. odpowiednia czcionka, polskie znaki diakrytyczne, klarowne komunikaty i opisy).
17. Aplikacja powinna umożliwiać prezentowanie różnorodnych informacji oraz wyświetlanie pytań, ćwiczeń i zadań, a także pokazywać odpowiedzi wraz z krótkim objaśnieniem poprawności ich udzielenia w kontekście fabuły gry planszowej.
18. Zawarte w aplikacji treści i poziom trudności zadań powinny odpowiadać potrzebom oraz poziomowi umiejętności uczniów na etapie szkoły podstawowej i ponadpodstawowej.
19. **Aplikacja musi zawierać elementy (pytania, wyzwania) ściśle powiązane z mechaniką gry planszowej. Powinno to stanowić integralny element rozgrywki, wymagający interakcji zarówno z planszą, jak i narzędziem cyfrowym**.
20. Aplikacja gamifikacji powinna zawierać **minimum 200 zróżnicowanych opracowanych zadań lub ćwiczeń lub pytań lub wyzwań o charakterze edukacyjnym** (czasowych lub bez limitu czasu) w formie gamifikacyjnym oraz treści dotyczące odpowiedzi w formie opisu w celu nauki materiału i zdobywania wiedzy przez uczniów w trakcie zabawy i korzystania z aplikacji zamiast nauki z podręczników lub książek. Treści te powinny wspierać rozwój umiejętności proekologicznych uczniów.
21. System gamifikacji musi funkcjonować zgodnie z aktualnymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych (RODO).
22. Zamawiający wymaga, aby każdy z uczniów otrzymał instrukcję użytkowania w formacie drukowanym lub pdf lub online, zawierający materiały dotyczące obsługi aplikacji gamifikacyjnej. Manual musi mieć objętość co najmniej 4 strony, być opracowany w sposób przystępny, zawartość musi obejmować min: szczegółową instrukcję logowania, zasady korzystania z aplikacji, opis dostępnych funkcjonalności, wyjaśnienie zasad gamifikacji, inne istotne informacje związane z użytkowaniem.
23. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nieprzerwanej funkcjonalności aplikacji gamifikacyjnej zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia i udzielenia wsparcia technicznego przez cały okres korzystania przez uczniów z aplikacji gamifikacji w trakcie realizacji projektu.

**Wykonawca oferując swoją cenę w formularzu ofertowym, musi uwzględnić całkowity koszt wykonania zamówienia tzn**:

* Przeprowadzenie szkolenia – 3 godziny dydaktyczne/grupa, 24 grupy x 3 h/grupa = 72 h dydaktyczne
* Materiały szkoleniowe:
* gra planszowa - 240 sztuk
* dostęp do gamifikacji dla 240 uczniów
* Zaświadczenie/certyfikat o ukończeniu szkolenia – 240 sztuk
* Pozostałe koszty Wykonawcy związane z wykonaniem zamówienia.