

Załącznik nr 3

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Nazwa zadania: Usługa zaprogramowania, wdrożenia i monitorowania platformy e-learningowej wraz z licencjami dla uczestników zajęć autorskich w ramach projektu „Rozbudzić Pasje”

1. Przedmiotem zamówienia jest usługa zaprogramowania, wdrożenia i monitorowania platformy e-learningowej wraz z licencjami dla uczestników zajęć autorskich w ramach projektu „Rozbudzić Pasje”. Wdrożenie obejmować będzie przeszkolenie lokalnego administratora w zakresie korzystania z serwisu i administrowania nim jak również nadanie loginów i haseł dla każdego uczestnika projektu.
2. Uczestnikami zajęć są uczniowie Szkoły Podstawowej w Brojcach wraz z Filią w Dargosławiu i Gimnazjum w Brojcach.
3. Podstawową umową regulującą całość przedmiotu zamówienia stanowi wzór umowy załączony do specyfikacji istotnych warunków zamówienia.
4. Zamawiający dopuszcza zmiany w treści umowy, których nie można było przewidzieć lub przyczyny nie leżą po stronie Zamawiającego.
5. Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu plan wdrożenia platformy jako załącznik do oferty.
6. Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu licencje dostępu do platformy oraz kursów dla wszystkich 342 uczestników projektu oraz darmowo dla 29 trenerów programów autorskich nie później niż do dnia 31 grudnia 2012 r.
7. Wykonanie przedmiotu zamówienia zostanie potwierdzone protokołem odbioru ilościowego.
8. W przypadku stwierdzenia wady lub uszkodzeń w trakcie odbioru Zamawiający wyznaczy Wykonawcy dodatkowy termin na usunięcie błędów - nie dłuższy jednak niż 5 dni roboczych.
9. Oferowana platforma musi spełniać niniejsze wymogi minimum oraz być zgodna ze specyfikacją merytoryczną programów autorskich:

1) Platforma e-learningowa – założenia ogólne.

Platforma e-learningowa dostarczona przez wykonawcę powinna spełniać określone założenia dydaktyczne i powinno być przygotowana do wdrożenia treści edukacyjnych zbieżnych z programami nauczania: „Mądre Dziecko”, „Uczeń z Charakterem”, „Gimnazjalista z Klasą” - zarówno nauczyciele jak i uczniowie mają obowiązek przejść spójny programowo kurs. Oprogramowanie (platforma e-learningowa oraz kurs) mają pobierać dane od kursantów, w postaci 5 kluczowych statystyk (nabywanych umiejętności):

- zrozumienie tekstu
- tempo czytania
- pamięć fotograficzna
- poszerzenie pola widzenia
- poszerzenie jednostki informacyjnej

Oprogramowanie e-learningowe na podstawie posiadanych danych i zgodnie z określonym algorytmem (dopasowanym do toku nauczania), powinno sterować poziomami trudności ćwiczeń odnoszących się do w/w umiejętności.

2) Uszczegółowienie (wytyczne dotyczące szkoleń).

Platforma e-learningowa musi być napisana wg i dostosowana do programów nauczania:

- Mały Odkrywca – przygoda na bezludnej wyspie,
- Mądre Dziecko – przygoda na planecie Tina,
- Mądre Dziecko – galaktyczna przygoda Jedi,
- Uczeń z Charakterem – młodzi naukowcy na tropie,
- Gimnazjalista z Klasą,

tnz. trenować te same umiejętności, które zawierają ww. programy, za pomocą ćwiczeń będących odzwierciedleniem ćwiczeń proponowanych w materiałach dydaktycznych:

- aplikacja do trenowania szybkiego czytania, mierząca tempo czytania, korzystająca z gotowych tekstów oraz dająca możliwość wprowadzenia własnego tekstu przez użytkownika. Aplikacja wykonana w oparciu o technologię do tworzenia animacji z wykorzystaniem grafiki wektorowej powinna pozwalać na edycję rodzaju i wielkości czcionki tekstu oraz edycję koloru wskaźnika. Aplikacja powinna dawać możliwość edycji tempa przez użytkownika pomiędzy 500 a 10000 znaków.
- aplikacje do poszerzania jednostki informacyjnej zgodnie z zasadami programu, pozwalająca na wykonywanie ćwiczeń według poziomu możliwości użytkownika, z możliwością podnoszenia poziomu i zapamiętywania poziomu, na którym trening został przerwany, by kolejny trening rozpocząć od ostatniego osiągniętego wyniku.
- aplikacja do treningu, mającego na celu poszerzenie pola widzenia, odzwierciedlająca założenia programu. Aplikacja powinna być wykonana w oparciu o technologię do tworzenia animacji z wykorzystaniem grafiki wektorowej i zakładać interakcję z użytkownikiem w ramach, której możliwe będzie badanie poprawności udzielanych odpowiedzi oraz dopasowanie poziomu treningu do indywidualnych potrzeb użytkownika, biorącego udział w szkoleniu.
- aplikacja do kształcenia umiejętności fotograficznego czytania, zbudowana w oparciu o założenia programów, wykonana w oparciu o technologię do tworzenia animacji z wykorzystaniem grafiki wektorowej, pozwalająca na dopasowanie poziomu trudności do poziomu użytkownika oraz pozwalająca na badanie poprawności udzielanych odpowiedzi.

3) Gry edukacyjne.

Oprogramowanie e-learningowe powinno zawierać gry edukacyjne – spójne z programem, w formie fabularnej dla różnych grup wiekowych; wykonane w oparciu o technologię do tworzenia animacji z wykorzystaniem grafiki wektorowej, zakładające interaktywność z użytkownikami.

4) Panel dedykowany dla opiekuna/nauczyciela.

Panel pozwalający na obserwowanie postępów uczniów, według pięciu pobieranych statystyk oraz czasu spędzonego na platformie z możliwością wysyłania komunikatów do osób w danej grupie wiekowej lub klasie.

5) Gry multiplayerowe.

Przygotowanie autorskich ćwiczeń edukacyjnych, rozwijających:

- zrozumienie tekstu
- tempo czytania
- pamięć fotograficzna
- poszerzenie pola widzenia
- poszerzenie jednostki informacyjnej w formie gier multiplayerowych dla dzieci. Stworzenie algorytmu gry z wirtualnym partnerem w przypadku braku wolnych graczy.

6) System motywacyjny dla dzieci.

Stworzenie systemu punktów i premii dla użytkowników, w celu zachęcenia dzieci do brania udziału we wspólnych grach i indywidualnych treningach.

7) Komunikowanie się pomiędzy użytkownikami.

Zapewnienie komunikacji w formie czatu online między nauczycielami a uczniami, a także między samymi uczniami na całej platformie ze szczególnym uwzględnieniem możliwości komunikowania się dwóch użytkowników, grających w multiplayerowe gry edukacyjne. Drugi konieczny kanał komunikacyjny, to możliwość przesyłania wiadomości tekstowych pomiędzy użytkownikami - z uwzględnieniem specjalnych funkcjonalności dla nauczycieli, umożliwiających wysyłanie wiadomości zbiorowych.

8) Pomoc.

Zapewnienie wsparcia dla użytkowników podczas trwania projektu w formie uruchomienia dedykowanej infolinii lub formularza kontaktu z administratorem platformy, który na bieżąco odpowiada na zgłoszenia.

9) Wzorcowe treningi wideo.

Pomoce dydaktyczne w formie wideo wizualizującego przebieg wzorcowego treningu w wymiarze realnym, z przedstawicielami poszczególnych grup wiekowych.

10) Piosenki edukacyjne.

Kursy e-learningowe powinny zawierać muzyczne pomoce edukacyjne nawiązujące do programów naczucia „Mądre Dziecko”, „Uczeń z Charakterem” i „Gimnazjalista z Klasą”.

11) Prawa autorskie.

Wykonawca zobowiązuje się do korzystania z autorskich dedykowanych rozwiązań w zakresie oprogramowania i grafiki. Powyższy warunek wynika z dbałości zamawiającego, o przestrzeganie Ustawy o Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych.

SPECYFIKACJA MERYTORYCZNA PROGRAMÓW AUTORSKICH

Opis programów **Mądre Dziecko i Uczeń z Charakterem – Szkoła Podstawowa**

Celem programów musi być osiągnięcie stanu, w którym Dziecko dobrze radzi sobie w szkole, to znaczy: ma dobre oceny, uczy się bez lęku, ma dobre kontakty z rówieśnikami oraz poczucie pewności siebie, oparte na realnych zasobach ze świadomością ograniczeń.

Bardzo istotnym elementem metodycznym powinno być założenie, że konsekwentne używanie narzędzi zawartych w programie ma doprowadzić do zbudowania cennego przekonania „PORADZĘ SOBIE”, które jest akumulatorem generowania rozwiązań, lepszej motywacji do nauki, radzenia sobie z niepowodzeniami i ze stresem.

W rezultacie dzieci mają osiągnąć większe poczucie własnej wartości, lepszą motywację do nauki i chęć rozwijania swoich zainteresowań, większą szansę na stworzenie przestrzeni na rozwój inteligencji emocjonalnej.

Cele mają być realizowane następującymi metodami:

1. PODNIESIENIE SPRAWNOŚCI I JAKOŚCI CZYTANIA

- Ćwiczenia fizjologiczne – gimnastyka mięśni gałek ocznych, poszerzanie pola widzenia wg metodyki szybkiego czytania S. Wojtczaka, T. Buzana oraz wytycznych z zakresu ortoptyki
- Tworzenie środowiska bogatego w bodźce
- Używanie wskaźnika dołączonego do zestawu materiałów dydaktycznych
- Trening postrzegania tekstu
- Wprowadzanie nowych reprezentacji znaczeniowych wg metody G. Domana
- Rozbudowywanie zasobów reprezentacji poprzez proces antycypacji
- Techniki minimalizowania regresji i fonetyzacji
- Techniki poszerzania jednostki informacyjnej wg metody Domana i wykorzystanie procesu grupowania w metodycznym treningu na kościach do gry (metoda Wojtczaka)
- Wykorzystanie kreatywnego wymiaru czytania w znaczeniu definicji czytania M. A. Tinkera i McCullougha
- Skimirowanie (określenie czytania selektywnego) i skanirowanie tekstu (określenie wyszukiwania w tekście określonych słów, zwrotów, faktów) wg Szkutnika
- Ćwiczenia wydobycia rozumianych informacji – opowiadanie, piktogramowanie tekstu, pobudzanie skojarzeń uzupełniających, zapisywanie słów kluczowych, wykonywanie notatek z tekstów i odpowiedzi na pytania do tekstów
- Dobieranie treści do czytania

Dzięki treningowi czytania, między innymi poprzez dobór tekstów i doświadczanie treści w nich zawartych (np. w dramach edukacyjnych, w doświadczeniach naukowych, w grach społecznych) oraz przez nabranie przekonania, że „UMIEM/POTRAFIĘ BIEGLE CZYTAĆ”, dzieci powinny chętniej czytać, zacząć postrzegać czytanie jako aktywność sensowną, która daje szansę na rozwijanie zainteresowań, nowe wiadomości, ale też nowe przeżycia i podróże bliskie i dalekie. To ma z kolei szansę na zbudowanie przeświadczenia – „LUBIĘ CZYTAĆ”.

2. TRENING KONCENTRACJI

Program musi zawierać narzędzia oparte o koncepcję Indywidualnych Wzorców Myślenia wg Dawny Markowej. W tym diagnostyki dziecka pod kątem przypisania mu określonego wzorca, by precyzyjniej można było dobrać zarówno technikę koncentracji, jak i komunikować się z dzieckiem, „włączając” uwagę i świadomy odbiór instrukcji.

Poza tym program musi zawierać:

- Techniki zwiększające poziom odprężenia i ułatwiające koncentrację – techniki wizualizacji i relaksacji
- Techniki pracy z ciałem, zmniejszające napięcie, poszerzające możliwości multisensorycznego przetwarzania informacji – kinezylogia edukacyjna wg Dennisona, ruch rozwijający Weroniki Sherbourne, żonglowanie piłeczkami, koncentracja przestrzenna
- Techniki skupiania uwagi wg Wojtczaka, np. technika czarnego punktu
- Widzenie stereogramowe, technika kółek do fotograficznego czytania
- Koncentracja na muzyce
- Koncentracja na ruchu, odwzorowywanie figur i ruchów
- Techniki Mentalnego Treningu Aktywizacyjnego
- Koncentracja na słowach i tekście w ćwiczeniach na regresję
- Ćwiczenia na koncentrację w oparciu o test na inteligencję dla dzieci
- Koncentrowanie na działaniu, planowaniu i kończeniu zadań, np. w dramach, doświadczeniach naukowych czy treningach czytelniczych
- Elementy ćwiczeń z zakresu integracji sensorycznej dr A. Jeana Ayers

3. TRENING PAMIĘCI I TECHNIK PAMIĘCIOWYCH

- Techniki pamięciowe – Łańcuchowa Metoda Zapamiętywania, Zakładki Osobiste, Rzymski Pokój, Technika Słów Zastępczych, Zakładki Liczbowe
- Systematyczne wtrenowywanie kompetencji posługiwania się technikami
- Zapamiętywanie poprzez myślenie piktogramami, piktogramowanie tekstów, wierszy, umieszczanie piktogramów na mapie myśli
- Intensywne stymulowanie wydobycia (przypominania sobie) treści przeczytanych
- Wprowadzenie i systematyczne wykorzystywanie map myśli, wykorzystanie metody Buzana
- Mapa myśli w organizowaniu zadań i materiału do nauki
- Trening pamięci poprzez czytanie

4. TRENING TWÓRCZOŚCI.

- Technika Nelinearnego Notowania, która stymuluje funkcje prawej półkuli mózgowej i jest globalnym narzędziem rozwijającym kreatywność, przyjemność z uczenia się i radość z własnych możliwości. Technika ta ma być potraktowana tak by uczyła poszukiwania wielu rozwiązań w sytuacjach problemowych, poszerzała mapy swojej wiedzy w wyrażaniu informacji w pobudzający pamięć sposób.
- Twórczość ma być stymulowana także poprzez udział w Dramach Edukacyjnych, kiedy to dzieci mają szansę w innej roli doświadczyć innego spektrum zachowań.

- Formuła doświadczania różnych form ekspresji – występów, wypowiedzi, rysunków, pracy w plastelinie, glinie, kolaży, tańca – ma zapraszać dzieci do naturalnego przedstawiania wiedzy i odczuć.
- Elementy technik arteterapii: wykorzystanie technik lepienia z gliny, plasteliny, mandali, rysunku, kolażu

5. EKSPERYMENTY NAUKOWE. PASJA DO NAUKI.

Każdy tekst w podręczniku powinien opisywać ciekawe zjawisko z dziedziny biologii, chemii lub fizyki. Dzieci przed przeczytaniem tekstu mają wykonywać szereg eksperymentów naukowych. Np. bawią się światłem, rozszczepiają je na kolory tęczy, obserwują załamanie się światła czy badają zjawisko fotosyntezy u roślin. Dzięki eksperymentom mają poznawać różne dziedziny wiedzy i doświadczać inspiracji zjawiskami zachodzącymi wokół nas. Teksty i eksperymenty mają pobudzać ciekawość i pasję do uczenia się dziecka, gdyż entuzjazm podczas uczenia się w bardzo dużej mierze zależy od tego, na ile „głodne” wiedzy jest dziecko.

6. DOCIERANIE DO ZASOBÓW. BUDOWANIE SAMOOCENY. RADZENIE SOBIE Z EMOCJAMI I RELACJAMI.

Program powinien zakładać, że każde dziecko jest inteligentne i mądre i nie selekcionować uczniów na „zdolnych” i „niezdolnych” wkodowując w ten sposób bardzo negatywne przekonania determinujące motywację do nauki. Mądre, bo posiada wszelkie zasoby do tego, by sprawnie funkcjonować intelektualnie i mieć dobre wyniki, i mądre, bo posiada możliwości radzenia sobie w relacjach, ze swoim ciałem, z niepowodzeniem, z zaspokajaniem najważniejszych potrzeb.

Działanie technik, procesów docierania do wewnętrznych zasobów przekłada się nie tylko na oceny w szkole, ale również na ogólne radzenie sobie dziecka w różnych sytuacjach życiowych, relacjach z rówieśnikami i z rodzicami.

- Techniki dramy, pantomima
- Technika gier społecznych w systemie RPG tzw. misji
- Wybrane narzędzia wywodzące się z założeń treningu asertywności, podnoszące świadomość zasobów i ograniczeń oraz umiejętności interpersonalne w zakresie komunikacji i wystąpień publicznych, ochrony własnych i cudzych granic,
- „Laboratorium odciętych jakości” w zadaniach ruchowych i ćwiczeniach zainspirowanych przez założenia Psychologii Zorientowanej na Proces
- Elementy coachingu i mentoringu dla dzieci
- Techniki systemowego reflektowania: bajki terapeutyczne, eksperymenty filozoficzne
- Stosowanie przez prowadzącego umiejętnych komunikatów w konwencji Porozumienia Bez Przemocy, asertywności.

Gimnazjalista z Klasą

Gimnazjaliści wymagają specjalnego, poważnego traktowania siebie, swoich emocji i przeżyć. Program dla nich ma być zaawansowanym treningiem szybkiego czytania i technik pamięciowych, ale również treningiem umiejętności społecznych.

Podczas zajęć młodzież ma uczyć się zapamiętywać technikami pamięciowymi materiał, które później będą przerabiać w szkole. Poprzez warsztaty gry i zabawy uczniowie mają poznać prawa rządzące naszymi emocjami i uczuciami ale również procedury pracy z nimi oraz nauczyć się zachowań asertywnych. Dzięki programowi mają odkrywać pozytywny obraz siebie, posługując się technikami mającymi swoje korzenie w coachingu i mentoringu.

Cały program ma wyposażyć tych młodych ludzi w narzędzia radzenia sobie zarówno z codzienną nauką, jak i w relacjach z ludźmi. Podnieść ma też poziom rozumienia mechanizmów społeczno – psychologicznych.

1. PODNIESIENIE SPRAWNOŚCI I JAKOŚCI CZYTANIA

- Ćwiczenia fizjologiczne – gimnastyka mięśni gałek ocznych, poszerzanie pola widzenia wg metodyki szybkiego czytania S. Wojtczaka , T. Buzana oraz wytycznych z zakresu ortoptyki
- Tworzenie środowiska bogatego w bodźce
- Używanie wskaźnika dołączonego do zestawu materiałów dydaktycznych
- Trening postrzegania tekstu
- Wprowadzanie nowych reprezentacji znaczeniowych wg metody G. Domana
- Rozbudowywanie zasobów reprezentacji poprzez proces antycypacji
- Techniki minimalizowania regresji i fonetyzacji
- Techniki poszerzania jednostki informacyjnej wg metody Domana i wykorzystanie procesu grupowania w metodycznym treningu na kościach do gry (metoda Wojtczaka)
- Wykorzystanie kreatywnego wymiaru czytania w znaczeniu delicji czytania [M. A. Tinkera](#) i McCullougha
- Skimirowanie (określenie czytania selektywnego) i skaniowanie tekstu (określenie wyszukiwania w tekście określonych słów, zwrotów, faktów) wg Szkutnika
- Ćwiczenia wydobywania rozumianych informacji – opowiadanie, piktogramowanie tekstu, pobudzanie skojarzeń uzupełniających, zapisywanie słów kluczy, wykonywanie notatek z tekstów i odpowiedzi na pytania do tekstów
- Dobieranie treści do czytania
- Czytanie fotograficzne

2. TRENING KONCENTRACJI

- Program musi zawierać narzędzia oparte o koncepcję Indywidualnych Wzorców Myślenia wg Dawny Markowej. W tym diagnostyki ucznia pod kątem przypisania mu określonego wzorca, by precyzyjniej można było dobrać zarówno technikę koncentracji, jak i komunikować się z dzieckiem, „włączając” uwagę i świadomy odbiór instrukcji.
- Techniki zwiększające poziom odprężenia i ułatwiające koncentrację – techniki wizualizacji i relaksacji
- Techniki pracy z ciałem, zmniejszające napięcie, poszerzające możliwości multisensorycznego przetwarzania informacji – kinezylogia edukacyjna wg Dennisona, ruch rozwijający Weroniki Sherbourne, żonglowanie piłeczkami, koncentracja przestrzenna
- Techniki skupiania uwagi wg Wojtczaka, np. technika czarnego punktu
- Widzenie stereogramowe, technika kółek do fotograficznego czytania



- Koncentracja na ruchu, odwzorowywanie figur i ruchów
- Techniki Mentalnego Treningu Aktywizacyjnego
- Koncentracja na słowach i tekście w ćwiczeniach na regresję

3. TRENING PAMIĘCI I TECHNIK PAMIĘCIOWYCH

- Techniki pamięciowe – Łańcuchowa Metoda Zapamiętywania, Zakładki Osobiste, Rzymski Pokój, Technika Słów Zastępczych, Zakładki Liczbowe
- Systematyczne wtrenowywanie kompetencji posługiwania się technikami
- Zapamiętywanie poprzez myślenie piktogramami, piktogramowanie tekstów, wierszy, umieszczanie piktogramów na mapie myśli
- Intensywne stymulowanie wydobycia (przypominania sobie) treści przeczytanych
- Wprowadzenie i systematyczne wykorzystywanie map myśli, wykorzystanie metody Buzana
- Mapa myśli w organizowaniu zadań i materiału do nauki
- Trening pamięci poprzez czytanie

4. DOCIERANIE DO ZASOBÓW. BUDOWANIE SAMOOCENY. RADZENIE SOBIE Z EMOCJAMI i RELACJAMI.

- Elementy autoprezentacji
- Technika gier społecznych
- Wybrane narzędzia wywodzące się z założeń treningu asertywności, podnoszące świadomość zasobów i ograniczeń oraz umiejętności interpersonalne w zakresie komunikacji i wystąpień publicznych, ochrony własnych i cudzych granic, scenki, systematyczna wymiana doświadczeń, myśli odczuć
- Monitorowanie swych doświadczeń poprzez elementy technik dziennika
- „Laboratorium odciętych jakości” w zadaniach ruchowych i ćwiczeniach zainspirowanych przez założenia Psychologii Zorientowanej na Proces
- Elementy coachingu i mentoringu dla dzieci
- Techniki systemowego refleksowania: bajki terapeutyczne, eksperymenty filozoficzne
- Stosowanie przez prowadzącego umiejętności komunikatów w konwencji Porozumienia Bez Przemocy, asertywności.

.....
(data i czytelny podpis wykonawcy)