IZP.272.11.2019 - załącznik nr 4 do zapytania.

Część 4 – Szkolenia e-learningowe z zakresu metod aktywizujących
Załącznik nr 4 – Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia

Lp.	Zadanie	Funkcjonalności, które Wykonawca ma obowiązek zapewnić w ramach realizacji zamówienia
1.	**Usługa szkoleniowa w formie interaktywnych ćwiczeń dostępnych w Cyfrowym systemie pomiarowym z zakresu metod aktywizujących (50 modułów)**	Interaktywne ćwiczenia, to niestacjonarna forma szkoleniowa pozwalająca zapewnić trwałość projektu. Jest to rodzaj szkoleń e-learningowych. Zaplanowano zakup takich materiałów, które obejmą elementy aktywizacyjne dla następujących **grup odbiorców:** — nauczycieli prowadzących zajęcia lub warsztaty z uczniami na każdym poziomie edukacyjnym oraz — uczniów, u których następuje kształtowanie umiejętności i kompetencji na poszczególnych etapach nauczania poprzez trening koncentracji, burzę mózgów, trening stawiania pytań i poszukiwania rozwiązań, jako ćwiczenia utrwalające i sprawdzające oraz element treningu kreatywności. **Termin realizacji:** 31.05.2019 **Technika wykonania:** grafika, treści, piktogramy, dźwięki – zaanimowane, interaktywne, podczas gdy wyzwalaczem każdej interakcji jest nauczyciel lub uczeń – poprzez kliknięcie wskazanego elementu (grafiki/odpowiedzi/pytania/twierdzenia). Ćwiczenia mogą zostać wykonane w dowolnej technologii, umożliwiającej poprawne wyświetlanie go w Cyfrowym systemie pomiarowym i gwarantujące raportowanie postępów nauczania (wynik ćwiczenia, testu, quizu), a więc plik wynikowy musi mieć jedną z poniższych form: — SCORM 2004 — SCORM 1.2. — SCORM 1.3. — AICC — HTML **Wymagania:** a) Ćwiczenia / edukacyjne moduły interaktywne muszą zostać oznakowany zgodne z wytycznymi Zasad promocji i oznakowania projektów dostępnymi na stronie internetowej Portalu Funduszy Europejskich. b) Ćwiczenia / edukacyjne moduły interaktywne muszą uwzględniać Otwarte Zasoby Edukacyjne c) Ćwiczenia / edukacyjne moduły interaktywne muszą uwzględniać metody aktywizujące, takie jak: — lekcja odwrócona — mapa mentalna — portfolio

		— burza mózgów — inne: prezentacja, ćwiczenia polisensoryczne i interaktywne, quizy i testy. Każdy ekran składał się będzie z około 5 scen. W skład każdej sceny wchodzić będą elementy multimedialne (grafiki statyczne, animacje, pliki dźwiękowe, lektor), treści merytoryczne i zaprogramowane interakcje. Aby osiągnąć taki efekt niezbędne jest wykonanie następujących prac realizowanych przez interdyscyplinarny zespół: — Ekspert merytoryczny – dobór treści merytorycznych w zakresie bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni, — Ekspert metodyki – dobór modelu szkoleniowego, stylu nauczania (np. 9 kroków Gagne, Cykl Kolba, Action Mapping), stylu prezentacji treści (np. posłuchaj eksperta, blog/komentarz/sonda, scena z dialogiem, animacja ciągła, obraz i tekst z pop up, komunikaty i polecenia, precyzyjne feedbacki), elementy wspomagające naukę (np. model ARCS, metoda 15x4, motywacja, koncentracja, relaks), elementy wspomagające zapamiętywanie (np. efekt początku i końca, efekt skojarzeń, efekt powtórzeń, koordynacja półkul mózgowych, słowa klucze), zaplanowanie elementów multimedialnych i interakcji, — Grafik – wykonanie elementów multimedialnych, — Programista, screen designer – skład techniczny modułów, rozmieszczenie poszczególnych elementów na scenach i ekranach, zaprogramowanie zmiennych algorytmicznych, publikacja zgodna z parametrami platformy. **Dokładnie zaplanowano szkolenia / moduły / ćwiczenia z zakresu:** a) Bezpieczeństwo w cyberprzestrzeni (40 modułów) obejmujące następujące zakresy tematyczne: — zagrożenia związane z cyberprzestrzenią, rodzaje cyberprzestępstw, oszustw i nadużyć w Internecie — wizerunek w Internecie — komunikacja w sieci — ochrona danych osobowych podczas korzystania z cyberprzestrzeni — ochrona użytkowanych przez siebie urządzeń łączących się z Internetem (np. komputera, smartfonu) — bezpieczne zakupy w sieci — legalne korzystanie z zasobów internetowych, Internet a prawa autorskie — zasady etykiety i etyki w sieci — uzależnienia związane z cyberprzestrzenią b) Relaksacja/motywacja (3 moduły) c) Kreatywne notatki (2 moduły) d) Kreatywność (2 moduły) e) Pamięć (3 moduły)