**Opis przedmiotu zamówienia Załącznik nr 6 do IWZ**

1. Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie zajęć edukacyjnych pt. Mistrzowie programowania, w ramach projektu pn. „**pt. *„Ja wam pokaże – kreatywne dzieciaki! Program inspirujących zajęć dodatkowych dla uczniów olkuskich szkół podstawowych”, który finansowany jest ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Małopolskiego w ramach II Edycji Budżetu Obywatelskiego***.
2. Zamawiający dokonał podziału zamówienia na sześć części i dopuszcza możliwość składania ofert częściowych. Zamawiający zastrzega, iż Wykonawca może złożyć jedną ofertę na jedną cześć. Wykonawca powinien wziąć pod uwagę specyfikę planowanych zajęć, które odbywać się będą po lekcjach w szkołach, z uwzględnieniem podziału na grupy, gdzie szczegółowy harmonogram zajęć zostanie ustalony indywidualnie, już po zawarciu umowy, z każdą ze szkół biorących udział w projekcie.
3. Przedmiot zamówienia obejmuje następujące zadania:
4. Zadanie nr 1 i 2 - Zajęcia edukacyjne z programowania, które odbywać się będą w Szkole Podstawowej w Osieku, im. Jana Kochanowskiego, Osiek nr 79 b 32-300 Olkusz**.**

**Zadanie nr 1 dotyczy realizacji zajęć pt. „Informatyczne koło - Kodowanie , tworzenie animacji komputerowych, robotyka – klasa III-V”,**

**Zadanie nr 2 dotyczy realizacji zajęć pt. Informatyczne koło – Programowanie, budowanie stron internetowych, poznawanie algorytmów, sterowania ruchem – klasa VI-VIII”.**

1. Zadanie nr 3 i 4 - Zajęcia edukacyjne z programowania, które odbywać się będą w Szkole Podstawowej Nr 1, im. M. Kopernika, ul. Kantego 5, 32-300 Olkusz,

**Zadanie nr 3 dotyczy realizacji zajęć pt. „Mały mistrz kodowania, klasy od I - III”,**

**Zadanie nr 4 dotyczy realizacji zajęć pt. „Z programowaniem w przyszłość, klasy od IV - VIII”.**

1. Zadanie nr 5 i 6 - Zajęcia edukacyjne z programowania, które odbywać się będą w Szkole Podstawowej nr 3 ul. Kapitana Hardego 11A, 32-305 Olkusz,

**Zadanie nr 5 dotyczy realizacji zajęć pt. „Mały inżynier - programowanie nie musi być trudne, klasy od I - IV”,**

**Zadanie nr 6 dotyczy realizacji zajęć pt. „Mały inżynier - programowanie nie musi być trudne, klasy od V - VIII”.**

1. Do obowiązków Wykonawcy, w zakresie każdego zadania będzie należało w szczególności:

a) Przekazywanie na bieżąco dyrektorom poszczególnych szkól informacji o ewentualnie powstałych nieprawidłowościach i problemach w związku z realizacją zadań w projekcie.

b) Opracowanie harmonogramu realizacji zajęć edukacyjnych w uzgodnieniu z dyrektorem szkoły w której realizowany jest projekt, a następnie przekazanie go Zamawiającemu

c) Opracowanie programów i tematyki zajęć dostosowanych do potrzeb i możliwości uczniów.

d) Bieżące przygotowywanie dokumentacji związanej z prowadzeniem danego rodzaju zajęć tj. dziennika zajęć, listy obecności uczestników projektu, które należy przekazywać Zamawiającemu, a także comiesięcznego prowadzenia protokołów wskazujących liczbę faktycznie przepracowanych godzin, potwierdzanych przez Dyrektora danej szkoły.

e) Sprawowanie bieżącej kontroli postępów dydaktycznych uczniów w ścisłej współpracy z Dyrektorami poszczególnych szkól,

f) Wykorzystywanie w realizacji zajęć aktywizujących metod nauczania motywujących uczniów do czynnego udziału w zajęciach.

g) Sprawowanie opieki nad uczniami podczas prowadzonych zajęć.

h) Wykonywanie innych niewymienionych zadań, niezbędnych do prawidłowej realizacji Projektu

1. Opisy zajęć wraz z przewidywaną ilością uczestników, grup a także godzin w danym zadaniu zostały określone w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia.
2. **Zajęcia edukacyjne, w ramach realizacji danego zadania, będą odbywać się od września 2018 do dnia 30.11.2018r**. Oszacowana ilość godzin zajęć edukacyjnych dla każdego z poszczególnych zadań została określona w szczegółowym opisie przedmiotu zamówienia
3. Zajęcia odbywać się będą w grupach o liczebności wskazanych w poszczególnych zadaniach, od poniedziałku do piątku, w dni nauki szkolnej, w salach dydaktycznych przystosowanych do prowadzenia zajęć udostępnionych przez dyrektora danej placówki szkolnej. Za 1 godzinę przyjmuje się godzinę lekcyjną trwającą 45 minut.
4. Wykonawcy poszczególnych zadań muszą spełniać wymagania określone w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 12 marca 2009 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych dla nauczycieli oraz określenia szkół i wypadków, w których można zatrudnić nauczycieli niemających wyższego wykształcenia lub ukończonego zakładu kształcenia nauczycieli (Dz. U. z 2015 r., poz. 1264).
5. Wykonawcy poszczególnych zadań muszą spełniać wymagania określone w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2013 r. w sprawie zasad i organizacji pomocy psychologiczno pedagogicznej w publicznych przedszkolach, szkołach i placówkach (Dz. U. z 2013 r. poz. 532).

**Warunki udziału w postępowaniu i podstawy wykluczenia**

O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy:

**Spełniają warunki udziału w postępowaniu dotyczące zdolności technicznej i zawodowej**

Warunek zostanie spełniony, jeżeli Wykonawca wykaże, że dysponuje lub będzie dysponował osobami zdolnymi do wykonania zamówienia, spełniającymi poniższe warunki, w zakresie poszczególnych zadań.

a) Zadanie nr 1 i 2 - Zajęcia edukacyjne z programowania, które odbywać się będą w Szkole Podstawowej w Osieku, im. Jana Kochanowskiego, Osiek nr 79 b 32-300 Olkusz**,** - co najmniej jedna osoba posiadająca:

1. minimum wykształcenie wyższe informatyczne I stopnia lub min. wykształcenie wyższe I stopnia i ukończone studia podyplomowe z informatyki,
2. udokumentowane minimum 50 godzin dydaktycznych z zakresu prowadzenia zajęć dydaktycznych z informatyki w szkole podstawowej w ciągu ostatnich 12 miesięcy,
3. która nie została skazana za przestępstwa na tle seksualnym.

Zadanie nr 3 i 4 - Zajęcia edukacyjne z programowania, które odbywać się będą w Szkole Podstawowej Nr 1, im. M. Kopernika, ul. Kantego 5, 32-300 Olkusz, - co najmniej jedna osoba posiadająca:

1. minimum wykształcenie wyższe informatyczne I stopnia lub min. wykształcenie wyższe I stopnia i ukończone studia podyplomowe z informatyki,
2. udokumentowane minimum 50 godzin dydaktycznych z zakresu prowadzenia zajęć dydaktycznych z informatyki w szkole podstawowej w ciągu ostatnich 12 miesięcy,
3. która nie została skazana za przestępstwa na tle seksualnym.

Zadanie nr 5 i 6 - Zajęcia edukacyjne z programowania, które odbywać się będą w Szkole Podstawowej nr 3 ul. Kapitana Hardego 11A, 32-305 Olkusz, - co najmniej jedna osoba posiadająca:

1. minimum wykształcenie wyższe informatyczne I stopnia lub min. wykształcenie wyższe I stopnia i ukończone studia podyplomowe z informatyki,
2. udokumentowane minimum 50 godzin dydaktycznych z zakresu prowadzenia zajęć dydaktycznych z informatyki w szkole podstawowej w ciągu ostatnich 12 miesięcy,
3. która nie została skazana za przestępstwa na tle seksualnym.

**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Zadanie nr 1.** Łączna ilość uczestników: około 20 osób, Liczba grup: 1, Ilość godzin: 27

Miejsce prowadzenia zajęć: Szkoła Podstawowa w Osieku, Osiek, 32-300 Olkusz

Opis zajęć – tematyka.

**I.** **Grafika komputerowa, czyli jak tworzyć i obrabiać obraz**

1. Poznajemy program Paint.

2-3. Tworzymy obrazy w Paint.

4-5. Malujemy z wnkorzystaniem figur geometrycznych.

6-7. Pole tekstowe w Paint.

8. Wklejamy obrazy do Paint.

9-10. Tworzenie kolaży.

**II. Korzystanie z zasobów internetowych.**

1. Bezpieczeństwo w Internecie.

2. Poznajemy przeglądarki internetowe.

3. Wyszukiwanie w Internecie.

**VI. Gry i zabawy edukacyjne z wykorzystaniem internetu.**

1. Poznajemy strony z grami edukacyjnymi.

2. Gry przygodowe.

3-4. Gry zręcznościowe.

5-6. Gry logiczne.

7-8. Inne aplikacje edukacyjne.

**VII.** **Elementy programowania z wykorzystaniem aplikacji Logomocja i Baltie.**

1.Wprowadzenie do programu Logomocja.

2.Zabawy z żółwiem.

3.Poznajemy program Baltie.

4.Tworzymy przygodę w Baltie.

5-6. Czarowanie budynków.

**Zadanie nr 2**, Łączna ilość uczestników: około 20 osób, Liczba grup: 1, Ilość godzin: 27

Miejsce prowadzenia zajęć: Szkoła Podstawowa w Osieku, Osiek, 32-300 Olkusz

Opis zajęć – tematyka.

**I.** **Grafika komputerowa, czyli jak tworzyć i obrabiać obraz**

1. Elektroniczne albumy do zdjęć i grafiki.
2. Retusz fotografii, redukcja efektu czerwonych oczu w programie Gimp.
3. Tworzenie dokumentów na różne okazje np. zaproszenia, wizytówki itp.

**II.** **Tworzenie prezentacji multimedialnych w programie Power Point.**

1. Przygotowywanie slajdów.

2. Ustawianie animacji w slajdach.

3. Przygotowanie i pokaz prezentacji multimedialnej.

**III. Wybrane funkcje arkusza kalkulacyjnego.**

1. Stosowanie funkcji w formułach.

2. Formatowanie i modyfikowanie arkusza.

3. Wstawianie i formatowanie wykresu.

**IV. Tworzenie dokumentów.**

1. Formatowanie i redagowanie tekstu.

2. Projektowanie zaawansowane dokumentów tekstowych uzupełnione grafiką, tabelami i polami tekstowymi.

3. Tworzenie dokumentów okazjonalnych i użytkowych.

**V. Korzystanie z zasobów internetowych.**

1. Adres internetowy, adres e – mail.

2. Korzystanie z usług wyszukiwarek internetowych.

3. Poczta elektroniczna, zakładanie konta pocztowego.

**VI. Tworzenie stron internetowych.**

1. Sposoby tworzenia stron www.

2. Kreator stron www i jego opcje.

3. Projekt strony www.

4. Tworzenie strony WWW.

5. Udostępnianie strony www w sieci internetowej i lokalnej.

**VII.** **Elementy programowania z wykorzystaniem aplikacji Scratch i Pivot animator.**

1. Wprowadzenie do programu Pivot Animator.
2. Tworzenie animacji.
3. Animacje tematyczne.
4. Poznajemy program Scratch.
5. Tworzenie animacji w Scratch.
6. Animacje tematyczne.
7. Obliczenia w Scratch – kalkulator.

**Zadanie nr 3**, Łączna ilość uczestników: około 20 osób, Liczba grup: 1, Ilość godzin: 27

Miejsce prowadzenia zajęć: Szkoła Podstawowa nr 1 w Olkuszu, ul. Kantego 5, 32-300 Olkusz

Opis zajęć – tematyka.

1. Poznajemy język programowania Scratch – wprowadzenie pojęcia algorytmu oraz programu
2. Poznajemy podstawowe polecenia Scratch’a – pierwszy skrypt w Scratch
3. Powtarzamy polecenia w języku Scratch
4. Zmieniamy tło sceny
5. Dodajemy nowego duszka
6. Tworzymy skrypty dla duszków
7. Tworzymy kostiumy duszków w edytorze grafiki w programie Scratch
8. Tworzymy prostą animację
9. Dodajemy dźwięki do prostej animacji
10. Sterujemy duszkiem po ekranie – rysujemy figury
11. Programujemy w języku Scratch – zmieniamy postać duszka i wygląd sceny
12. Programujemy historyjki w języku Scratch – 2h
13. Budujemy i czarujemy sceny
14. Przygotowujemy polecenia dla Baltiego
15. Poznajemy właściwości Baltiego
16. Korzystamy z możliwości powtarzania poleceń
17. Programujemy z Baltiem – 2h
18. Wczytujemy scenę do programu – 2h
19. Kopiujemy i przesuwamy część programu za pomocą Schowka
20. Tworzymy proste animacje
21. Używamy współrzędnych ekranowych i zmieniamy pozycję Baltiego
22. Poznajemy sztuczki w programie Baltie
23. Programujemy historyjki w programie Baltie – 2h

**Zadanie nr 4**, Łączna ilość uczestników: około 20 osób, Liczba grup: 1, Ilość godzin: 27

Miejsce prowadzenia zajęć: Szkoła Podstawowa nr 1 w Olkuszu, ul. Kantego 5, 32-300 Olkusz

Opis zajęć – tematyka.

1. Poznajemy język programowania Scratch – wprowadzenie pojęcia algorytmu oraz programu
2. Poznajemy podstawowe polecenia Scratch’a – pierwszy skrypt w Scratch
3. Powtarzamy polecenia w języku Scratch
4. Zmieniamy tło sceny i dodajemy nowego duszka
5. Tworzymy prostą animację i dodajemy dźwięki do animacji
6. Przygotowujemy grę – turniej wiedzy – 2h
7. Tworzymy gry komputerowe w języku Scratch – realizujemy sytuacje warunkowe – 2h
8. Tworzymy gry komputerowe w języku Scratch – stosujemy zmienne do zliczania punktów – 2h
9. Tworzymy projekt gry logicznej – liczenie zdobytych punktów – 2h
10. Tworzymy prosty program w środowisku Baltie
11. Wczytujemy scenę do programu
12. Tworzymy proste animacje
13. Używamy współrzędnych ekranowych i zmieniamy pozycję Baltiego – 2h
14. Tworzymy złożone animacje
15. Ustalamy kolejność odtwarzania animacji
16. Programujemy historyjki w programie Baltie – 2h
17. Literały i typy danych
18. Dzielimy pracę między pomocników
19. Tworzymy program z wieloma pomocnikami
20. Tworzymy projekt gry logicznej – liczenie zdobytych punktów – 2h

**Zadanie nr 5**, Łączna ilość uczestników: około 20 osób, Liczba grup: 1, Ilość godzin: 27

Miejsce prowadzenia zajęć: Szkoła Podstawowa nr 3, ul. Kapitana Hardego 11A, 32-300 Olkusz

|  |  |
| --- | --- |
| 1.    Propozycje zabaw rozwijających kompetencje matematyczne dzieci | 1 gdz |
| 2.    Co to znaczy programować | 1 gdz |
| 3.    Twój pierwszy program - Z czego składa się Scratch | 1 gdz |
| 4.    Program to zestaw instrukcji | 2 gdz |
| 5.    Jak pracować z duszkami | 2 gdz |
| 6.    Kostiumy i animacje | 2 gdz |
| 7.    Rysowanie oraz efekty wyglądu | 2 gdz |
| 8.    Tworzymy własny blok | 2 gdz |
| 9.    Prosta rozmowa | 2 gdz |
| 10.Pokaz slajdów | 2 gdz |
| 11. Aplikacja - Cykl życia motyla | 2 gdz |
| 12.Animacja poklatkowa - Wzrost kwiatka | 2 gdz |
| 13.Gra: Kamień-nożyce-papier | 2 gdz |
| 14.Gra zręcznościowa typu wyścig | 2 gdz |
| 15.Gra: obliczaniu sumy liczb proponowanych przez duszka | 2 gdz |

**Zadanie nr 6**, Blok tematyczny: Klasy od I do III, Łączna ilość uczestników (klasy od I-III): około 20 osób

Liczba grup: 1

Ilość godzin: 27

Miejsce prowadzenia zajęć: Szkoła Podstawowa nr 3, ul. Kapitana Hardego 11A, 32-300 Olkusz

|  |  |
| --- | --- |
| 1.    Co to znaczy programować | 1 gdz |
| 2.    Twój pierwszy program - Z czego składa się Scratch | 1 gdz |
| 3.    Program to zestaw instrukcji | 2 gdz |
| 4.    Jak pracować z duszkami | 2 gdz |
| 5.    Kostiumy i animacje | 2 gdz |
| 6.    Rysowanie oraz efekty wyglądu | 2 gdz |
| 7.    Tworzymy własny blok | 2 gdz |
| 8.    Prosta rozmowa | 2 gdz |
| 9.    Pokaz slajdów | 2 gdz |
| 10.Gra – labirynt | 2 gdz |
| 11.Gra z punktacją - etap 1 | 2 gdz |
| 12.Gra z punktacją - etap 2 | 2 gdz |
| 13.Gra z punktacją - etap 3 | 2 gdz |
| 14.Tworzymy własną grę w języku Scratch | 3 gdz |