

Nr sprawy: 271.14.2019.EFS

Załącznik nr 4 do Zapytania ofertowego

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia
na przeprowadzenie zajęć komputerowych i językowych dla uczniów Zespołu Szkół nr 3 im.
Jana III Sobieskiego w Szczytnie
w ramach projektu „Laboratorium kompetencji – informatycznych, matematycznych,
językowych”.**

Przedmiot zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie zajęć dodatkowych dla uczniów liceum, zamówienie zostało podzielone na 3 części.

Część 1 – Zajęcia dodatkowe z języka hiszpańskiego

Zajęcia przeznaczone są dla jednej grupy 16-osobowej uczniów liceum ogólnokształcącego, którzy nigdy wcześniej nie uczyli się języka hiszpańskiego w łącznym wymiarze 108 godzin.

dydaktycznych (45-minutowych) w okresie od 09.2019 do 06.2021 przez 54 tygodni od poniedziałku do piątku z wyłączeniem ferii letnich i zimowych, świątecznych.

Zajęcia odbywać się będą 1 raz w tygodniu w 2-godzinnych blokach w godzinach popołudniowych w Zespole Szkół nr 3 im. Jana III Sobieskiego w Szczytnie, w multimedialnej pracowni językowej wyposażonej w system do nauki języka obcego, monitor interaktywny/tablicę multimedialną, sprzęt komputerowy, tablety dla każdego ucznia.

Celem zajęć jest nabycie nowych kompetencji językowych w zakresie języka hiszpańskiego niezbędnych do funkcjonowania na rynku pracy.

Harmonogram i organizacja zajęć:

- realizacja zajęć dla 1 grupy 16 – osobowej – uczniów klas 1 i 2 liceum ogólnokształcącego w roku szkolnym 2019/2020 w wymiarze 54 godziny dydaktycznych oraz realizacja zajęć dla innej 1 grupy 16 – osobowej – uczniów klas 1 i 2 liceum ogólnokształcącego w roku szkolnym 2020/2021 w wymiarze 54 godziny dydaktycznych.

Wymagania stawiane nauczycielowi prowadzącemu:

Nauczyciel prowadzący zajęcia musi posiadać łącznie:



1. przygotowanie pedagogiczne
2. wykształcenie wyższe
3. kwalifikacje do nauczania języka hiszpańskiego.

Obowiązki Wykonawcy:

1. Przygotowanie planu zajęć, zawierającego m.in. działania, które będą kształtować podczas zajęć postawy kreatywności i pracy zespołowej u uczniów.
2. Przeprowadzenie zajęć z języka hiszpańskiego za pomocą metod aktywizujących z wykorzystaniem sprzętu multimedialnego, który zapewnia Zamawiający.
3. Przeprowadzenie pre/post testów podczas zajęć monitorujących przyrost wiedzy i umiejętności zdobytych przez uczestników w trakcie prowadzonych zajęć. Fakt nabycia kompetencji musi odbyć się w oparciu o jednolite kryteria wypracowane na poziomie krajowym w oparciu o cztery etapy:
 - ETAP I – Zakres
 - ETAP II – Wzorzec
 - ETAP III – Ocena
 - ETAP IV – Porównanie
4. Opracowanie raportu z ewaluacji zajęć i osiągnięć uczestników zajęć celem ustalenia przez Zamawiającego poziomu osiągnięcia wskaźnika rezultatu pn. Liczba uczniów, którzy nabyli kompetencje kluczowe po opuszczeniu programu.
5. Dokumentowanie zajęć w dzienniku lekcyjnym.

Część 2 – Zajęcia komputerowe „Tworzenie grafiki komputerowej”

Zajęcia przeznaczone są dla jednej grupy 16- osobowej uczniów liceum ogólnokształcącego w łącznym wymiarze 108 godzin dydaktycznych (45-minutowych) w okresie od 09.2019 do 06.2021 przez 54 tygodni od poniedziałku do piątku z wyłączeniem ferii letnich i zimowych, świątecznych. Zajęcia odbywać się będą 1 raz w tygodniu w 2-godzinnych blokach w godzinach popołudniowych w Zespole Szkół nr 3 im. Jana III Sobieskiego w Szczytnie, w pracowni komputerowej wyposażonej w stanowiska komputerowe dla każdego ucznia, monitor interaktywny/tablicę multimedialną, drukarkę, ploter.

Celem zajęć jest nabycie nowych kompetencji komputerowych tj. umiejętności obsługi programu do tworzenia grafiki wektorowej, tworzenia jej oraz publikacji na wydrukach.

Harmonogram i organizacja zajęć:

realizacja zajęć dla 1 grupy 16 – osobowej – uczniów klas 1 i 2 liceum ogólnokształcącego w roku szkolnym 2019/2020 w wymiarze 54 godziny dydaktycznych oraz realizacja zajęć dla innej 1 grupy 16 – osobowej – uczniów klas 1 i 2 liceum ogólnokształcącego w roku szkolnym 2020/2021 w wymiarze 54 godziny dydaktycznych.

Wymagania stawiane trenerowi:

Trener prowadzący zajęcia musi posiadać łącznie:

1. przygotowanie pedagogiczne
2. wykształcenie wyższe
3. co najmniej 3 letnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń komputerowych.

Obowiązki Wykonawcy:

1. Przygotowanie planu zajęć, zawierającego m.in. działania, które będą kształtować podczas zajęć postawy kreatywności, inicjatywności i pracy zespołowej u uczniów.
2. Przeprowadzenie zajęć komputerowych.
3. Przeprowadzenie pre/post testów podczas zajęć, monitorujących przyrost wiedzy i umiejętności zdobytych przez uczestników w trakcie prowadzonych zajęć. Fakt nabycia kompetencji musi odbyć się w oparciu o jednolite kryteria wypracowane na poziomie krajowym w oparciu o cztery etapy:
ETAP I – Zakres
ETAP II – Wzorzec
ETAP III – Ocena
ETAP IV – Porównanie
4. Opracowanie raportu z ewaluacji zajęć i osiągnięć uczestników zajęć celem ustalenia przez Zamawiającego poziomu osiągnięcia wskaźnika rezultatu pn. Liczba uczniów, którzy nabyli kompetencje kluczowe po opuszczeniu programu.
5. Dokumentowanie zajęć w dzienniku lekcyjnym.
6. Wydanie zaświadczeń dla uczestników o udziale w szkoleniu.

Część 3 – Zajęcia komputerowe „Tworzenie aplikacji WEB”

Zajęcia przeznaczone są dla jednej grupy 16- osobowej uczniów liceum ogólnokształcącego w łącznym wymiarze 108 godzin dydaktycznych (45-minutowych) w okresie od 09.2019 do 06.2021 przez 54 tygodni od poniedziałku do piątku z wyłączeniem ferii letnich i zimowych, świątecznych. Zajęcia odbywać się będą 1 raz w tygodniu w 2-godzinnych blokach w godzinach popołudniowych w Zespole Szkół nr 3 im. Jana III Sobieskiego w Szczytnie, w pracowni komputerowej wyposażonej w stanowiska komputerowe dla każdego ucznia, monitor interaktywny/tablicę multimedialną, drukarkę, ploter.

Celem zajęć jest nabycie nowych kompetencji komputerowych tj. umiejętności tworzenia aplikacji WEB.

Harmonogram i organizacja zajęć:

realizacja zajęć dla 1 grupy 16 – osobowej – uczniów klas 1 i 2 liceum ogólnokształcącego w roku szkolnym 2019/2020 w wymiarze 54 godzin dydaktycznych oraz realizacja zajęć dla innej 1 grupy 16 – osobowej uczniów klas 1 i 2 liceum ogólnokształcącego w roku szkolnym 2020/2021 w wymiarze 54 godzin dydaktycznych.

Wymagania stawiane trenerowi:

Trener prowadzący zajęcia musi posiadać łącznie:

1. przygotowanie pedagogiczne
2. wykształcenie wyższe
3. co najmniej 3 letnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń komputerowych

Obowiązki Wykonawcy:

1. Przygotowanie planu zajęć, zawierającego m.in. działania, które będą kształtować podczas zajęć postawy kreatywności, inicjatywności i pracy zespołowej u uczniów.
2. Przeprowadzenie zajęć komputerowych.
3. Przeprowadzenie pre/post testów podczas zajęć, monitorujących przyrost wiedzy i umiejętności zdobytych przez uczestników w trakcie prowadzonych zajęć. Fakt nabycia kompetencji musi odbyć się w oparciu o jednolite kryteria wypracowane na poziomie krajowym w oparciu o cztery etapy:

ETAP I – Zakres

ETAP II – Wzorzec

ETAP III – Ocena

ETAP IV – Porównanie

4. Opracowanie raportu z ewaluacji zajęć i osiągnięć uczestników zajęć celem ustalenia przez Zamawiającego poziomu osiągnięcia wskaźnika rezultatu pn. Liczba uczniów, którzy nabyli kompetencje kluczowe po opuszczeniu programu.
5. Dokumentowanie zajęć w dzienniku lekcyjnym.
6. Wydanie zaświadczeń dla uczestników o udziale w szkoleniu.

Ponadto informujemy, iż:

- **Wszystkie koszty związane z dojazdem trenerów na miejsce szkolenia, wyżywieniem pokrywa Wykonawca.**