**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Opracowanie programów kształcenia w ramach III misji uczelni - moduł kompetencje cyfrowe.**

Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Wiedzy THINK, Partner Beneficjenta projektu „Młody e-lider " współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego, realizowanego w ramach Działania 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym, III Oś Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020 poszukuje Wykonawcy do opracowania programów kształcenia dla dzieci i młodzieży dotyczących rozwoju kompetencji cyfrowych.

1. Przedmiotem zamówienia jest opracowanie trzech programów kształcenia w zakresie kompetencji cyfrowych, w tym:
2. 1 program kształcenia dla uczniów w wieku 7-10 lat
3. 1 program kształcenia dla uczniów w wieku 11-14 lat
4. 1 program kształcenia dla uczniów w wieku 15-19 lat
5. Do każdego z programów zostanie opracowany ogólny wstęp wraz z uzasadnieniem dla przyjętej tematyki zajęć dla danej grupy wiekowej. Programy muszą zawierać cele do osiągnięcia w trakcie zajęć, metody nauczania, formy i sposoby przekazywania wiedzy, narzędzia oraz metody weryfikacji wiedzy nabytej podczas zajęć.
6. Do każdego z ww. programów zostanie opracowanych 7 scenariuszy zajęć (łącznie 21 scenariuszy).
7. Jeden scenariusz będzie uwzględniał trzy godziny dydaktyczne zajęć (21 scenariuszy x 3 godziny dydaktyczne = 63 godziny dydaktyczne zajęć).
8. Scenariusz będzie zawierał minimalnie następujące elementy: cele zajęć, pojęcia kluczowe, metody pracy, instrukcja dla trenerów, przebieg zajęć z planem pracy na zajęciach, materiały do wykorzystania na zajęciach, przebieg zajęć, podsumowanie i ewaluacja.
9. Programy będą zawierały zapisy odnoszące się do podstaw programowych nauczania dla poszczególnych grup wiekowych.
10. Programy kształcenia będą odnosiły się do poniższej tematyki:
11. PROGRAMOWANIE bez użycia urządzeń cyfrowych (programowanie offline) - aktywności offline z przedmiotów oraz przejście do programowania online z zastosowaniem aplikacji tabletowych, platform internetowych, a także robotów edukacyjnych i płytek elektroniczno-mechatronicznych służących do nauki programowania.
12. KREATYWNOŚĆ ONLINE Technologia wspierająca proces uczenia. Poznanie aplikacji, programów, platform, które służą do samodzielnej nauki lub wspierają zdobywaną w szkole wiedzę i ćwiczą posiadane umiejętności. np. aplikacje do nauki języków, do ćwiczenia pamięci, umysłu, platformy typu Khan Academy.
13. EDUKACJA MEDIALNA i BEZPIECZEŃSTWO W SIECI. Elementy edukacji medialnej i wyszukiwania informacji kształtowanie umiejętności świadomego, krytycznego, odpowiedzialnego i selektywnego korzystania z różnych źródeł informacyjnych. Zagadnienia bezpieczeństwa w sieci. Tworzenie kodeksu pożądanych zachowań w sieci (netykieta), zasad używania sprzętu (BHP i e-uzależnienia).
14. Objętość wyżej opisanego materiału to minimum 110 stron.
15. W ramach zamówienie autorzy scenariuszy przeprowadzą z trenerami realizującymi zajęcia dwa półtoragodzinne webinary, podczas których będzie można wyjaśnić zapisy ze scenariuszy prowadzącym zajęcia.
16. Wymagania, które musi spełnić oferent. Osoby opracowujące programy kształcenia muszą posiadać:
17. wykształcenie wyższe;
18. minimum 2 letnie doświadczenie w prowadzeniu zajęć z dziećmi i młodzieżą w zakresie kompetencji cyfrowych,
19. doświadczenie w opracowaniu programów, scenariuszy, publikacji z obszaru kompetencji cyfrowych

Zamawiający zastrzega sobie możliwość przedstawienia przez oferenta dokumentów potwierdzających spełnienie powyższych wymagań.

1. Autor scenariusza przygotuje opis - biogram - zawierający informacje o wykształceniu, dotychczasowym doświadczeniu zawodowymi, osiągnięciach, min. 1000 znaków - potwierdzający spełnienie wymagań opisanych w punkcie 10.
2. Materiały opracowane zostaną w ramach projektu „Młody e-lider.
3. W ramach opracowania ww. materiałów nastąpi przekazanie pełnych majątkowych praw autorskich.
4. Przewidywana forma współpracy: umowa o dzieło.
5. Przewidywany czas opracowania ww. materiałów – 20 dni od podpisania umowy.
6. W wycenie należy uwzględnić wszystkie koszty mogące powstać przy realizacji zamówienia. Cena brutto powinna zawierać podatek VAT, a w przypadku osób fizycznych obligatoryjne obciążenia z tytułu składek ZUS i Fundusz Pracy po stronie pracownika i pracodawcy. W przypadku osoby fizycznej kolumnę VAT należy pominąć, a kolumna wartość netto = kolumna wartość brutto.