**Opis Przedmiotu Zamówienia (OPZ)**

Przedmiotem zamówienia jest wybór **podmiotu** do przygotowania, przeprowadzenia oraz ewaluacji **Grywalizacji w procesie edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem podczas konferencji** **„Standardy jakości Erasmusa w praktyce szkolnej”, której termin został wyznaczony na**15-17.09.2024 w Zakopanem

**Przedmiot zamówienia obejmuje:**

A ) przeprowadzenie warsztatów dla 110- 150 uczestników (w podziale na grupy) z formie rozgrywek EUROSZANSE; INVEST IN lub COOPAXLE, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI;

B) całościowa facylitacja wydarzenia w duchu grywalizacji pod kątem edukacji obywatelskiej oraz zarządzania projektem z uwzględnieniem team building podczas ostatniego dnia konferencji;

C) wyposażenie uczestników w pakiet materiałów konferencyjnych oraz materiały informacyjne nt. zasad grywalizacji, regulamin;

D) zapewnienie co najmniej 50 gier planszowych na nagrody dla dwóch zwycięskich drużyn;

E) dokonanie podsumowania grywalizacji oraz przygotowanie artykułu do publikacji pokonferencyjnej nt. grywalizacji w procesie edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem.

Konferencja „Standardy jakości Erasmusa w praktyce szkolnej” jest wydarzeniem krajowym organizowanym dla środowiska szkolnego, w tym dla kadry pedagogicznej, przedstawicieli organów prowadzących i innych podmiotów uprawnionych do ubiegania się o środki z programu Erasmus+ Edukacja szkolna oraz Kształcenie i szkolenie zawodowe, akcja 1. Ma ona na celu przybliżenie najważniejszych tematów związanych z wdrażaniem Standardów jakości Erasmusa do codziennych praktyk szkolnych, w tym tematy związane z zarządzaniem projektem, team building. Program tego 3-dniowego wydarzenia obejmuje:

**konkretne sesje tematyczne**, takie jak: przygotowanie do mobilności, prawo oświatowe a organizacja mobilności indywidualnych, edukacja holistyczna i cyfrowa - wzajemne oddziaływanie, Cykl życia projektu a obowiązki beneficjentów związane z działaniami informacyjno-promocyjnymi, Strategia na rzecz rozwoju mobilności „EUROPE ON THE MOVE”, Uznawalność efektów kształcenia uczniów szkół ponadpodstawowych   w toku mobilności edukacyjnych – rozwiązania w Polsce na tle rozwiązań europejskich, Proces rekrutacji uczestników do projektów mobilności – wyzwania i obowiązki beneficjentów akcji 1. w sektorze Edukacja szkolna oraz Kształcenie  i szkolenia zawodowe wynikające z tego zadania, Sztuczna Inteligencja – zagrożenie i możliwości w procesie edukacyjnym.

 **oraz moduł dotyczący grywalizacji** w procesie edukacji obywatelskiej I zarządzania projektem, na który składa się:

- facylitacja wydarzenia pod kątem grywalizacji uczestników konferencji z uwzględnieniem tematu konferencji, tj. wdrażania Standardów Jakości Erasmusa do praktyki szkolnej oraz z wykorzystaniem informacji przekazanych uczestnikom podczas tej konferencji

- przeprowadzenie rozgrywek/warsztatów w 5 grupach przy użyciu gier: EUROSZANSE; COOPAXLE/ INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI.

**Istotą facylitacji** będzie wstępny podział uczestników na 5 grup rywalizujących ze sobą przez cały okres trwania konferencji, tj. w dniach 15-17.09.2024. Przygotowanie zasad rywalizacji, przygotowanie konkretnych zadań do wykonania przez rywalizujące grupy (nawiązujących do tematu konferencji i treści na niej przekazanych), przeprowadzenie 5 warsztatów przy użyciu gier: EUROSZANSE; COOPAXLE/INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI, przeliczenia punktów, wyłonienia dwóch zwycięskich grup.

**Istotą warsztatów** będzie przybliżenie uczestnikom konferencji tematów zw. z edukacją obywatelską oraz/lub z zarządzaniem projektem oraz team building przy pomocy gier EUROSZANSE; COOPAXLE/INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI.

W założeniu osoba trenerska przy pomocy jednej z ww. gier będzie dzielić się wiedzą i dotychczasowym doświadczeniem z osobami realizującymi, bądź chcącymi realizować projekty edukacyjne w sektorze Edukacja szkolna oraz Kształcenie i szkolenia zawodowe, akcja 1. Celem jest pokazanie możliwości włączenia grywalizacji do procesu edukacyjnego oraz do procesu zarządzania projektem tak, by polepszać jakość realizowanych przez uczestników projektów edukacyjnych i umiejętności w zakresie team building, co przekłada się bezpośrednio na poziom faktycznego wdrożenia Standardów Jakości Erasmusa do praktyk szkolnych/projektowych.

**Zakładana liczba uczestników jednego warsztatu:** max.25 osób

Zwieńczeniem facylitacji będzie podsumowanie zdobytych przez każdą z grup punktów, wyłonienie zwycięskiej drużyny, dokonanie podsumowania podczas zamknięcia konferencji w dniu 17.09.2024 r. oraz wręczenie nagród.

Celem facylitacji jest m.in. wzmocnienie kompetencji z zakresu „team building” oraz utrwalenie wiedzy zdobytej podczas konferencji.

Wykonawca zobowiązany jest również do przygotowanie artykułu do publikacji pokonferencyjnej nt. Grywalizacji w procesie edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem.

**Nagrody**

Wykonawca w ramach zlecenia nabędzie 50 gier planszowych dla członków dwóch zwycięskich drużyn. Wykonawca ma prawo wyboru gry tylko spośród tych użytych do przeprowadzenia warsztatów. Nagrody będą dostarczone przez Wykonawcę na miejsce wydarzenia nie później aniżeli do 14.09.2024 r.

**„Pakiet konferencyjny”**

Wykonawca w ramach zlecenia zapewni 150 pakietów konferencyjnych dla uczestników warsztatów.

W ramach pakietu Wykonawca zobowiązuje się również do przygotowania i udostępnienia uczestnikom regulaminu grywalizacji, a także wszelkich niezbędnych wskazówek, aby uczestnicy brali czynny udział w grywalizacji.

Zamawiający podpisze umowę z **jednym** **Wykonawcą,** którego oferta otrzyma najwyższą liczbę punktów w kryterium oceny ofert.

**Określenie wielkości lub zakresu zamówienia:**

Zamówienie obejmuje przeprowadzenie modułu dotyczącego grywalizacji w procesie edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem, na który składają się:

- facylitacja wydarzenia pod kątem grywalizacji uczestników konferencji z uwzględnieniem tematu konferencji, tj. wdrażania Standardów jakości Erasmusa do praktyki szkolnej oraz z wykorzystaniem informacji przekazanych uczestnikom podczas tej konferencji. Zamawiający przewiduje, iż Wykonawca przygotuje co najmniej 10 zadań do wykonania przez każdą z grup w trakcie konferencji, udostępni je grupom, podsumuje wyniki grywalizacji. Zadania te będą swym zakresem obejmowały tematykę konferencji i kwestie poruszane przez Standardy Jakości Erasmusa . W sumie 35 godzin na przygotowanie programu facylitacji wydarzenia i na realizację zadania związanego z organizacją rywalizacji pomiędzy grupami podczas konferencji.

- przeprowadzenie rozgrywek/warsztatów w 5 grupach przy użyciu gier: EUROSZANSE; COOPAXL/, INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI

Zamawiający przewiduje zorganizowanie 5 warsztatów przy użyciu gier EUROSZANSE; COOPAXLE/ INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI podczas konferencji” Standardy jakości Erasmusa w praktyce szkolnej” w Zakopanym w dniu 16.09.2024 r.

Czas trwania 1 warsztatu 3 godziny + 25 godzin na przygotowanie merytoryczne każdego warsztatu – na bazie potrzeb wskazanych przez Narodową Agencję, przygotowanie metodologiczne szkolenia, podział na grupy, przeprowadzenie podsumowania i przedstawienie go 17.09.2024. W godziny przeznaczone na przygotowanie wchodzą godziny spotkania przygotowawczego z pracownikami NA, opracowanie planu szkoleń oraz wdrożenie osób trenerskich w merytorykę programu i wydarzenia w ramach, którego przeprowadzony będzie proces grywalizacji.

Zamawiający wymaga, aby osoby trenerskie uczestniczyły w spotkaniu przygotowawczym, które odbędzie się najpóźniej w ostatnim tygodniu sierpnia 2024 r. Celem spotkania będzie omówienie koncepcji szkoleniowej procesu grywalizacji i facylitacji konferencji w duchu tematu przewodniego – Standardów Jakości Erasmusa.

Wykonawca zobowiązany jest również do przygotowania artykułu do publikacji pokonferencyjnej nt. Grywalizacji w procesie edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem. Zamawiający określa minimalną liczbę znaków ze spacjami i znakami specjalnymi na minimalnym poziomie 15 000 znaków.

**Szczegółowe zasady współpracy Zamawiającego z Wykonawcą określa Załącznik nr 1 do Opisu przedmiotu zamówienia – Zasady współpracy.**

Preferowany termin realizacji zamówienia: **14.09.2024 -31.10.2024**

 **ZASADY WSPÓŁPRACY**

**Organizacja warsztatów**:

Godziny wszystkich warsztatówsą planowane przez Narodową Agencję zgodnie z zapotrzebowaniem. Warsztaty odbywają się symultanicznie i liczba uczestników może zmieniać się w zależności od zapotrzebowania, jednak maksymalnie do 25 uczestników w każdej grupie.

**Osoby prowadzące:**

Do każdego z 5 warsztatów przypisana jest 1 osoba trenerska, która odpowiada za ich sprawny przebieg i treść i której doświadczenie na wniosek NA będzie poparte przez podmiot prowadzący facylitację za pomocą cv. W realizacji warsztatów osobę trenerską wspiera osoba z zespołu merytorycznego NA.

Wykonawca deklaruje, że dysponuje zasobami osobowymi, które pozwolą mu na przeprowadzenie całościowej facylitacji konferencji w duchu grywalizacji zgodnie z określonymi przez Zamawiającego standardami.

**Terminy**

* Termin spotkania przygotowawczego zostanie ustalony po rozstrzygnięciu ofert. Spotkanie to odbędzie się najpóźniej w ostatnim tygodniu sierpnia 2024.
* Planowany termin konferencji w ramach której ma być przeprowadzona facylitacja procesu edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem, w tym 5 warsztatów przy użyciu gier EUROSZANSE; COOPAXLE/ INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI to 15.09.2024-17.09.2024
* Dostarczenie przez Wykonawcę „pakietów konferencyjnych” oraz nagród nastąpi do 14.09.2024
* Facylitacja prowadzona będzie w dniach 15.09.2024-17.09.2024 r.
* Warsztaty odbędą się w dniu 16.09.2024 r.
* Przygotowanie tekstu do publikacji pokonferencyjnej: do 31.10.2024 r.

**Miejsce szkolenia:**

Działania odbędą się w formie stacjonarnej. Miejsce ustalane jest przez Narodową Agencję, w zależności od potrzeb i możliwości budżetowych.

**Program:**

Wykonawca zobowiązuje się do przygotowania i przeprowadzenia warsztatów oraz ich ewaluacji w wyznaczonej przez NA formie i zgodnie z programem konferencji „Standardy jakości Erasmusa w praktyce szkolnej”.

W czasie spotkania przygotowawczego zespołu trenerskiego z pracownikami NA zostanie omówiony plan i koncepcja warsztatów oraz plan całościowej facylitacji wydarzenia.

Facylitacja oraz warsztaty są realizowane w oparciu o Przewodnik po programie Erasmus+, Standardy Jakości Erasmusa oraz wspólne standardy wypracowane przez Narodową Agencję i Wykonawcę.

W zależności od ustaleń Wykonawcy osoba trenerska będzie wykorzystywać jedną **konkretną grę** (wybrana spośród EUROSZANSE; COOPAXLE/INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI)doprowadzenia warsztatów.

Za kwestie związane z organizacją konferencji i samych warsztatów, tj. zapewnienie zakwaterowania, wyżywienia, sali konferencyjnej, **podstawowych** materiałów dydaktycznych, kwestie RODO oraz za kontakt z uczestnikami odpowiedzialna jest Narodowa Agencja.

Wykonawca odpowiada natomiast za przygotowanie potencjalnych aplikacji, instrukcji, regulaminów do przeprowadzenia facylitacji oraz gier i „pakietów konferencyjnych” niezbędnych do przeprowadzenia 5 warsztatów i całościowej grywalizacji.

Podział obowiązków:

|  |  |
| --- | --- |
| rekrutacja uczestników | NA |
| podział na grupy | NA/Wykonawca |
| organizacja miejsca | NA |
| lista obecności uczestników | NA |
| materiały informacyjne | NA/Wykonawca |
| zapewnienie 5 wyspecjalizowanych trenerów do przeprowadzenia warsztatów z zakresu grywalizacji procesu edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem w formie rozgrywek przy użyciu gier EUROSZANSE; COOPAXLE/ INVEST IN, MORE, KOŁO INNOWACJI, WIATRAKI i przeprowadzenie warsztatów w dniu 16.09.2024 | Wykonawca |
| materiały szkoleniowe\*Wykonawca zobowiązany jest do przygotowania „pakietu konferencyjnego” zgodnie ze specyfikacją oraz innych niezbędnych materiałów, stanowiących wkład merytoryczny w to zadanie |  Wykonawca/NA |
| Program facylitacji i warsztatów oraz regulamin udziału w grywalizacji | Wykonawca w porozumieniu z NA |
| przeprowadzenie facylitacji i warsztatów | Wykonawca |
| zakup nagród w postaci 50 gier planszowych \*wyboru gry dokona Wykonawca spośród gier użytych do przeprowadzenia warsztatów | Wykonawca |
| kwestie finansowe | NA |
| Podsumowanie grywalizacji grup i przedstawienie wyników podczas zamknięcia konferencji w dniu 17.09.2024 | Wykonawca |
| Przygotowanie tekstu do publikacji pokonferencyjnej nt. Grywalizacji w procesie edukacji obywatelskiej i zarządzania projektem\*NA odpowiada za wydanie i druk publikacji pokonferencyjnej | Wykonawca |
| Przygotowanie logotypów | NA |

Kwestie Finansowe:

Za poprowadzenie szkolenia Wykonawca otrzymuje wynagrodzenie określone w umowie oraz przez NA pokrywane są pełne koszty zakwaterowania i wyżywienia osób wchodzących w skład maksymalnie 7-osobowego zespołu wybranego przez Wykonawcę do realizacji przedmiotu zamówienia w trakcie konferencji „Standardy jakości Erasmusa w praktyce szkolnej”. Ubezpieczenie zespołu Wykonawcy (zdrowotne, NW i OC) oraz koszty dojazdu na szkolenia leżą w gestii Wykonawcy.

Rola Narodowej Agencji (NA):

W miarę możliwości lub w razie potrzeby przedstawiciel Narodowej Agencji uczestniczy
w warsztatach i w facylitacji.

NA ustala datę i organizuje spotkanie przygotowawcze, w którym uczestniczą przedstawiciele NA oraz jeżeli zajdzie taka potrzeba zespół trenerski.

Sytuacje awaryjne:

W sytuacjach awaryjnych NA może odwołać zlecenie.

NA informuje Wykonawcę o odwołaniu wydarzenia na 14 dni kalendarzowychpoprzedzających dzień jego rozpoczęcia.

Jeżeli **osoba trenerska nie może przeprowadzić** zaplanowanego warsztatu (choroba – zwolnienie lekarskie, powody osobiste – pismo z wyjaśnieniami, itp.), wówczas Wykonawca powinien możliwie najwcześniej powiadomić o tym NA. Wykonawca ma obowiązek zapewnić odpowiednie zastępstwo za nieobecną osobę trenerską.

Osoba trenerska jest zobowiązana niezwłocznie powiadomić Narodową Agencję o okolicznościach, które spowodowały przerwanie prowadzenia przez nią warsztatu, jeżeli takie okoliczności wystąpią.

Inne:

**Obecność innych osób** towarzyszących osobie trenerskiej podczas warsztatów musi być bezwzględnie konsultowana z NA przed jego rozpoczęciem.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Sposób kalkulacji | **190 godzin, w tym:**15 godzin warsztatowych +125 godzin na przygotowanie merytoryczne warsztatów, wdrożenie osób trenerskich, podsumowanie warsztatów oraz grywalizacji+ 35 godzin na przygotowanie programu facylitacji wydarzenia i na realizację zadania związanego z organizacją rywalizacji pomiędzy grupami podczas konferencji+15 godzin na przygotowanie artykułu do publikacji pokonferencyjnej+ **Zakup 50 gier edukacyjnych** + **Wyposażenie uczestników w pakiet konferencyjny** |