

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia na przygotowanie, uruchomienie i prowadzenie zajęć z programowania w Klubach Młodego Programisty.

I. INFORMACJE O ZAMAWIAJĄCYM

NAZWA	Kancelaria Prezesa Rady Ministrów
ADRES	ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa

II. IDEA / BACKGROUND ZAMÓWIENIA

Zamówienie jest prowadzone w ramach projektu pn. „Kampanie edukacyjno-informacyjne” realizowanego przez Kancelarię Prezesa Rady Ministrów (KPRM), wcześniej Ministerstwo Cyfryzacji, w partnerstwie z Naukową i Akademicką Siecią Komputerową – Państwowym Instytutem Badawczym (NASK) oraz Centrum Nauki Kopernik (CNK). Projekt jest dofinansowany z działania 3.4 Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 (POPC).

Projekt obejmuje realizację pięciu ogólnopolskich kampanii mających na celu zwiększenie świadomości mieszkańców Polski w zakresie wykorzystania technologii cyfrowych. Kampanie są prowadzone w następujących obszarach:

1. Jakość życia
2. E-usługi publiczne
3. Bezpieczeństwo w sieci
4. **Programowanie**
5. Cyfrowa przyszłość

Kampanie są realizowane od 2018 r. do października 2023 r. z wykorzystaniem m.in. radia, telewizji, prasy, internetu, mediów społecznościowych, działań PR i innych. Opis projektu znajduje się pod linkiem: <https://www.gov.pl/cyfryzacja/cyfrowe-kompetencje-spoleczenstwa>.

Poniższe zamówienie, będące elementem kampanii w obszarze „Programowanie”, obejmuje:

- przygotowanie, uruchomienie i prowadzenie regularnych zajęć z programowania, pod marką „Kluby Młodego Programisty”. Zajęcia będą prowadzone w formule zajęć stacjonarnych i zdalnych (w formie webinarów) oraz dedykowanych warsztatów w trakcie Europejskiego Tygodnia Kodowania 2022;
- przygotowanie przewodnika „Klub Młodego Programisty – zrób to sam” (nazwa robocza) upowszechniającego wypracowane w ramach projektu scenariusze zajęć i dobre praktyki, który pozwoli na rozszerzenie rezultatów projektu,
- promocję oferty edukacyjnej Klubów w środowisku ogólnopolskim i regionalnym/lokalnym,
- prowadzenie warsztatów wśród zwycięskich grup uczniów w konkursach organizowanych przez KPRM i NASK.

Zamówienie stanowi kontynuację działań prowadzonych w latach 2018-2020 w ramach Klubów Młodego Programisty przez KPRM (wcześniej: Ministerstwo Cyfryzacji) i NASK.

Kluby Młodego Programisty utworzone zostały jesienią 2018 r. Od samego początku cieszyły się dużą popularnością. Do marca 2020 roku i lockdown związanego z wybuchem pandemii COVID-19, w 2 646 warsztatach stacjonarnych wzięło udział 38 216 uczestników. W pierwotnej formule – do

zawieszenia zajęć w związku z epidemią w marcu 2020 r. - w każdym województwie działał jeden stacjonarny klub. KMP działały w Nysie, Siedlcach, Lubinie, Inowrocławiu, Zamościu, Żarach, Piotrkowie Trybunalskim, Nowym Sączu, Przemyślu, Suwałkach, Kwidzynie, Jaworznie (do 1a 2019 r. Żorach), Ostrowcu Świętokrzyskim, Ełku, Gnieźnie i Stargardzie.

Ze względu na wprowadzenie stanu pandemii w marcu 2020 r. warsztaty stacjonarne zostały zawieszone. W ich miejsce w maju 2020 r. uruchomione zostały warsztaty online. Pozwoliły one dotrzeć do jeszcze większej liczby uczestników. Pierwsza edycja warsztatów online spotkała się z dużym zainteresowaniem – w pojedynczym warsztacie wzięło udział średnio 600 osób, a łącznie – w obu cyklach – ponad 12 000 uczestników. Jesienna edycja warsztatów także spotkała się z dużym zainteresowaniem. Finalnie – w obu edycjach warsztatów online i warsztatach dedykowanych #CodeWeek2020 wzięło udział ponad 17 tys. uczestników.

W obu formułach zajęć – stacjonarnych i online zajęcia prowadzone były dla dwóch grup wiekowych: 1-3 oraz 4-6 klas szkół podstawowych i obejmowały dziesięć jednogodzinnych spotkań. Poprzez udział w zajęciach, uczestnicy rozwijali kluczowe kompetencje XXI wieku tj. m.in.: umiejętność analitycznego myślenia, innowacyjność, wytrwałość, umiejętność rozwiązywania problemów i pokonywania trudności.

W lutym 2021 roku, w ramach KMP uruchomione zostały dodatkowo dwa kursy programowania w Scratch, na platformie OSE IT Szkoła, w których w pierwszym półroczu funkcjonowania udział wzięło ponad 7000 osób (dzieci ze szkół podstawowych i ich rodziców oraz nauczycieli). Kursy są dostępne na stronie <https://it-szkola.edu.pl/consumers,info,1#cat=1>.

Dodatkowe informacje na temat funkcjonowania Klubu Młodego Programisty w latach 2018 – 2020 znajdują się na stronach www.klubmlodegoprogramisty.pl oraz www.gov.pl/koduj/klub-mlodego-programisty.

Założenia Klubów Młodego Programisty w okresie 2022-2023

Funkcjonowanie klubów w okresie 2022-2023 zaplanowane jest jako połączenie zajęć stacjonarnych i zdalnych, przy założeniu powstania minimum 1 punktu warsztatowego w województwie, w małych i średniej wielkości miejscowościach (od 10 do 100 tys. mieszkańców). Rozproszenie punktów pozwoli osiągnąć ogólnopolski zasięg prowadzonych działań i przyczyni się do bezpośredniego dotarcia do większej liczby osób.

Założeniem jest, że przez okres około półtora roku, regularnie będą odbywały się zajęcia dla dzieci (i ich opiekunów) prowadzone w stacjonarnych punktach warsztatowych, którym towarzyszyły będą równolegle zajęcia online.

Punkty warsztatowe będą otwierane w organizacjach/ instytucjach już istniejących (posiadających odpowiednie pomieszczenia do realizacji warsztatów), prowadzących działalność edukacyjną, oświatowo-wychowawczą, kulturalną lub pożytku publicznego np. domy kultury, centra nauki, ośrodki edukacyjne, biblioteki, świetlice. Wstęp do takich miejsc musi być bezpłatny.

Kluby pozwolą także na stworzenie przestrzeni do udziału rodziców w warsztatach, pozwoli na zapoznanie się ich z tematem programowania, pokazanie, że nie jest to zajęcie tylko dla wybranych, ale poprzez zabawę pozwala uczyć logicznego myślenia, a w konsekwencji rozumienia rzeczywistości.

Poza regularnymi warsztatami, Wykonawca zrealizuje także dodatkowe warsztaty w ferie i wakacje (stacjonarne) według własnej koncepcji, zaakceptowanej przez Zlecającego, warsztaty w trakcie Europejskiego Tygodnia Programowania oraz warsztaty konkursowe.

III. CELE PRZEDSIĘWZIĘCIA

Wzrost świadomości, kompetencji i dostępu do wiedzy w zakresie programowania wśród obywateli Polski, w tym:

- 1) wzrost świadomości korzyści z nauki programowania wśród opiekunów dzieci w wieku szkolnym (z punktu widzenia kluczowych kompetencji, szans na rynku pracy, wykorzystania w różnych obszarach życia), a pośrednio również u dzieci w wieku szkolnym;
- 2) „odczarowanie” słowa „programowanie” wśród opiekunów dzieci (ukazanie im, że jest to kompetencja, którą ich dziecko może nabyć bez ogromnych nakładów pracy, przez zabawę itp.);
- 3) zachęcenie opiekunów dzieci do motywowania i wsparcia dzieci w nauce programowania;
- 4) wzrost kompetencji opiekunów dzieci i dzieci w zakresie programowania w ramach punktów warsztatowych średniej wielkości miastach w Polsce;
- 5) zachęcenie opiekunów dzieci do uczenia dzieci programowania w domu, przy pomocy narzędzi dostępnych w internecie (w tym scenariuszy zajęć, filmików instruktażowych), m.in. na stronie internetowej koduj.gov.pl;
- 6) zachęcanie społeczeństwa do organizacji inicjatyw w ramach akcji CodeWeek*.

* CodeWeek (Europejski Tydzień Programowania) to inicjatywa angażująca miłośników programowania, w której europejskie państwa rywalizują w organizacji jak największej ilości wydarzeń związanych z nauką programowania. Więcej informacji o akcji można znaleźć na stronach: <http://koduj.gov.pl/codeweek/>, <http://codeweek.eu/>.

IV. GRUPY DOCELOWE / UCZESTNICZY WARSZTATÓW

- 1) rodzice / opiekunowie dzieci w wieku szkolnym
- 2) dzieci i młodzież w wieku szkolnym
- 3) szkoły i nauczyciele oraz pracownicy podmiotów prowadzących działalność edukacyjno-oświatową

V. ZADANIE WYKONAWCY PO PODPISANIU UMOWY (PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA)

Przedmiotem zamówienia jest:

Zadanie 1. Przygotowanie i uruchomienie stacjonarnych punktów warsztatowych.

Zadanie 2. Zaangażowanie trenerów i koordynacja projektu.

Zadanie 3. Prowadzenie warsztatów w stacjonarnych punktach warsztatowych.

Zadanie 4. Przygotowanie i prowadzenie warsztatów online (webinarów).

Zadanie 5. Przygotowanie i prowadzenie warsztatów dodatkowych w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania.

Zadanie 6. Prowadzenie warsztatów konkursowych.

Zadanie 7. Promocja i rekrutacja uczestników warsztatów.

Zadanie 8. Przygotowanie materiałów i działań dla edukatorów.

Zadanie 9. Raportowanie i dokumentowanie działań.

Szczegółowy zakres zamówienia:

Zadanie 1. Przygotowanie i uruchomienie 16 punktów warsztatowych:

- 1. Lokalizacje:** Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji propozycję lokalizacji punktów warsztatowych (przy założeniu minimum 1 punktu w województwie), wraz z pisemnym potwierdzeniem zgody danej organizacji (podmiotu) na prowadzenie warsztatów w jej siedzibie (np. w formie listu intencyjnego).

Wymagane jest, aby wszystkie punkty warsztatowe spełniały następujące kryteria:

- lokalizacja w miejscowościach o liczbie mieszkańców w przedziale od 10 do 100 tys.,
- lokalizacja w miejscach, w których dotychczas nie były prowadzone zajęcia KMP (lista miejscowości działania klubów w latach 2018-2020 znajduje się w rozdziale II SOPZ).
- lokalizacja w miejscach łatwo dostępnych komunikacyjnie (Zamawiający zastrzega sobie prawo odrzucenia propozycji lokalizacji na obrzeżach danej miejscowości lub o utrudnionym dojeździe),
- zlokalizowanie w instytucji prowadzącej działalność edukacyjną, oświatowo-wychowawczą, kulturalną lub pożytku publicznego, np. domy kultury, centra nauki, ośrodki edukacyjne, biblioteki, świetlice – z wyłączeniem szkół. Wstęp do placówki musi być bezpłatny.

- 2. Punkty warsztatowe:** Wykonawca zapewni w każdej z 16 lokalizacji salę do prowadzenia warsztatów. Wymagane jest, aby punkty warsztatowe spełniały następujące kryteria:

- posiadanie pomieszczeń dostosowanych do prowadzenia warsztatów dla dzieci w wieku szkolnym, umożliwiających prowadzenie warsztatów zgodnie z zasadami bezpieczeństwa dla uczestników oraz zgodnie z obowiązującym prawem,
- dostęp dla uczestników warsztatów do bezpłatnego internetu o przepustowości umożliwiającej niezakłócone korzystanie z aplikacji i oprogramowania wykorzystywanego do prowadzenia zajęć
- zapewnienie dostępności warsztatów dla osób z niepełnosprawnością, w szczególności dostępności architektonicznej.

- 3. Wyposażenie punktów warsztatowych:** Wykonawca zapewni, aby w punktach warsztatowych znalazły się materiały edukacyjne (pomoce dydaktyczne) niezbędne do prowadzenia warsztatów przez cały okres realizacji zadania. Każdy punkt warsztatowy musi dysponować na potrzeby prowadzenia warsztatów minimum:

- 10 tabletami,
- 5 laptopami (sprzęt może być używany, ale nie starszy niż dwa lata, parametry sprzętu powinny być zgodne ze specyfikacją określoną w załączniku nr 1 do SOPZ),
- 3 sztukami robotów edukacyjnych,
- roll-up'em/ścianką/naklejką identyfikującą projekt,
- stojakiem reklamowym identyfikującym projekt (tzw. potykacz) – format minimum B1 (700 x 1000mm),
- matą edukacyjną do nauki programowania wraz z tabliczkami do nauki programowania,
- materiałami papierniczymi (nożyczki, klej, zestaw mazaków, papier A4, kolorowe kubeczki – Zamawiający nie specyfikuje wymagań w tym zakresie),
- dywanem / wykładziną, na którym będą mogły odbywać się zajęcia warsztatowe (Zamawiający nie specyfikuje wymagań w tym zakresie),

sfinansowanym i zakupionym w ramach umowy ze Wykonawcą.

Wykonawca może zaproponować na lokalizacje punktów warsztatowych miejsca, które będą dysponowały własnym sprzętem, nie wlicza się on jednak w opisane powyżej minimum.

Wykonawca zabezpieczy pełne wyposażenie każdego punktu w ww. pomoce dydaktyczne na poziomie 100% działających tabletów, laptopów, robotów edukacyjnych oraz pozostałych pomocy dydaktycznych przez cały okres realizacji zadania np. poprzez posiadanie dodatkowych egzemplarzy lub odpowiednie ubezpieczenie pomocy dydaktycznych (ubezpieczenie). Specyfikacja wyposażenia punktów warsztatowych stanowi Załącznik nr 1 do SOPZ.

Wykonawca nie może żądać dodatkowego wynagrodzenia w przypadku konieczności uzupełnienia pomocy dydaktycznych, które uległy zagubieniu lub zniszczeniu w trakcie warsztatów. Wykonawca jest zobowiązany do uwzględnienia w ramach organizacji i koordynacji powierzonych zadań, konieczności uzupełniania niezbędnych pomocy dydaktycznych warunkujących prawidłową i skuteczną realizację warsztatów.

4. **Przekazanie wyposażenia punktów warsztatowych:** Do ostatniego dnia realizacji Umowy, Wykonawca przekaze nieodpłatnie wyposażenie punktów warsztatowych jakie zapewnił w ramach Umowy instytucji, w której prowadzony był Klub Młodego Programisty (wyposażenie o którym mowa w punkcie 3 powyżej). W przypadku odmowy instytucji przyjęcia wyposażenia, Zamawiający wskaże inną instytucję na rzecz której Wykonawca przekaze wyposażenie. Wykonawca potwierdzi pisemnie przekazanie wyposażenia instytucjom np. w formie protokołu odbioru lub umowy podpisanej przez przedstawiciela danej instytucji. Ponadto wraz z przekazaniem wyposażenia Wykonawca przeszkoli wskazanych przez instytucję pracowników z podstaw wykorzystania wyposażenia oraz materiałów edukacyjnych do prowadzenia przez nich samodzielnie warsztatów z nauki programowania. Przeszkolenie będzie miało charakter wprowadzający, umożliwiający prowadzenie zajęć na poziomie podstawowym. Celem przekazania wyposażenia jest wzmocnienie trwałości projektu oraz zaangażowanie lokalnych społeczności, w których prowadzone były Kluby Młodego Programisty, do kontynuacji tej inicjatywy po zakończeniu realizacji Umowy z Wykonawcą.
5. **Wymiana lokalizacji punktów warsztatowych:** Zamawiający dopuszcza możliwość zmiany lokalizacji punktów warsztatowych w trakcie realizacji Umowy, po uzyskaniu przez Wykonawcę pisemnej akceptacji Zamawiającego. Wymagania dotyczące punktów warsztatowych określone w pkt 1-4 stosuje się odpowiednio.
6. **Dodatkowe wymogi:** Wykonawca nie może wykorzystywać prowadzonych działań w ramach zamówienia do promowania własnej firmy oraz wykorzystywać wytworzonych materiałów do celów świadczenia usług na rzecz podmiotów trzecich, bez pisemnej zgody Zamawiającego. Wykonawca nie może bez pisemnej zgody Zamawiającego wykorzystywać swojej marki lub logo: na dokumentach i materiałach sporządzonych w związku z wykonywaniem Umowy, w pomieszczeniach, w których realizowane są warsztaty oraz do promowania warsztatów. Wykonawca może za zgodą Zamawiającego współpracować z lokalnymi organizacjami i instytucjami w realizacji niekomercyjnych działań związanych z nauką programowania.

Zadanie 2. Zaangażowanie trenerów oraz koordynacja projektu:

1. **Koordynator:** Wykonawca zapewni koordynatora projektu, który będzie odpowiadał za:
 - koordynację procesu przygotowania materiałów merytorycznych
 - kontrolę punktów warsztatowych oraz webinarów pod względem realizowanej liczby warsztatów, liczby uczestników oraz jakości działań edukacyjnych realizowanych przez trenerów,
 - komunikację z Zamawiającym,
 - koordynację procesu rekrutacji uczestników warsztatów,

- koordynację działań promocyjnych,
 - raportowanie realizacji działań do Zamawiającego.
2. **Liczba trenerów:** Wykonawca zapewni na potrzeby realizacji zadania minimum 18 trenerów (minimum 1 trenera w 1 punkcie warsztatowym i minimum 2 osoby prowadzące zajęcia online).
3. **Kwalifikacje trenerów**
- 3.1 kwalifikacje trenerów zajęć stacjonarnych:
- **Każdy trener prowadzący warsztaty stacjonarne dla klas 1-3** musi w okresie ostatnich 3 lat przed datą składania ofert posiadać doświadczenie pracy z dziećmi: wykształcenie pedagogiczne lub ukończony kurs pedagogiczny lub równoważne doświadczenie pracy z dziećmi, jak np. zastępowego harcerskiego/opiekuna kolonijnego, itp. w wymiarze co najmniej 120 godzin lekcyjnych (1 godz. = 45 minut) zajęć dla dzieci uczęszczających do szkół podstawowych.
 - **Każdy trener prowadzący warsztaty stacjonarne dla klas 4-8 musi posiadać dodatkowo (ponad tiret 1) doświadczenie** polegające na przeprowadzeniu w okresie ostatnich 3 lat przed datą składania ofert co najmniej 120 godzin lekcyjnych (1 godz. = 45 minut) zajęć edukacyjnych z zakresu nauki programowania/kodowania.
- 3.2. kwalifikacje trenerów zajęć online:
- **Każdy trener prowadzący warsztaty online** musi posiadać doświadczenie w prowadzeniu minimum 3 webinarów/kursów/kursów online dot. nauki programowania realizowanych w czasie rzeczywistym lub rejestrowanych, jako nagrania do późniejszego wykorzystania.
4. **Wynagrodzenie trenerów:** Wymagane jest, aby stawka godzinowa wynagrodzenia otrzymywanego przez trenera wynosiła co najmniej **90 złotych brutto**.
5. **Spotkanie organizacyjne:** Przed uruchomieniem punktów Wykonawca przeprowadzi spotkanie organizacyjne z trenerami w siedzibie Zamawiającego (lub innym miejscu uzgodnionym z Zamawiającym lub online – w uzgodnieniu z Zamawiającym, w przypadku ograniczeń związanych z COVID-19), a także szkolenie przygotowujące trenerów do prowadzenia zajęć w KMP, w szczególności prezentujące scenariusze zajęć, metodykę pracy, a także narzędzia i aplikacje, których znajomość jest niezbędna do prawidłowej realizacji zajęć. Szkolenie poprowadzone zostanie przez eksperta/ekspertów w zakresie nauki programowania wskazanych w Ofercie Wykonawcy.
6. **Wymiana trenerów:** W trakcie realizacji zadania Wykonawca może wymieniać lub zgłaszać nowych trenerów zgodnie z procedurą wskazaną w Umowie. Równocześnie w sytuacji nierzetelnej lub nieterminowej realizacji warsztatów w danym punkcie, Wykonawca jest zobowiązany do wymiany trenera, na pisemny wniosek Zamawiającego na osobę spełniającą wymogi co do kwalifikacji trenerów określonych w punkcie 3 (powyżej). Przy czym w uzasadnionych przypadkach Zamawiający może żądać natychmiastowego odsunięcia trenera od prowadzenia warsztatów.

Zadanie 3. Prowadzenie warsztatów w punktach warsztatowych:

1. **Uczestnicy warsztatów:** Warsztaty będą prowadzone dla dzieci uczęszczających do szkół podstawowych, dla trzech grup wiekowych uczestników:

- 1-3 klasa szkoły podstawowej,
- 4-5 klasa szkoły podstawowej,
- 6-8 klasa szkoły podstawowej.

2. Dla każdej grupy wiekowej przewidziany jest cykl 10 warsztatów o długości:

- około 1 godziny każdy warsztat dla klas 1-5 szkoły podstawowej
 - około 1,5 godziny każdy warsztat dla klas 6-8 szkoły podstawowej
- realizowanych w trakcie semestrów szkolnych.

Program zajęć powinien być zaplanowany w taki sposób, żeby poziom trudności stopniowo wzrastał z zajęć na zajęcia. Uczestnicy warsztatów nie muszą brać udziału w pełnym cyklu 10 warsztatów, niemniej warunkiem otrzymania certyfikatu udziału w zajęciach będzie zrealizowanie minimum 7 z 10 zajęć.

Zajęcia stacjonarne dla najmłodszych dzieci (klasy 1-3 uwzględniają przynajmniej częściową pracę poza komputerem – z wykorzystaniem narzędzi pracy offline oraz pracy na tabletach umożliwiających pracę w aplikacjach oraz obsługę robotów jako przygotowanie do dalszej pracy na komputerze).

3. Warsztaty regularne: W każdym punkcie Wykonawca przeprowadzi minimum 180 warsztatów regularnych.

4. Harmonogram warsztatów: Warsztaty będą prowadzone w okresie najpóźniej od maja 2022 r. do maksymalnie 31 sierpnia 2023 r., przy założeniu, że Wykonawca zrealizuje:

- min. 1 cykl zajęć dla każdej grupy wiekowej w semestrze wiosna/lato 2022 r. oraz
- min. 1 cykl zajęć dla każdej grupy wiekowej w semestrze jesień/zima 2022 r., a następnie
- min. 1 cykl zajęć dla każdej grupy wiekowej w semestrze wiosna/lato 2023 r.

5. Warsztaty w trakcie ferii i wakacji: W każdym punkcie wykonawca przeprowadzi minimum 90 warsztatów w okresie ferii zimowych i przerwy wakacyjnej, według własnej koncepcji, zaakceptowanej przez Zamawiającego.

6. Szczegółowy harmonogram warsztatów (regularnych w trakcie roku szkolnego i realizowanych w okresie ferii i wakacji) zostanie przygotowany przez Wykonawcę na podstawie wytycznych Zamawiającego i zatwierdzony przez rozpoczęciem realizacji zajęć. Harmonogram będzie mógł być aktualizowany w uzgodnieniu z Zamawiającym (drogą mailową).

7. Liczba uczestników:

- W każdym warsztacie regularnym oraz warsztacie w trakcie ferii i wakacji powinno brać udział od 8 do 12 uczestników (uczniów) oraz (nieobowiązkowo) ich rodzice/opiekunowie (jeden rodzic/opiekun danego uczestnika).
- Łączna ilość uczestników warsztatów tj. dzieci w wieku szkolnym w pojedynczym punkcie wynosi minimum 216 przez okres trwania projektu, w tym minimum 144 uczestników warsztatów regularnych i minimum 72 uczestników warsztatów organizowanych w okresie ferii zimowych i przerwy wakacyjnej.
- Minimalna łączna liczba uczestników warsztatów regularnych oraz warsztatów w trakcie ferii i wakacji dla 16 punktów warsztatowych wynosi 3456.
- Uczestnicy warsztatów mogą się powtarzać, tj. jeden uczestnik może brać udział w różnych warsztatach w ramach projektu, np. w warsztatach stacjonarnych i online. Nie dopuszcza się, aby ten sam uczestnik brał wielokrotnie udział w tym samym typie zajęć.

8. **Scenariusze warsztatów:** Warsztaty zostaną przeprowadzone w oparciu o scenariusze przygotowane i przekazane przez Wykonawcę i zaakceptowane przez Zamawiającego. Scenariusze będą zawierały wykaz potrzebnych materiałów dydaktycznych oraz opis ćwiczeń uzupełniony ilustracjami.
9. **W przypadku zagrożenia epidemiologicznego** Zamawiający zastrzega możliwość przesunięcia startu warsztatów stacjonarnych oraz zastąpienia planowanych warsztatów stacjonarnych warsztatami online, zgodnie z zadeklarowaną przez Wykonawcę w ofercie stawkę warsztatów online. Szczegółowy sposób rozliczenia warsztatów stacjonarnych zostanie uzgodniony przez Zamawiającego z Wykonawcą drogą pisemną. Okres realizacji całości warsztatów w zakresie zakończenia realizacji działań nie zmienia się.

Zadanie 4. Przygotowanie i prowadzenie warsztatów online (webinarów) .

1. **Koncepcja i przygotowanie materiałów merytorycznych:** Wykonawca zaproponuje własną koncepcję prowadzenia warsztatów online i po akceptacji Zamawiającego – przygotuje materiały merytoryczne (w tym scenariusze warsztatów), na podstawie których zostaną zorganizowane zajęcia. Warsztaty zostaną przeprowadzone na podstawie scenariuszy zaakceptowanych przez Zamawiającego.
2. **Realizacja warsztatów regularnych online:** Wykonawca przeprowadzi minimum 90 warsztatów regularnych online, dla 3 grup wiekowych, w okresie do 31 sierpnia 2023 r. z wyłączeniem okresów ferii i wakacji. Większość zajęć powinna być prowadzona w formie spotkań cyklicznych. Wykonawca sam określa liczbę zajęć w ramach jednego cyklu.
3. **Liczba uczestników:** W każdym warsztacie online powinno brać udział minimum 100 uczestników (uczniów) oraz (nieobowiązkowo) ich rodzice/opiekunowie (jeden rodzic/opiekun danego uczestnika). W przypadku mniejszej frekwencji istnieje możliwość nadrobienia frekwencji podczas kolejnych warsztatów. Minimalna łączna liczba uczestników warsztatów online dla całego okresu projektu to 9 000 uczestników. Uczestnicy warsztatów mogą się powtarzać, tj. jeden uczestnik może brać udział w różnych warsztatach w ramach cyklu.
4. **Platforma do prowadzenia zajęć online (webinarów):** Wykonawca zapewni platformę do prowadzenia webinarów online, która pozwoli na weryfikację liczby unikatowych uczestników każdego kursu, a także na weryfikację liczby warsztatów w których wzięły udział unikatowe uczestniki. Platforma powinna mieć możliwość obsługi zarówno zalogowanych uczestników (możliwość wcześniejszej rejestracji), jak i otwartego dostępu (bez konieczności rejestracji i logowania). Platforma powinna umożliwiać interakcję między prowadzącym, a uczestnikami, np. w formie chatu. Platforma powinna móc obsłużyć minimum do 1000 uczestników. Wykonawca zapewni dodatkowo możliwość uczestnictwa dla większej liczby uczestników w ramach samej platformy lub uruchomienia równoległego streamingu warsztatów na Facebooku lub YouTube, które umożliwiają wyświetlanie streamingu bez konieczności logowania się.
5. **Zapis webinarów i dostosowanie do WCAG.** Każdy pojedynczy webinar po emisji online zostanie zapisany i przekazany Zamawiającemu. W ramach promocji trenerzy przygotowują też krótkie wideo zapraszające do udziału w KMP online, którego treść zostanie przed publikacją skonsultowana z Zamawiającym. Wszystkie materiały wideo będą dostosowane do WCAG (dostępne dla osób z niepełnosprawnościami). Do każdego webinarium i pojedynczego wideo Wykonawca przygotowuje napisy w pliku SRT. Webinary będą publikowane przez Zamawiającego (np. na kanale Cyfryzacja KPRM na YouTube), a następnie przez Wykonawcę na stronie www KMP. Przekazanie nagrania z webinaru i publikacja będzie odbywała się w ciągu 7 dni od premiery webinaru. Dostęp do

bezpłatnych narzędzi wykorzystywanych w ramach webinarium będzie zachowany także po emisji warsztatów, do 31 grudnia 2024r., tak, żeby uczestnicy retransmisji mieli możliwość z nich skorzystać.

Zadanie 5. Przygotowanie i prowadzenie warsztatów w trakcie Europejskiego Tygodnia Kodowania.

1. **Warsztaty w trakcie Europejskiego Tygodnia Kodowania (CodeWeek):** Poza warsztatami o których mowa w Zadaniu nr 3 i 4 (powyżej), Wykonawca przeprowadzi w trakcie akcji CodeWeek 2022 (w październiku 2022 r.): 5 warsztatów stacjonarnych dla lokalnej społeczności w każdym z punktów warsztatowych (łącznie 80 warsztatów stacjonarnych) oraz 5 warsztatów online. Warsztaty zostaną przeprowadzone zgodnie ze scenariuszami przygotowanymi przez Wykonawcę i zaakceptowanymi przez Zamawiającego. Dokładny harmonogram realizacji warsztatów zostanie uzgodniony przez Wykonawcę i Zamawiającego.
2. **Wymagania w zakresie warsztatów w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania (CodeWeek):** w każdym warsztacie stacjonarnym powinno brać udział minimum 25 uczestników (dzieci lub młodzieży ze szkół podstawowych). Zamawiający nie wymaga uczestnictwa w warsztatach rodziców / opiekunów; na warsztaty obowiązuje rejestracja.
 - a) maksymalna liczba uczestników pojedynczego warsztatu stacjonarnego wynosi 40 osób;
 - b) minimalna liczba uczestników pojedynczych warsztatów online w CodeWeek to 200 osób;
 - c) warsztaty **nie wliczają** się do całościowej liczby warsztatów oraz uczestników określonej w zadaniu 3 i 4 powyżej.

Zadanie 6. Prowadzenie warsztatów konkursowych

1. W ramach zamówienia Wykonawca jest zobowiązany do przeprowadzenia warsztatów konkursowych, tj. warsztatów konkursowych w ramach Konkursu organizowanego przez Zamawiającego. Konkurs realizowany przez Zamawiającego, zakłada organizację warsztatów dla różnych grup uczestników: klas szkolnych, kół informatycznych czy grup zajęciowych. Za organizację i przeprowadzenie Konkursu odpowiada Zamawiający. Wykonawca będzie odpowiedzialny wyłącznie za przeprowadzenie warsztatów we wskazanym przez Zamawiającego miejscu, zgodnie z poniższymi wytycznymi:
 - liczba warsztatów: 20,
 - częstotliwość: około 5 warsztatów w miesiącu,
 - lokalizacja: w różnych miejscach Polski (salę do warsztatów wskazują i zapewniają zwycięzcy konkursu lub Zamawiający) lub online – po uzgodnieniu z laureatem,
 - czas trwania warsztatów: około 3 godz. zegarowych w przypadku warsztatów stacjonarnych i około 2 godz. zegarowych w przypadku warsztatów online,
 - maksymalna liczba uczestników: około 30 uczestników (Wykonawca nie będzie prowadził rekrutacji uczestników),
 - termin: wskazany przez Zamawiającego (w okresie: najpóźniej od maja 2022 r. – sierpień 2023 r.
 - zakres: zgodnie z przygotowanym przez Wykonawcę scenariuszem, uzgodnionym z porozumieniem z Zamawiającym i Laureatem.
2. Idea konkursu:
Organizacja konkursu ma na celu dopełnienie jednej z idei przyświecającej kampanii, a mianowicie – szerzenia pozytywnego postrzegania programowania. Nagrodą dla zwycięskich szkół/ kół informatycznych będą warsztaty z programowania, które zostaną poprowadzone przez profesjonalnych trenerów. Mechanizm konkursu zakłada zaangażowanie rodziców. Warsztaty

odbywać się będą poza punktami warsztatowymi, tj. w szkole/ pracowni/ domu kultury/ miejscu działania uczestników konkursu lub online.

Zadanie 7. Promocja punktów warsztatowych i rekrutacja uczestników warsztatów:

1. **Landing page:** Bazą dla działań promocyjnych będzie landing page – prosta strona www, na której znajdują się najważniejsze informacje o projekcie. Zamawiający zapewnia Wykonawcy domenę klubmłodegoprogramisty.pl oraz hosting. Wykonawca odpowiedzialny jest za przygotowanie i publikację treści na ww. stronie. Minimum informacji, które powinny znaleźć się na stronie:
 - Formularz rejestracji na warsztaty
 - Informacje o kolejnych naborach na warsztaty
 - Informacje o konkursach
 - Dane kontaktowe
 - Informacje dla mediów
 - Informacje o projekcie, w tym o finansowaniu z UE
2. **Rekrutacja uczestników na warsztaty:** Za rekrutację za warsztaty odpowiada Wykonawca. Na potrzeby rekrutacji Wykonawca przygotuje formularz zgłoszeniowy, w którym opiekunowie/ rodzice dzieci, będą zgłaszali dzieci do udziału w warsztatach – zarówno w przypadku warsztatów stacjonarnych, jak i warsztatów online.
3. **Karta uczestnika:** W ramach realizacji warsztatów regularnych, Wykonawca zapewni uczestnikom karty, które będą służyły do weryfikacji udziału w poszczególnych poziomach warsztatów. Weryfikacja udziału będzie odbywała się poprzez zbieranie na kartach pieczętek. Będzie to również sposób motywacji uczestników do uczestnictwa w kolejnych zajęciach. Zebranie pieczętek będzie podstawą wydania certyfikatu. Wykonawca zapewni wydruk kart (zgodnych z wzorem dostarczonym przez Zamawiającego), zakupienie pieczętek oraz rozdawanie kart ich uczestnikom warsztatów. Zakłada się następujące parametry kart:
 - Format: A4
 - Gramatura papieru: 150g.
 - Druk: full kolor
 - Papier: matowy
 - Druk dwustronny
4. **Dyplom uczestnictwa:** W ramach realizacji warsztatów stacjonarnych i online Wykonawca zapewni cyfrowy dyplom dla uczestników, którzy wzięli udział w określonej liczbie zajęć.
5. **Promocja punktów warsztatowych:** Po wyborze lokalizacji punktów oraz na podstawie koncepcji promocji zawartej w ofercie Wykonawcy, Wykonawca przedstawi szczegółowy plan promocji punktów warsztatowych, dopasowany do lokalnych potrzeb wraz z uzasadnieniem doboru narzędzi i kanałów dotarcia do grupy docelowej określonej w SOPZ, a także plan promocji warsztatów online (webinarów). Promocja prowadzona przez Wykonawcę będzie skoncentrowana na wsparciu rekrutacji uczestników na warsztaty. Plan będzie zawierał także budżet planowanych działań.

Plan zaakceptowany przez Zamawiającego będzie podstawą do realizacji działań promocyjnych przez Wykonawcę.

UWAGA! Zamawiający przewiduje wsparcie promocyjne Klubów Młodego Programisty, które będzie prowadzone przez Zamawiającego we własnych kanałach komunikacji (strony

internetowe, media społecznościowe, komunikaty prasowe itp.). Działania te będą uzupełniały działania promocyjne prowadzone przez Wykonawcę, będą miały charakter parasolowy i wizerunkowy, a w razie wystąpienia potrzeby będą także wspierały rekrutację uczestników na warsztaty.

6. Uroczyste otwarcie punktów warsztatowych: Wykonawca zorganizuje akcję promocyjną w 2 wybranych wspólnie z Zamawiającym punktach warsztatowych, obejmującą przeprowadzenie min. dwugodzinnych warsztatów pokazowych oraz zapewnienie poczęstunku dla minimum 40 uczestników, zgodnie z poniższymi wytycznymi:

- otwarcie i przywitanie gości przez przedstawiciela Wykonawcy oraz Zamawiającego, obejmujące prezentację idei Klubów Młodego Programisty (Wykonawca zapewni projektor do wyświetlania prezentacji),
- warsztaty poprowadzą trenerzy zatrudnieni przez Wykonawcę do prowadzenia zajęć w ramach Klubu Młodego Programisty.
- zapewnienie cateringu oraz niezbędnego sprzętu do obsłużenia 40 gości wraz z dostarczeniem na miejsce spotkań (minimum 30 minut przed rozpoczęciem imprezy) oraz rozładunek i załadunek, posprzątanie przestrzeni po spotkaniu. Sposób podania cateringu w formie szwedzkiego stołu:
 - Serwetki i obrusy w kolorze białym
 - Sztućce (łyżeczki, widelczyki), szklanki
 - Kubki (opis poniżej)
 - Zastawa ceramiczna (filiżanki, talerzyki)
 - Stoły koktajlowe
 - Stół, na którym zostanie pokrojony tort
 - Kosze na śmieci (estetyczne), worki na śmieci
 - Przedłużacze
 - Minimum dwie osoby do obsługi: osoby, wyznaczone do obsługi gości podczas wydążenia powinny być ubrane elegancko (np. biała koszula, czarne lub granatowe spodnie lub spódnica). Obsługa cateringu musi na bieżąco usuwać resztki posiłku oraz brudne naczynia.
- catering dostosowany do 40 osób na każdym z wydarzeń. Zakontraktowana ilość poczęstunku będzie dostępna do wyczerpania.
 - cukier biały i brązowy w cukiernicach, mleko do kawy w małych dzbankach, świeża cytryna w plasterkach,
 - kawa czarna bez ograniczeń z ekspresu wysokociśnieniowego,
 - herbata w saszetkach min. 3 rodzaje, w tym czarna, parzona wrzątkiem – bez ograniczeń,
 - woda niegazowana z cytryną – bez ograniczeń,
 - 100% soki owocowe (dwa rodzaje: pomarańczowy, jabłkowy) - łącznie co najmniej 300 ml na osobę:
 - ciastka (po cztery różne ciastka na osobę)
 - tartinki (min. 4 rodzaje, w tym co najmniej 1 wegetariańska, min. 3 składniki na każdej) – min. 2 szt./osobę)
- zakup i dostarczenie na miejsce spotkań 40 kolorowych balonów wypełnionych helem.

7. Budżet na promocję: Całkowity budżet na promocję warsztatów stacjonarnych oraz online wynosi maksymalnie 9% wartości zamówienia.

Zadanie 8. Przygotowanie materiałów i działań dla edukatorów:

1. Wykonawca zaproponuje materiały i działania dla edukatorów zainteresowanych nauką programowania uczniów szkół podstawowych, tj. szkół i nauczycieli oraz pracowników podmiotów prowadzących działalność edukacyjno-oświatową.

2. Bazą dla dedykowanych materiałów będą scenariusze zajęć przygotowane na potrzeby realizacji projektu. Przygotowana przez Wykonawcę publikacja (lub publikacje) będzie obejmowała minimum:

- Metodyczne omówienie działań w ramach Klubu Młodego Programisty.
- Instrukcję przygotowania klubu młodego programisty w swojej szkole/placówce edukacyjne/domu kultury/bibliotece/etc.
- Scenariusze zajęć dostosowane do potrzeb odbiorcy – edukatora zainteresowanego otwarciem swojego klubu młodego programisty.
- Zbiór linków do dodatkowych materiałów i narzędzi przydatnych w pracy w ramach klubu młodego programisty.

Wykonawca zapewni minimum 1 publikację wprowadzającą do tematyki zajęć i scenariuszy oraz minimum 1 szkolenie online dla minimum 48 uczestników, zgodnie z własną koncepcją, która uzgodniona zostanie z Zamawiającym. Przygotowane materiały i działania powinny wzmacniać działania edukacyjne realizowane w ramach projektu, bezpośrednio nawiązując do marki KMP.

Zadanie 9. Raportowanie i dokumentowanie działań:

1. Wykonawca jest zobowiązany do przygotowania i przedstawiania raportów z realizacji działań, zawierających:

- informacje nt. przeprowadzonych warsztatów: terminy warsztatów wraz z liczbą uczestników, miejscem ich realizacji, statystyki ocen warsztatów dokonywanych przez rodziców/ opiekunów (dotyczy warsztatów regularnych) oraz ocen dokonywanych przez opiekunów uczniów (dotyczy warsztatów niestacjonarnych),
- relacje fotograficzne, o których mowa w pkt 3 poniżej,
- informacje nt. przeprowadzonych działań promocyjnych: opis działań, kopie lub elektroniczne wersje materiałów promocyjnych,
- opis zidentyfikowanych problemów lub koniecznych modyfikacji w realizacji działań.

2. Na potrzeby prowadzenia warsztatów Wykonawca jest zobowiązany do:

- przygotowania regulaminu pracy punktów warsztatowych (warsztatów stacjonarnych) i regulaminu warsztatów online, do akceptacji Zamawiającego oraz przekazania go do informacji uczestników warsztatów (rodziców/ opiekunów dzieci). Wykonawca będzie zobowiązany do zebrania podpisów uczestników pod regulaminem udziału w warsztatach stacjonarnych, w tym zebrania zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Wykonawcę i Zamawiającego oraz instytucje kontrolujące.
- zebranie zgody uczestników warsztatów pokazanych na zdjęciach na możliwość wykorzystywania ich wizerunku w promocji w Internecie, mediach tradycyjnych, na spotkaniach wewnętrznych i zewnętrznych (obowiązek dotyczy osób, których wizerunki będą wykorzystane w relacjach fotograficznych, o których mowa w punkcie 3 poniżej).
- prowadzenia list obecności podczas warsztatów wg przekazanego przez Zamawiającego wzoru,
- informowania wszystkich rodziców/ opiekunów uczestniczących w warsztatach o konieczności wypełnienia ankiety on-line oraz prowadzenia działań ewaluacyjnych wszystkich warsztatów w systemie elektronicznym zapewnionym przez Wykonawcę, a także przygotowywanie okresowych raportów podsumowujących; Zamawiający zastrzega możliwość dostępu do danych źródłowych na podstawie, których Wykonawca przygotowuje raporty oceny satysfakcji uczestników warsztatów,

- poinformowania uczestników o dofinansowaniu warsztatów ze środków Unii Europejskiej oraz oznakowania materiałów przygotowywane w ramach zamówienia zgodne z Księgą Identyfikacji Wizualnej znaku marki Fundusze Europejskie i znaków programów polityki spójności na lata 2014-2020 w związku z faktem, że Zamówienie jest finansowane ze środków Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa 2014-2020 oraz z budżetu państwa. Wykonawca w ciągu 5 dni od zawarcia Umowy otrzyma od Zamawiającego zestaw znaków, jakimi zobowiązany będzie oznakować raport i pozostałe materiały wykorzystywane w ramach działania punktów warsztatowych.
3. Relacja fotograficzna z prowadzonych warsztatów oraz przesyłanie ich na wskazany przez Zamawiającego adres e-mailowy:
 - min. 20 zdjęć z otwarcia każdego z punktów warsztatowych lub początkowych zajęć w danym punkcie,
 - min. 20 zdjęć przesyłanych po każdym zrealizowanym cyklu warsztatowym prowadzonym w ramach projektu
 4. Wykonawca zobowiązany jest do przestrzegania powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz wewnętrznych uregulowań danej instytucji, w której będą odbywać się warsztaty.
 5. Zamawiający zapewnia sobie prawo do kontroli na miejscu realizacji warsztatów.
 6. Wszystkie materiały cyfrowe, w tym landing page, przeznaczone do publikacji przygotowywane przez Wykonawcę w ramach zadania muszą spełniać standardy WCAG na poziomie AA.

VI. VI. HARMONOGRAM REALIZACJI ZAMÓWIENIA

Zadanie	Działanie
Zadanie 1 pkt 1) i Zadanie 7 pkt 6)	1. Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji propozycję lokalizacji punktów warsztatowych oraz wykaz scenariuszy ze specyfikacjami spełniających wymogi zawarte w SOPZ w ciągu 6 tygodni od dnia zawarcia Umowy. 2. Zamawiający zaakceptuje propozycję lokalizacji lub zgłosi uwagi lub nie zaakceptuje propozycji w wypadku gdy dana lokalizacja nie będzie spełniała wymogów zawartych w SOPZ – w ciągu 10 dni roboczych od dnia otrzymania propozycji. 3. W przypadku uwag lub niezaakceptowania propozycji przez Zamawiającego, Wykonawca – w ciągu 10 dni roboczych przedstawi dodatkowe propozycje lokalizacji wraz z pisemną zgodą danej organizacji (podmiotu) na prowadzenie warsztatów w jej siedzibie. 4. Wykonawca rozpocznie realizację warsztatów najpóźniej w maju 2022r., w terminie uzgodnionym z Zamawiającym. W uzasadnionych przypadkach Zamawiający może przedłużyć ww. termin. Dodatkowo Wykonawca przygotowuje akcje związane z otwarciem klubów w min. 2 lokalizacjach, na które zaprosi lokalne i regionalne media i mieszkańców regionu. Wykonawca przygotowuje pokazowe warsztaty oraz zapewni poczęstunek dla minimum 40 osób.

Zadanie 1 pkt 3)	1. Zamawiający przekaze Wykonawcy projekty materiałów promocyjnych wykorzystywanych w punktach warsztatowych (roll-up, stojak, mata edukacyjna) oraz karta uczestnika, o której mowa w Zadaniu 7 pkt 3) – w ciągu 1 miesiąca od dnia podpisania Umowy. 2. Wykonawca zaopatrzy punkty warsztatowe w materiały edukacyjne – nie później niż na 2 tygodnie przed uruchomieniem warsztatów. W uzasadnionych przypadkach Zamawiający może przedłużyć ww. termin. 3. Wykonawca dokona uzupełnienia wyposażenia danego punktu warsztatowego w przypadku zmniejszenia poziomu wyposażenia poniżej 100% działających materiałów edukacyjnych (pomoce dydaktycznych) niezwłocznie, ale nie później niż w ciągu 7 dni od pojawienia się niedoboru.
Zadanie 2 pkt 2) i 3)	1. Wykonawca przekaze Zamawiającemu plan zaangażowania trenerów – w ciągu 14 dni od dnia zawarcia Umowy. 2. Wykonawca przekaze Zamawiającemu pełną listę trenerów zaangażowanych w prowadzenie warsztatów – nie później niż na 2 tygodnie przed uruchomieniem warsztatów. W uzasadnionych przypadkach Zamawiający może przedłużyć ww. termin.
Zadanie 2 pkt 6)	1. Wykonawca przekaze Zamawiającemu informację nt. każdego nowego trenera przed jego zaangażowaniem do prowadzenia warsztatów. 2. W sytuacji nierzetelnej lub nieterminowej realizacji warsztatów w danym punkcie, Wykonawca jest zobowiązany do wymiany trenera, na pisemny wniosek Zamawiającego – w maksymalnym terminie 30 dni od dnia otrzymania wniosku. W uzasadnionych przypadkach Zamawiający może żądać natychmiastowego odsunięcia trenera od prowadzenia warsztatów.
Zadanie 3 pkt 4)	Wykonawca rozpocznie realizację warsztatów w najpóźniej w maju 2022 r. W uzasadnionych przypadkach Zamawiający może przedłużyć ww. termin.
Zadanie 3 pkt 8)	Wykonawca przekaze Zamawiającemu autorskie scenariusze do akceptacji w ciągu 1 miesiąca od dnia zawarcia Umowy. Zamawiający zaakceptuje autorskie scenariusze lub zgłosi uwagi lub nie zaakceptuje scenariuszy w wypadku gdy scenariusz nie będzie odpowiadał założeniom projektu – w ciągu 15 dni roboczych od dnia otrzymania scenariuszy. W przypadku uwag lub niezaakceptowania propozycji przez Zamawiającego, Wykonawca – w ciągu 5 dni roboczych przedstawi poprawione scenariusze. Finalne wersje autorskich scenariuszy winny być gotowe nie później niż 2 tygodnie przed rozpoczęciem realizacji warsztatów.
Zadanie 4 pkt 1)	Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji koncepcję prowadzenia warsztatów online (webinarów), wraz z regulaminem i metodą rejestracji na zajęcia w ciągu 1 miesiąca od dnia zawarcia Umowy. Wykonawca przekaze Zamawiającemu autorskie scenariusze warsztatów – w ciągu 1 miesiąca od dnia zawarcia Umowy.
Zadanie 4 pkt 2)	Wykonawca rozpocznie realizację warsztatów najpóźniej w maju 2022 r. W uzasadnionych przypadkach Zamawiający może przedłużyć ww. termin.
Zadanie 5	Wykonawca przekaze Zamawiającemu autorskie scenariusze warsztatów – w

	ciągu 3 miesięcy od dnia zawarcia Umowy.
Zadanie 6	Zamawiający przekaze Wykonawcy informacje nt. lokalizacji oraz terminu przeprowadzenia warsztatów konkursowych – nie później niż 10 dni roboczych przed terminem przeprowadzenia każdego warsztatu konkursowego.
Zadanie 7 pkt 5)	- Wykonawca przedstawi Zamawiającemu do akceptacji szczegółowy plan promocji punktów warsztatowych – w ciągu 1 miesiąca od dnia zawarcia Umowy, w tym założenia landing page. - Zamawiający zaakceptuje propozycję lub zgłosi uwagi – w ciągu 10 dni roboczych od dnia otrzymania propozycji. W przypadku uwag od Zamawiającego, Wykonawca – w ciągu 5 dni roboczych przedstawi zmodyfikowany plan promocji.
Zadanie 9 pkt 1)	Wykonawca przekaze Zamawiającemu raporty z realizacji działań według harmonogramu określonego w Umowie.
Zadanie 9 pkt 2)	- Zamawiający przekaze Wykonawcy projekt listy obecności – nie później niż 10 dni roboczych przed terminem przeprowadzenia pierwszego warsztatu. - Wykonawca przekaze Zamawiającemu regulamin pracy punktów warsztatowych oraz formularze zgód uczestników warsztatów na wykorzystanie wizerunku oraz na przetwarzanie danych osobowych uczestników – ciągu 1 miesiąca od dnia zawarcia Umowy - Zamawiający zaakceptuje regulamin pracy punktów warsztatowych lub zgłosi uwagi – w ciągu 10 dni roboczych od dnia otrzymania propozycji. - W przypadku uwag do regulaminu pracy punktów warsztatowych, Wykonawca – w ciągu 5 dni roboczych przedstawi poprawiony zgodnie z uwagami Zamawiającego regulamin pracy punktów warsztatowych. - Zamawiający przekaze Wykonawcy adres www systemu ewaluacji w ciągu 1 miesiąca od podpisania Umowy.

Załącznik nr 1 do SOPZ: Specyfikacja wyposażenia punktów warsztatowych.

Załącznik nr 1 do Szczegółowego Opisu Przedmiotu Zamówienia

Specyfikacja wyposażenia punktów warsztatowych.

Każdy punkt warsztatowy musi dysponować na potrzeby prowadzenia warsztatów minimum:

- 10 tabletami,
- 5 laptopami,
- 3 robotami edukacyjnymi,
- roll-up'em/ścianką/naklejką identyfikującą projekt,
- stojakiem reklamowym identyfikującym projekt (tzw. potykacz) – format minimum B1 (700 x 1000mm),
- matą edukacyjną do nauki programowania wraz z tabliczkami do nauki programowania,
- materiałami papierniczymi (nożyczki, klej, zestaw mazaków, papier A4, kolorowe kubeczki – Zamawiający nie specyfikuje wymagań w tym zakresie),
- dywanem / wykładziną, na którym będą mogły odbywać się zajęcia warsztatowe (Zamawiający nie specyfikuje wymagań w tym zakresie),

Wszystkie parametry techniczne urządzeń wskazanych w niniejszym opisie należy rozumieć jako parametry techniczne nie gorsze niż wskazane.

I. SPECYFIKACJA - TABLETY

Nazwa komponentu	Wymagane parametry minimalne
parametry techniczne	1. Tablety muszą być nieuszkodzone, wolne od wad fizycznych i wad prawnych. 2. System operacyjny/ oprogramowanie – oprogramowanie umożliwiające obsługę aplikacji oraz funkcjonalności wskazanych poniżej z możliwością bieżącej aktualizacji oprogramowania do jego nowszych wersji oferowanej przez producenta sprzętu. 3. Aparat fotograficzny oraz kamera przednia i tylna. Kamera przednia – do wideokonferencji (min. 2.0 Mpix). Kamera tylna – główna (min. 5.0 Mpix). 4. Procesor minimum 4 rdzeniowy. 5. Pamięć wbudowana min. 16 GB. 6. Pamięć RAM min. 2 GB. 7. Obsługa karty micro SD. 8. Przekątna ekranu/ przekątna wyświetlacza min. 7”. 9. Rozdzielczość ekranu min. 1200x800. 10. Czas działania baterii min. 6 godz. 11. Łączność: Wifi, Bluetooth 4.0, moduł GPS. 12. Korzystanie z Internetu: obsługa przeglądarek internetowych. 13. Złącza: port słuchawkowy, 14. Inne parametry/ funkcje: obsługa dotyku wieloma palcami, wbudowany mikrofon, wbudowany głośnik/ głośniki, akcelerometr, interfejs w języku polskim. 15. Wyposażenie tabletu, akcesoria: zasilacz, kabel USB.
Opis funkcjonalności	Umożliwienie realizacji zajęć w zakresie nauki programowania, zgodnie z założeniami scenariuszy warsztatów z nauką programowania, o których mowa w SzOPZ, w tym w szczególności obsługa następujących aplikacji

	na tablety służących do nauki programowania i do programowania wykorzystywanych podczas warsztatów: • Scratch Junior, • Bit by Bit, • Lightbot, • The Foos, • SpriteBox, • Kodable, • Tynker, • Cody Free.
--	--

PARAMETRY DODATKOWE (nieobligatoryjne): Wyposażenie rozszerzone o modem GSM.

II. SPECYFIKACJA - LAPTOPY

Nazwa komponentu	Wymagane parametry minimalne
parametry techniczne	1. Laptopy muszą być nieuszkodzone, wolne od wad fizycznych i wad prawnych. 2. System operacyjny od Windows 10, 64 bit i nowszy. 3. Kamera przednia do wideokonferencji 4. Procesor min 4 rdzeniowy - od 8 gen Intel - od 2000 Ryzen AMD 5. Pamięć wbudowana - pojemność 240GB i więcej - w technologii SSD 6. Pamięć RAM - Wielkość od 8GB - od DDR3 i nowsze 7. Obsługa kart micro SD - opcjonalna 8. Przekątna ekranu od 15" 9. Rozdzielczość ekranu FH (1920 x 1080) 10. Czas działania na baterii min 1,5h 11. Łączność: - Wi-Fi w standardzie n/ac i nowsze - Bluetooth 4.0 i nowsze 12. Korzystanie z Internetu: obsługa przeglądarek internetowych (dla mnie ten punkt nie ma sensu bo to jest oczywista funkcja/możliwość). 13. Układ klawiatury QWERTY polski programisty 13. Złącza wymagane: - LAN 10/100/1000Mb - mini jack - słuchawkowe stereo z obsługą mikrofonu - usb min 3 sztuki w tym min 1 usb 3.0 / 3.1 14. Inne parametry / funkcje: - wbudowany mikrofon - wbudowane głośnik / głośniki - interface w języku polskim 15. Wyposażenie laptopa: - myszka z przewodem podłączana pod port USB.
Opis funkcjonalności	Umożliwienie realizacji zajęć w zakresie nauki programowania, zgodnie z

	założeniami scenariuszy warsztatów z nauką programowania, o których mowa w SOPZ.
--	--

III. SPECYFIKACJA – ROBOTY EDUKACYJNE

Na potrzeby prowadzenia warsztatów z nauką programowania wykonawca zapewnia w pojedynczym punkcie warsztatowym 3 roboty edukacyjne przeznaczone do nauki programowania:

- odpowiednich dla dzieci na poziomie wiekowym od 1 do 8 klasy szkoły podstawowej tj. dopuszczonych do użytkowania przez dzieci w ww. przedziale wiekowym; roboty muszą posiadać deklaracje CE,
- realizujących aktywności lub zadania programistyczne przewidziane w scenariuszach warsztatów (lista minimalnych wymaganych aktywności lub zadań poniżej).

Roboty edukacyjne w zestawach muszą być nieuszkodzone, wolne od wad fizycznych i wad prawnych.

Nazwa komponentu	Wymagane parametry minimalne
Robot edukacyjny	Robot edukacyjny może być jednoczęściowy lub wieloczęściowy. Zamawiający precyzuje jedynie zakres funkcjonalności oraz aktywności lub zadań związanych z nauką programowania jakich realizację ma umożliwiać robot.
Opis funkcjonalności	Robot umożliwia realizację poniższych aktywności lub zadań: 1. Sterowanie robotem edukacyjnym z poziomu aplikacji do nauki programowania zainstalowanej na tablecie tj. sterowanie ruchem robota, zmianą kolorów świateł, personalizowanie robota 2. Programowanie aktywności muzycznej robota edukacyjnego z poziomu aplikacji do nauki programowania. 3. Programowanie aktywności graficznej robota edukacyjnego z poziomu aplikacji do nauki programowania, w szczególności tworzenia prac graficznych lub rysowania przez robota. 4. Programowanie interakcji robota edukacyjnego z otoczeniem z poziomu aplikacji do nauki programowania. 5. Sterowanie robotem edukacyjnym za pomocą wizualnego (graficznego) języka programowania. Przykładem takiego języka jest Scratch. Programowanie za pomocą wizualnego (graficznego) języka programowania powinno odbywać się w środowisku przygotowanym odpowiednio do wieku uczestników. Robot edukacyjny wykorzystany posiada wbudowane sensory i światła. Bateria pozwala na pracę robota przez co najmniej 2 godziny. Łączność robota: za pomocą Bluetooth lub Wifi. Robot nie może być cięższy niż 3 kg
Akcesoria	Dopuszcza się montowanie do robotów edukacyjnych akcesoriów na potrzeby

	realizacji aktywności lub zadań opisanych powyżej.
Obsługa	Roboty edukacyjne muszą być urządzeniami współpracującymi z urządzeniami mobilnymi typu tablet o przekątnej ekranu co najmniej 7", obsługującymi co najmniej jeden z systemów operacyjnych dostępnych na rynku (Android lub iOS). Roboty edukacyjne muszą być wyposażone w możliwość komunikacji bezprzewodowej z tabletem umożliwiającą sterowanie na odległość minimum 500 cm.
Aplikacje do obsługi	Roboty edukacyjne powinny mieć minimum 1 darmową dedykowaną aplikację umożliwiającą naukę programowania.

IV. SPECYFIKACJA – ROLL-UP IDENTYFIKUJĄCY PROJEKT

- roll up tzw. Exclusive z nadrukiem
- rozmiar grafiki: 85 cm x200/210 cm
- wizualizacja (zdjęcie poglądowe nie sugerujące konkretnego produktu)



V. SPECYFIKACJA – STOJAK REKLAMOWY IDENTYFIKUJĄCY PROJEKT

- stojak reklamowy (tzw. potykacz) – format minimum B1 (70 cm x 100 cm)
- wizualizacja (zdjęcie poglądowe nie sugerujące konkretnego produktu)



VI. SPECYFIKACJA – MATA EDUKACYJNA DO NAUKI PROGRAMOWANIA WRAZ Z TABLICZKAMI DO NAUKI PROGRAMOWANIA

Mata	Wymagane parametry minimalne
------	------------------------------

Nazwa komponentu	
Rozmiar użytkowy	Od 120x120 cm do 150 x 150 cm
Materiał	biała tkanina PCV lub z równoważnego materiału
Zadruk*	zadruk dwustronny, o wysokiej odporności na warunki zewnętrzne oraz uszkodzenia mechaniczne, łatwa w utrzymaniu w czystości, (tusze z przeznaczeniem do druku cyfrowego, tusz nie jest zaklasyfikowany jako niebezpieczny, tusz nie jest zaklasyfikowany jako stwarzający zagrożenie)
Wykończenie	mata z dwóch stron zakończona rękawem, zawinięciem lub innym rodzajem wykończenia
Opis funkcjonalności	mata pozwala realizować scenariusze zabawy polegające m. in. na układaniu sudoku
Tabliczki	Wymagane parametry minimalne
Nazwa komponentu	
Ilość	100 sztuk w komplecie
Rozmiar	od 12x12 cm do 15x15 cm, proporcjonalny do wybranego Rozmiaru użytkowego
Materiał	PCV spienione 3mm
Nadruk*	tabliczki dwustronnie drukowane 81 tabliczek zawierające nadruk z obrazkami (postaci, figury, strzałki) 10 tabliczek z cyframi arabskimi (0-9) 9 tabliczek poleceń (np. start, stop, powtórz, więcej, mniej, równe, jeżeli, nie) Tabliczki zadrukowane metodą druku bezpośredniego (tusze bez właściwości utleniających, produkt niereaktywny, stabilny chemicznie, tusz nieklasyfikowany jako niebezpieczny dla zdrowia, nie zawiera substancji uczulających, tusz nieklasyfikowany jako niebezpieczny dla środowiska), tusz i nadruk trwałe i wytrzymałe.

* Projekt graficzny na potrzeby produkcji maty zostanie przekazany Wykonawcy po podpisaniu umowy, zgodnie z harmonogramem dla Zadania 1 pkt 3).

W odniesieniu do opisu przedmiotu zamówienia dokonanego za pomocą norm, aprobat, specyfikacji technicznych i systemów odniesienia oraz znaków towarowych Zamawiający dopuszcza rozwiązania równoważne z opisywanym.

Za rozwiązanie równoważne uważa się takie rozwiązanie, które pod względem technologii, wydajności i funkcjonalności przez to rozwiązanie oferowane nie odbiega znacząco od technologii funkcjonalności i wydajności wyszczególnionych w rozwiązaniu wyspecyfikowanym, przy czym nie podlegają porównaniu cechy rozwiązania właściwe wyłącznie dla rozwiązania wyspecyfikowanego, takie jak: zastrzeżone patenty, własnościowe rozwiązania technologiczne, własnościowe protokoły itp., a jedynie te, które stanowią o istocie całości zakładanych rozwiązań technologicznych i posiadają odniesienie w rozwiązaniu równoważnym.

W związku z tym, Wykonawca może zaproponować rozwiązania, które realizują takie same funkcjonalności wyspecyfikowane przez Zamawiającego w inny, niż podany sposób. Za rozwiązanie równoważne nie można uznać rozwiązania identycznego (tożsamego), a jedynie takie, które w porównywanych cechach wykazuje dokładnie tę samą lub nie mniejszą zbliżoną wartość użytkową. Przez nie mniejszą zbliżoną wartość użytkową rozumie się podobne, z dopuszczeniem nieznacznych różnic nie wpływających w żadnym stopniu na całokształt systemu, zachowanie oraz realizowanie podobnych funkcjonalności w danych warunkach, identycznych dla obu rozwiązań, dla których to warunków rozwiązania te są dedykowane. Rozwiązanie równoważne musi zawierać dokumentację potwierdzającą, iż spełnia wymagania funkcjonalne, wydajnościowe, środowiskowe Zamawiającego (możliwość funkcjonowania w tym samym środowisku – np. prawidłowe funkcjonowanie na wskazanym systemie operacyjnym lub praca z nie gorszą wydajnością na wskazanym serwerze), w

tym wyniki porównań, testów, czy możliwości oferowanych przez to rozwiązanie w odniesieniu do rozwiązania wyspecyfikowanego. W przypadku zastosowania rozwiązania równoważnego Wykonawca zobowiązany jest załączyć dokumentację tego rozwiązania.