

ZADANIE NR III

W ramach projektu „Młodzież z przyszłością” powstanie „Szkolna platforma interaktywnej edukacji” oraz e-tablica za pośrednictwem których szkoła będzie mogła wdrażać elementy nauczania na odległość. Nauczyciele będą tworzyć bazy materiałów dydaktycznych w formie elektronicznej, opracują także testy umożliwiające uczniom dokonywanie samooceny, a szkole badanie poziomu wiedzy i umiejętności uczniów i zamieszczanie ich na platformie edukacyjnej, w okresie od 01.01.2014 r. do 30.06.2015 r.

Część zamówienia nr 5. Wykupienie dostępu do szkolnej platformy edukacyjnej w Gimnazjum w Psarach

Wymagania ogólne:

- Aplikacja uruchamiana w przeglądarce internetowej (System as a Service)
- Aplikacja musi działać przynajmniej w następujących przeglądarkach internetowych: Internet Explorer, FireFox, Chrome, Safari
- Aplikacja musi działać na komputerach z zainstalowanymi przynajmniej następującymi systemami operacyjnymi: Windows, Linux, OS X Lion (lub jego poprzednia wersja).

Wymagania szczegółowe:

Wymagania, które aplikacja musi spełniać:

Moduł - Testy

- 1
 - Możliwość tworzenia własnych materiałów edukacyjnych za pomocą wbudowanych edytorów testów i ćwiczeń, umożliwiających generowanie końcowego materiału edukacyjnego do formatu multimedialnego Flash i/lub SCORM.
 - Możliwość uruchamiania testów zapisanych w bazie materiałów edukacyjnych a także tych stworzonych przez użytkowników platformy
 - Tworzenie za pomocą wbudowanych w platformie edytorów przynajmniej następujących typów testów: test wielokrotnego wyboru, test jednokrotnego wyboru, wskaż na obrazku, połącz w pary, przyporządkuj do kategorii, dyktando, wpisz odpowiedź tekstową, testów mieszanych, pytania otwarte, dopasowanie obraz-słowo, jednokrotny wybór.
 - Importowanie testów jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru z formatu CSV oraz ich automatyczna konwersja na obiekt edukacyjny w formacie Flash i/lub SCORM z jednoczesnym zapisem do bazy danych materiałów edukacyjnych użytkownika.
 - Platforma musi umożliwiać tworzenie testów oraz korzystanie z edytorów materiałów edukacyjnych zarówno przez nauczyciela jak i uczniów i rodziców
 - Platforma musi umożliwiać posługiwanie się w edytorze materiałów edukacyjnych składnią Latex do zapisu wyrażeń matematycznych. Platforma musi automatycznie dokonywać interpretacji takiego wyrażenia oraz przedstawienia go w postaci graficznej (np. wzoru matematycznego)
 - Platforma musi być wyposażona w mechanizm umożliwiający posługiwanie się przy tworzeniu materiałów edukacyjnych dowolnym językiem tekstowego zapisu składni nutowej (notacji muzycznej). Platforma musi umożliwiać wizualizację (nuty na pięciolinii) oraz udźwiękowienie (np. z wykorzystaniem interfejsu MIDI) takiego

tekstowego zapisu nutowego.

- W platformie musi istnieć możliwość tworzenia testów mieszanych które zawierać mogą elementy (np. pojedyncze pytania) testów wcześniej stworzonych przez nauczyciela.
- Wymaga się aby każdy test mógł być konfigurowalny. Nauczyciel musi mieć możliwość ustawienia ilości wyświetlanych jednocześnie odpowiedzi, tego czy na teście będą pojawiać się podpowiedzi poprawnych odpowiedzi, oraz mieć możliwość skonfigurowania ilości pytań w danym teście (poprzez włączenie losowania z większej grupy pytań zawartych w ramach bazy pytań testu)
- Platforma musi umożliwiać przypisanie testu uczniowi na konkretny czas (data i godzina)
- Platforma musi mieć możliwość ograniczenia czasu trwania testu (np. do 15 minut)
- Platforma musi mieć możliwość ograniczenia ilości rozwiązań oraz uruchomień danego testu (np. uczeń może rozwiązać test maksymalnie 3 razy)
- Platforma musi mieć możliwość prezentowania wyniku testu zarówno osobie, która dany test rozwiązała jak i pozostałym uczniom należącym do danej grupy
- Platforma musi umożliwiać wydrukowanie testów dla użytkowników, którym test został przypisany. Wymagane jest także, aby nauczyciel mógł określić ilość pytań do druku na pojedynczej stronie.
- Platforma musi mieć możliwość eksportu wyników testu przynajmniej do formatu CSV
- Platforma musi umożliwiać uruchomienie zewnętrznych lekcji, zakupionych u innych dostawców, np. w formacie SCORM

Moduł – Lekcje

2

- Możliwość zamieszczania lekcji w postaci dowolnych plików wgrywanych na serwer przez nauczyciela
- Możliwość tworzenia własnych lekcji za pomocą wbudowanych edytorów lekcji, umożliwiających generowanie końcowego materiału edukacyjnego do formatu prezentacji multimedialnej zapisywanej przynajmniej w jednym z dwóch formatów: Flash lub SCORM
- Wbudowany w Platformę edytor typu (WYSWYG) musi posiadać przynajmniej możliwość:
 - 1) umieszczania na slajdzie lekcji w dowolnym miejscu i rozmiarze: tekstu, obrazka, linku, obiektu dźwiękowego, filmu w formacie przynajmniej SWF, osadzenia filmu z serwisu YouTube
 - 2) możliwość wstawiania tła slajdów
 - 3) możliwość formatowania tekstu (pogrubienie, pochylenie, rozmiar, kolor itp)
 - 5) osadzania w lekcji dowolnego wcześniej stworzonego testu
- Platforma musi mieć możliwość uruchamiania lekcji zapisanych w formacie Flash i SCORM
- Platforma musi mieć możliwość tworzenia w lekcjach linków do materiałów edukacyjnych będących testami oraz ćwiczeniami zgromadzonymi w bazie danych platformy

- 3 Moduł - Projekty
- Platforma musi posiadać funkcje kontrolowania stanu realizacji oraz przydzielania uczniom zadań w postaci projektów
 - Platforma musi umożliwiać nauczycielowi zwracanie uczniom projektów do poprawy, wystawianie z nich oceny oraz zapisywanie wartości oceny do bazy danych.
 - Platforma musi mieć możliwość umieszczania w projekcie pliku źródłowego, który może być materiałem bazowym projektu
 - Nauczyciel w platformie musi mieć możliwość ustalenia daty zakończenia projektu. Użytkownik musi mieć możliwość dokonywania zmian w projekcie
 - Nauczyciel musi mieć informację o dacie i godzinie ostatnich zmian/aktualizacji wprowadzonych w projekcie przez ucznia (np. data umieszczenia plików w projekcie)
 - Uczeń musi mieć możliwość oznaczenia finalnej wersji projektu. Taka wersja musi być dostępna także dla nauczyciela.
- 4 Moduł - Konfigurowanie
- Platforma musi umożliwiać wybranie przez każdego użytkownika ikony/obrazka którym będzie reprezentowany w poszczególnych modułach platformy
 - Użytkownik musi mieć możliwość wpisania własnego adresu email, który będzie wykorzystywany w platformie do przypominania lub generowania nowego hasła.
- 5 Moduł - Komunikacja
- Platforma musi umożliwiać komunikowanie się pomiędzy uczniami, a także pomiędzy uczniami i nauczycielami za pomocą synchronicznego czatu
 - Z budowy interfejsu oraz działania czatu musi wynikać, który użytkownik jest online. Czat musi przechowywać historię komunikacji
 - Platforma musi mieć jeden specjalny czat - pokój nauczycielski - umożliwiający komunikację wyłącznie pomiędzy nauczycielami z danej placówki oświatowej
 - Platforma musi mieć specjalny czat - umożliwiający komunikację wyłącznie pomiędzy nauczycielami z danej placówki oświatowej na temat wybranej klasy
 - Platforma musi mieć czat umożliwiający komunikację wyłącznie pomiędzy uczniami z danej klasy (bez dostępu nauczycieli)
 - Platforma musi mieć czat umożliwiający komunikację pomiędzy uczniami z danej klasy oraz nauczycielami z danej placówki oświatowej
 - System musi umożliwiać nauczycielowi wyłączenie możliwości komunikacji pomiędzy uczniami za pomocą klasowego czatu na konkretny okres (np. podczas lekcji)
 - System musi umożliwiać administratorowi usunięcie treści klasowego czatu za konkretny okres (np. podczas lekcji)
 - Platforma musi umożliwiać komunikację za pomocą np. czatów między użytkownikami przypisanymi do różnych placówek oświatowych. Aby taka komunikacja była możliwa wymagane jest wcześniejsze powiązanie użytkowników (np. poprzez opcję zaakceptowania zaproszenia innego użytkownika)
- 6 Pozostałe wymagania
- Możliwość zakładania kont pracownikom placówki oświatowej (w szczególności nauczycielom) oraz uczniom i ich rodzicom/opiekunom.
 - Statystyki zapewniające informacje o: ilości logowań użytkowników, średnim czasie

zalogowania, dacie pierwszego i ostatniego logowania, ilość przydziałów testów, lekcji i projektów przez każdego nauczyciela, ilości utworzonych testów, lekcji i projektów przez każdego użytkownika, ilość poleceń materiałów utworzonych przez użytkowników innym użytkownikom, średniej z wyników uzyskanych przez użytkowników z rozwiązanych testów

- Możliwość tworzenia, publikowania oraz wizualizacji wyników ankiet opartych o pytania zamknięte oraz otwarte
 - Możliwość przydzielenia ankiet opartych o pytania zamknięte oraz otwarte do wybranej grupy użytkowników: uczniów klasy, uczniów grupy, wszystkich uczniów, wszystkich rodziców, nauczycieli, uczniów i rodziców, uczniów i nauczycieli, wszystkich
 - Możliwość chwilowego wstrzymania możliwości głosowania w ankiecie oraz resetu wyników opublikowanej ankiety przez administratora
 - Możliwość tworzenia przez nauczycieli własnych filtrów materiałów edukacyjnych oraz kategoryzowania materiałów wielowymiarowo według własnych potrzeb, p.. (materiał dla klasy (4,5,6), materiał typu: (test ABCD, Dyktando, Połącz w Pary), skala trudności (łatwy, standardowy, trudny)
 - Możliwość filtrowania materiałów edukacyjnych w bazie danych szkoły przynajmniej według przedmiotu, etapu nauczania, poziomu nauczania.
 - Po przeprowadzeniu sprawdzenia wiedzy w formie pytań zamkniętych platforma musi prezentować ewaluację wykonanego przez uczniów zadania w postaci prostego raportu, zawierającego przynajmniej ranking uczniów oraz analizę poprawności odpowiedzi na poszczególne pytania wchodzące w skład testu.
 - Wraz z systemem platformy musi zostać dostarczona baza danych zawierająca materiały edukacyjne stworzone za pomocą edytorów materiałów dostępnych w platformie
- 1) W bazie materiałów edukacyjnych musi się znajdować przynajmniej 1400 obiektów edukacyjnych (testów i lekcji) z przynajmniej 10 przedmiotów
 - 2) W bazie materiałów edukacyjnych muszą znajdować się obiekty przynajmniej następujących typów: test wielokrotnego wyboru, test jednokrotnego wyboru, wskaż na obrazku, połącz w pary, przyporządkuj do kategorii, dyktando, wpisz odpowiedź tekstową, testów mieszanych, lekcje
 - 3) Baza materiałów edukacyjnych musi posiadać repozytorium obiektów graficznych do wykorzystania przez nauczycieli do tworzenia własnych materiałów zawierające przynajmniej szablony tła do prezentacji, mapy historyczne oraz geograficzne, podstawowe bryły matematyczne, podstawowe instrumenty muzyczne, znaki drogowe, symbole określające pogodę
- Platforma musi umożliwiać nawiązywanie przyjaźni (dodawania do grupy znajomych, posiadających konto w platformie) oraz polecanie/przekazywanie sobie własnych materiałów edukacyjnych (np nauczyciel matematyki w szkole X udostępnia swoją lekcję do użycia nauczycielom ze szkół Y oraz Z)
 - Platforma musi umożliwiać konfigurowanie parametrów wyświetlania czcionek (przynajmniej wielkości, formatowania oraz typu czcionki) w testach oraz lekcjach

Cena ofertowa zamówienia brutto:

słownie:zł. (w tym% podatku VAT)