

PASIŪLYMAS
DĖL EDUKACINĖS PRIEMONĖS (STALO ŽAIDIMO (-Ų)) SUKŪRIMO VIEŠOJO
PIRKIMO

2022 m. gegužės 26 d.

Vilnius

Tiekėjo pavadinimas /Jeigu dalyvauja ūkio subjektų grupė, surašomi visi dalyvių pavadinimai/	VŠĮ „Terra Publica“
Tiekėjo adresas /Jeigu dalyvauja ūkio subjektų grupė, surašomi visi dalyvių adresai/	
Už pasiūlymą atsakingo asmens vardas, pavardė	
Įmonės kodas	135777892
PVM mokėtojo kodas	LT357778917
Telefono numeris	
El. pašto adresas	

Pirkimo objektas: Edukacinės priemonės (toliau – stalo žaidimas, žaidimas) koncepcijos sukūrimas ir 50 vnt. žaidimo komplektų gamyba.

Techninė specifikacija pridedama.

Pasiūlymai bus vertinami kainos ir kokybės santykio kriterijumi.
Pridedami vizijos vertinimo kriterijai.

Pavadinimas	Pasiūlymo kaina Eur su PVM*
Edukacinės priemonės vizijos sukūrimas	2790,26
50 vnt. žaidimo komplektų gamyba	3993,00
Bendra pasiūlymo kaina, Eur su PVM	6783,26

Bendra pasiūlymo kaina žodžiais: Šeši tūkstančiai septyni šimtai aštuoniasdešimt trys eurai 26 ct su PVM.

- Į pasiūlymo kainą įskaičiuotos visos išlaidos, susijusios su paslaugos teikimu.

1. Pateikti bent 3 sukurtų stalo žaidimų pavyzdžius (pvz., internetines nuorodas).

Leidykla „Terra Publica“ yra išleidusi šiuos stalo žaidimus:

1.1. „IQ ringas. Didysis stalo žaidimas“

<https://www.terrapublica.lt/parduotuve/zaidimai/korteliu-zaidimai/iq-ringas-didysis-stalo-zaidimas/>

1.2. „Fotomedžioklė“

<https://www.terrapublica.lt/parduotuve/zaidimai/korteliu-zaidimai/fotomedziokle/>

1.3. „Idomiausios kelionės po Lietuvą“

<https://www.terrapublica.lt/parduotuve/zaidimai/korteliu-zaidimai/idomiausios-keliones-po-lietuva-didysis-stalo-zaidimas/>

1.4. „Metų laikai“

<https://www.terrapublica.lt/parduotuve/zaidimai/stalo-zaidimai-vaikams/metu-laikai/>

1.5. „Kur drakono uodega?“

<https://www.terrapublica.lt/parduotuve/zaidimai/stalo-zaidimai-vaikams/kur-drakono-uodega/>

2. Pateikti edukacinės priemonės viziją, kuri apimtų galimą edukacinės priemonės turinį ir formą (atsižvelgti į techninėje specifikacijoje pateiktą informaciją). Pateikta vizija gali, tačiau neprivalo, tapti edukacinės priemonės koncepcijos pagrindu.

Koncepcija bus derinama taip, kaip numatyta techninėje specifikacijoje.

Leidyklos „Terra Publica“ edukacinės priemonės vizija

Stalo žaidimo galimas pavadinimas: Antikoruptika, Pilietiš-KAS („KAS“ – klasės / kolektyvo / komandos antikorupcinis sąmoningumas).

Edukacinės priemonės (toliau – stalo žaidimas) tikslai:

1. Stiprinti žaidėjų antikorupcinį sąmoningumą.
2. Per sumodeliuotas situacijas žaidime – skatinti prisiimti asmeninę atsakomybę, priimant sprendimus realiose situacijose, susijusiose su viešuoju interesu.
3. Pagalbinė metodinė priemonė pedagogams, kurie klasėje interaktyviai pristato temą apie antikorupciją.

Stalo žaidimo auditorija: 5–12 klasių moksleiviai ir jų šeimos.

Žaidėjų skaičius: nuo 4 iki 8. Žaidimo taisyklės universalios tiek žaidžiant 4, tiek 8 žaidėjams. Žaidimo trukmė reguliuojama, pasitelkiant skirtingą situacijų skaičių. Maksimalioje grupėje, per numatytą žaidimo trukmę visi žaidėjai ištrauktų bent po 3–5 situacijas iš skirtingų visuomeninių erdvių.

Žaidimo trukmė: numatoma iki 20–30 min. Žaidimas bus metodiškai pritaikytas 45 min. pamokos trukmei: 10 min. žaidimo taisyklių paaiškinimui, vid. 25 min. – pačiam žaidimui ir situacijų sprendimui, 10 min. – žaidimo aptarimui ir diskusijai. Edukacinėje priemonėje taip pat bus pritaikyta taisyklė stabdyti žaidimą pasibaigus mokytojo ar moderatoriaus skirtam laikui – tokiu atveju laimėtoju taps žaidėjas surinkęs daugiausiai taškų. 30 mokinių klasė galės naudotis 4 edukacinės priemonės komplektais po 7–8 mokinius.

Žaidimo tikslas: vaikstant po visuomenines erdves žaidimo lentoje, ištraukti atitinkamos srities situacijos korteles, kuriose nurodyti galimi pasirinkimai. Už teisingą pasirinkimą skirtingose situacijose skiriami skirtingų vertybių taškai. Žaidėjo tikslas surinkti maksimalų vertybių rinkinį (daugiausiai taškų).

Žaidimo lenta: 6 visuomeninės erdvės (pvz., sveikatos priežiūra, politika, savivalda, teisėsauga, teisėkūra, aplinkosauga ar pan.)

Žaidimo kortelės: suskirstytos į 6 „vertybių grupes“ (pvz., pilietiškumas, sąžiningumas, drąsa, atsakingumas, netolerancija korupcijai ir pan.). Skirtingos situacijos kortelėse padės ugdyti žaidėjų antikorupcinį sąmoningumą.

Žaidimo turinio aprašymas

Edukacinės priemonės tikslai bus pasiekti pasitelkiant aktualias temas (korupcija viešajame ir privačiame sektoriuose, nepotizmas, pranešimas apie nesąžiningą / korupcinį elgesį, asmeninė atsakomybė dėl korupcijos šalyje / arba asmeninis indėlis gerinant situaciją) ir realias situacijas žaidimo metu. Realios situacijos bus sukurtos gydymo įstaigose, politinėse struktūrose, savivaldybėje, teisme, statybų sektoriuje ar pan. Žaidėjai galės naudoti/nenaudoti savo įtaką sprendžiant minėtas situacijas, taip pat aktyviai / pasyviai reaguoti į kito žaidėjo pasirinkimą. Situacijos ir galimi jų sprendimų variantai bus pateikti žaidimo kortelėse, o visuomeninės erdvės atspindės stalo žaidimo lentoje. Iliustracijos lentoje vaizduos skirtingus visuomeninius sektorius, į kuriuos žaidėjas pateks pasirinkdamas jam reikalingas vertybes ir risdamas kauliuką.

Numatytos stalo žaidimo temos ir realios situacijos neš numatytas edukacines žinutes ir stiprins žaidėjų vertybes: pilietiškumą, sąžiningumą, netoleranciją korupcijai, asmeninę atsakomybę, įsipareigojimą pranešti apie korupcinį elgesį ir pan. Žaidėjai patys priims sprendimus atsidūrę realiose situacijose. Stalo žaidimo metodika ir atsakymai mokys, kaip teisingai pasielgti realiose situacijose, kokios pasekmės gali laukti asmeniškai žaidėjo ar jo artimos aplinkos pasirinkus neteisingus sprendimus.

Žaidimo pagalba dalyviai įsisavins: kaip būti pilietišku, dirbti komandoje, kaip pasirinkus netinkamą elgiasį nukenčia kiti visuomenės nariai, viešojo intereso svarbą, kaip ir kodėl reikia priimti nepatogius sprendimus. Sužaidus stalo žaidimą dalyviai įsisavins viešojo intereso naudą jiems asmeniškai ir visuomenei.

Žaidimo forma ir komponentai

Šiai edukacinei priemonei sukurti paimtas klasikinis stalo žaidimo komplektas (dėžutė, žaidimo lenta, kortelės, kauliukas ir žetonai), leidžiantis naudotojams negaišti laiko ir greitai perprasti žaidimo taisykles, o užsakovui – kokybiškai pagaminti reikiamus komponentus nedideliu 50 vnt. tiražu. Tačiau didžiulę pridėtinę vertę sudarys unikali žaidimo mechanika, kurioje integruotas visų žaidėjų aktyvus įsitraukimas žaidimo metu, taip pat galintis išsivystyti į diskusiją paties žaidimo metu ar po jo.

1 vnt. stalo žaidimo komplektą sudaro:

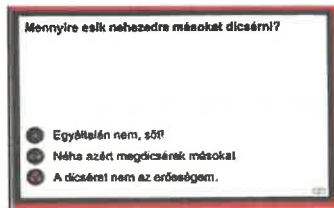
- 1 dėžutė,
- 1 žaidimo lenta,
- ne daugiau nei 110 žaidimo kortelių,
- ne daugiau nei 110 vertybių žetonų,
- 8 žaidėjų žymekliai / žetonai,
- 1 žaidimo kauliukas,
- 1 taisyklių knygelė,
- 1 atsakymų tikrinimo priemonė.

Pastaba. Žaidime naudojamos saugios, patvarios ir daugkartiniam naudojimui pritaikytos priemonės.

Žaidimo dėžutė, lenta, kortelės ir vertybių žetonai bus iliustruoti dailininko vieningu stiliumi.

Stalo žaidimo vizualaus stiliaus pavyzdžiai:

Kortelės pavyzdžiai:



Metas pavadžioti šunel.
Pralaidžiate 1ėjimą.



Lentos (stačiakampė / kvadratinė, sulankstoma į 4–6 dalis) pavyzdys:



Žetonų pavyzdžiai:



Kauliuko pavyzdys:



Edukacinės priemonės turinys: projekto metu bus sukurta iki 110 situacijų skirtingose visuomeninėse erdvėse. Tam bus pasitelkta išoriniai konsultantai ir specialistai, bei bendradarbiaujama su užsakovu, vertinant jų sukurtą turinį.

Stalo žaidimo dizainas ir stilius bus pritaikytas pagal vartotojo amžių, tematiką bei prieš gamybą suderintas su užsakovu.

