



REGULAMIN REKRUTACJI UCZESTNIKÓW I UCZESTNICTWA W PROJEKCIE

„Przejdź na wyższy level – zajęcia informatyczne w szkole podstawowej w Otyniu”

realizowanego w ramach **Regionalnego Programu Operacyjnego Lubuskie 2020**

Oś Priorytetowa 8 Nowoczesna edukacja., **Działanie 8.2.** Wyrównywanie dysproporcji w jakości kształcenia na poziomie ogólnym oraz dostosowanie oferty edukacyjnej do potrzeb uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych i zdrowotnych.

Poddziałanie 8.2.1. Wyrównywanie dysproporcji w jakości kształcenia na poziomie ogólnym oraz dostosowanie oferty edukacyjnej do potrzeb uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych i zdrowotnych - projekty realizowane poza formułą ZIT.

Projekt „Przejdź na wyższy level – zajęcia informatyczne w szkole podstawowej w Otyniu” współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, realizowany przez Gminę Otyń na podstawie Umowy nr RPLB.08.02.01-08-0046/17-00 zawartej z Zarządem Województwa Lubuskiego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Lubuskie 2020.

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy *Regulamin* określa szczegółowe zasady przeprowadzania procesu rekrutacji Uczestników projektu i uczestnictwa w projekcie **„Przejdź na wyższy level – zajęcia informatyczne w szkole podstawowej w Otyniu” nr RPLB.08.02.01-08-0046/17-00.**
2. Nabór kandydatów do udziału w projekcie prowadzi Beneficjent – Gmina Otyń.
3. Celem głównym projektu jest wzrost do 30.06.2020 r. kompetencji cyfrowych 10 nauczycieli (kobiet - 9, mężczyzn- 1) oraz 410 uczniów (kobiet- 188, mężczyzn- 222) ze Szkoły Podstawowej w Otyniu oraz przygotowanie ich do efektywnego funkcjonowania w przyszłości na rynku pracy zgodnie z potrzebami gospodarki regionu.
4. Podstawę dla określenia celów projektu stanowiła indywidualna diagnoza zapotrzebowania szkół Gminy Otyń na wsparcie EFS w ramach Osi Priorytetowej 8, Poddziałania 8.2.1 Regionalnego Programu Operacyjnego Lubuskie 2020 z dnia 15.11.2017 r. z zakresu kształcenia kompetencji kluczowych niezbędnych na rynku pracy ze szczególnym uwzględnieniem kompetencji cyfrowych zatwierdzona przez organ prowadzący tj. Gminę Otyń.
5. Wsparcie w ramach projektu skierowane jest do grup odbiorców wskazanych w Szczegółowym Opisie Osi Priorytetowych Regionalnego Programu Operacyjnego – Lubuskie 2020:
 - Szkoła Podstawowa w Otyniu podlegającą organowi prowadzącemu, którym jest Gmina Otyń;
 - uczniów Szkoły Podstawowej w Otyniu - 410 osób (kobiet- 188, mężczyzn- 222), w tym:
 - uczniów z niepełnosprawnościami- 5 osób (kobiet- 2, mężczyzn- 3);
 - uczniów z rodzin wykluczonych lub zagrożonych wykluczeniem społecznym 84 osoby (kobiet- 38, mężczyzn- 45);
 - nauczycieli 10 osób (kobiet- 9, mężczyzn- 1) Szkoły Podstawowej w Otyniu.
6. Projekt realizowany jest w okresie od 2018-09-01 do 2020-06-30.
7. Udział w projekcie dla jest bezpłatny.



§2

PROCES REKRUTACJI

1. Rekrutacja uczestników projektu realizowana jest zgodnie z zasadą równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasadą równości szans kobiet i mężczyzn.
2. Zaplanowano rekrutację do projektu 410 uczniów, w tym 188 kobiet i 222 mężczyzn oraz 10 nauczycieli w tym 9 – kobiet, 1- mężczyzn.
3. Zakłada się 2 etapową rekrutację uczniów do projektu:
 - I. Zgłoszenie się do punktu kwalifikacyjnego opiekuna prawnego z uczniem oraz wypełnienie i złożenie podpisanego przez opiekuna prawnego formularza rekrutacyjnego, deklaracji uczestnictwa oraz oświadczeń.
 - II. Weryfikacja danych podanych w dokumentach rekrutacyjnych.
4. W pierwszej kolejności zakwalifikowane zostaną osoby (z uwzględnieniem zasady równości szans i niedyskryminacji):
 - uczniowie z niepełnosprawnościami, posiadający orzeczenie o niepełnosprawności (przyznanie 20 pkt preferencyjnych);
 - uczniowie z rodzin wykluczonych lub zagrożonych wykluczeniem społecznym (przyznanie 20 pkt preferencyjnych)
 - kobiety (przyznanie 5 pkt preferencyjnych)- ze względu na przynależność kobiet do grupy najbardziej narażoną na niedostatek kompetencji cyfrowych, a przez to wykluczenie z dostępu do sektu usług ICT (badania Komisji Europejskiej pt. Digital Competences in the Digital Agenda).
5. Zakłada się 2 etapową rekrutację nauczycieli do projektu:
 - I. Zgłoszenie się do punktu kwalifikacyjnego oraz wypełnienie i złożenie podpisanego formularza rekrutacyjnego, deklaracji uczestnictwa oraz oświadczeń.
 - II. Weryfikacja danych podanych w dokumentach rekrutacyjnych.
6. Na podstawie zgłoszeń i punktów sporządzona zostanie lista uczestników projektu i lista rezerwowa.
7. W przypadku rezygnacji lub skreślenia uczestnika z listy osób zakwalifikowanych do projektu jego miejsce zajmie pierwsza osoba z listy rezerwowej.

§ 3

WSPARCIE REALIZOWANE W RAMACH PROJEKTU

1. Projekt zakłada realizację zajęć informatycznych dla uczniów (410 osób) oraz zajęć informatycznych dla nauczycieli (10 osób). Zajęcia przyczynią się do wzrostu kompetencji informatycznych uczestników, należących zgodnie z definicją Parlamentu Europejskiego do kompetencji kluczowych.
2. W ramach projektu zaplanowano realizację następującego wsparcia:

I. ZAJĘCIA INFORMATYCZNE W SZKOLE PODSTAWOWEJ W OTYNIU- WSPARCIE DLA UCZNIÓW:

1) ZAJĘCIA INFORMATYCZNE BEZPIECZEŃSTWO W CYBERPRZESTRZENI

Celem edukacyjnych zajęć jest zwiększenie kompetencji cyfrowych uczestników projektu w zakresie bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni oraz wzrost świadomości na temat cyber zagrożeń.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 300 ,realizacja 30 grup – 10 os./gr., realizacja w latach szkolnych: 2018/2019 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr x 30 gr = 900h).



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego
w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego – Lubuskie 2020

2) **ZAJĘCIA INFORMATYCZNE W ZAKRESIE WYKONYWANIA I MODYFIKACJI PLIKÓW AUDIO I VIDEO**

Celem edukacyjnych zajęć jest wzrost kompetencji cyfrowych UP w zakresie tworzenia i modyfikowania plików audio-video.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 100, 10 gr. – 10 os./gr., realizacja w latach szkolnych: 2018/19 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr.x10gr = 300h).

3) **ZAJĘCIA INFORMATYCZNE - WYKORZYSTANIE WIRTUALNYCH NARZĘDZI INFORMATYCZNYCH**

Celem edukacyjnych zajęć jest wzrost kompetencji cyfrowych UP w zakresie wykorzystania wirtualnych narzędzi informatycznych.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 100, 10 gr. – 10 os./gr., realizacja w latach szkolnych: 2018/19 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr. x 10gr = 300h).

4) **ZAJĘCIA INFORMATYCZNE 3D**

Celem edukacyjnych zajęć jest wzrost kompetencji cyfrowych UP w zakresie wykorzystania narzędzi informatycznych 3 D.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 140, 14 gr. – 10 os./gr., realizacja w latach szkolnych: 2018/2019 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr. x 14gr = 420h).

5) **ZAJĘCIA INFORMATYCZNE Z ZAKRESU SZYBKIEGO PISANIA NA KLAWIATURZE**

Celem edukacyjnych zajęć jest wzrost umiejętności cyfrowych uczestników projektu w zakresie szybkiego pisania na klawiaturze, umożliwiającą skrócenie czasu pracy z komputerem i pozyskiwania informacji on-line.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 140, 14 gr. – 10 os./gr. w lat. szkol. 2018/19 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr.x14gr = 420h).

6) **ZAJĘCIA INFORMATYCZNE – KREACJA STRON INTERNETOWYCH**

Celem edukacyjnych zajęć jest wzrost umiejętności cyfrowych UP w zakresie tworzenia stron internetowych.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 100, 10 gr. – 10 os./gr. realizacja w latach szkolnych: 2018/19 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr.x10gr = 300h).

7) **ZAJĘCIA INFORMATYCZNE Z GRAFIKI KOMPUTEROWEJ**

Celem edukacyjnych zajęć jest zwiększenie kompetencji cyfrowych UP w zakresie obsługi programów graficznych.

(liczba osób korzystających ze wsparcia: 100, 10 gr. – 10 os./gr., realizacja w latach szkolnych: 2018/2019 i 2019/2020, liczba godzin: 30 h/gr.x10gr = 300h).

II. **DOSKONALENIE KOMPETENCJI CYFROWYCH NAUCZYCIELI ZE SZKOŁY PODSTAWOWEJ W OTYNIU:**

1) **SZKOLENIE Z ZAKRESU OBSŁUGI I ZARZĄDZANIA SIECIĄ KOMPUTERÓW ZAKUPIONYCH W RAMACH PROJEKTU ORAZ WYKORZYSTANIA E-PODRĘCZNIKÓW/E-ZASOBÓW/E-MATERIAŁÓW Z EFS 2007-2013, 2014-2020.**

2) **SZKOLENIE DOSKONALĄCE KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI - MISTRZ KLAWIATURY.**

3) **SZKOLENIE DOSKONALĄCE KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI - GRAFIKA KOMPUTEROWA.**

4) **SZKOLENIE DOSKONALĄCE KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI - OBRAZ I DŹWIĘK W SIECI INTERNETOWEJ.**

5) **SZKOLENIE DOSKONALĄCE KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI - DRUK 3D,**



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego
w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego – Lubuskie 2020

- 6) **SZKOLENIE DOSKONALĄCE KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI - BEZPIECZEŃSTWO DZIECI W INTERNECIE.**
- 7) **SZKOLENIE DOSKONALĄCE KOMPETENCJE ZAWODOWE NAUCZYCIELI - WSPÓŁCZESNE NARZĘDZIA ON-LINE I ICH EFEKTYWNE WYKORZYSTANIE W EDUKACJI.**

III. ZAKUP SPRZĘTU ICT DLA SZKOŁY PODSTAWOWEJ W OTYNIU.

Zgodnie z przeprowadzoną diagnozą zapotrzebowania szkół w gminie Otyń na środki EFS w ramach projektu zostanie zakupione następujące wyposażenie:

- 1) 22 szt. komputerów przenośnych wraz z oprogramowaniem tj. systemem operacyjnym oraz oprogramowanie typu Office lub równoważnym.
- 2) 2 szt. mobilna szafa ładująca na komputery przenośne.
- 3) 1 szt. drukarki 3D wraz z niezbędnym oprogramowaniem do jej obsługi oraz wkładami.
- 4) 2 szt. kamer cyfrowych.
- 5) 5 szt. klawiatur dla osób niedowidzących – wydatek umożliwi uczestnictwo w zajęciach osób niepełnosprawnych, tym samym zostanie zrealizowana zasada równości szans, w tym równości szans osób niepełnosprawnych.

§ 4

Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje przez cały czas okres trwania Projektu.
2. Regulamin może ulec zmianie.
3. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzygane są przez Beneficjenta.
4. Ostateczna interpretacja niniejszego Regulaminu należy do Beneficjenta.
5. Regulamin wchodzi w życie w dniu 01.09.2018 r.