



**REGULAMIN
REKRUTACJI, UCZESTNICTWA W PROJEKCIE
ORAZ PRZYDZIELANIA SPRZĘTU W PROJEKCIE
„Cyfrowe GOKi - NUTS legnicko - głogowski.”**

§ 1

Definicje

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia i skróty oznaczają:

1. **POPC 2014-2020** – Program Operacyjny Polska Cyfrowa na lata 2014-2020
2. **Projekt** – to projekt pn. „Cyfrowe GOKi - NUTS legnicko - głogowski.” nr POPC.03.02.00-00-0118/19, współfinansowany jest przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach POPC 2014-2020
3. **Instytucja Pośrednicząca** – Centrum Projektów Polska Cyfrowa [CPPC], ul. Spokojna 13a, 01-044 Warszawa
4. **Beneficjent/Organizator**: Edukacja Bez Barrier – Fundacja na rzecz edukacji w Polsce, ul. Hoża 86/410, 00-682 Warszawa.
5. **Uczestniczka/Uczestnik Projektu** – są to odpowiednio Gminne Ośrodki Kultury i ich pracownicy oraz dzieci i młodzież w wieku 10-18 lat.
6. **Kandydatka/Kandydat** – osoba wyrażająca chęć udziału w Projekcie;
7. **GOK** – samorządowa instytucja kultury działająca na terenie gminy wchodzącej w skład NUTS3 – legnicko-głogowskiego.
8. **Komplet sprzętu** – zestaw, na który składają się: 1 komputer/laptop, 5 tabletów, 1 projektor,
9. **Szkolenie** – na 1 cykl szkolenia składa się: szkolenie grupowe teoretyczne dla pracowników GOK w wymiarze 32h oraz szkolenie praktyczne dla pracownika GOK w wymiarze 30h. Ilość cykli szkolenia praktycznego dla danego GOK jest tożsama z ilością pracowników GOK zadeklarowanych przez GOK do udziału w Projekcie.
10. **Dane osobowe** należy rozumieć jako dane osobowe w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych dotyczące uczestników i personelu Projektu, które muszą być przetwarzane przez Instytucję Zarządzającą oraz Beneficjenta.
11. **Przetwarzanie danych osobowych rozumiane** jest jako jakiegokolwiek operacje wykonywane na danych osobowych, takie jak zbieranie, utrwalanie, przechowywanie, opracowanie, zmienianie, udostępnianie i usuwanie.
12. **Ustawa o ochronie danych osobowych** – ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2015 r., poz. 2135 z późn. zm.).

§ 2

Informacje ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki udziału, zasady i podstawowe kryteria rekrutacji Uczestników Projektu „Cyfrowe GOKi - NUTS legnicko - głogowski.”, ich obowiązki, a także etapy wsparcia przewidzianego w ramach Projektu oraz warunki rozdzielania sprzętu pomiędzy GOKi biorące udział w projekcie.
2. Projekt realizowany jest w okresie od 01.04.2020 do 31.03.2023 na terenie NUTS3 legnicko-głogowskiego.
3. Celem projektu jest rozwój kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury
4. Realizacja celu głównego odbywać się będzie poprzez etap I – objęcie wsparciem 100 (85K15M) pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury indywidualną lub grupową nauką zagadnień z min. 2 obszarów rozwoju kompetencji cyfrowych określonych w Standardzie wymagań kompetencji cyfrowych, etap II – grupowe zajęcia dla 1000 (625K, 375M) dzieci i



młodzieży, prowadzone przez przeszkolonych pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury uczestniczących w projekcie lub trenerów posiadających odpowiednie kwalifikacje- na terenie danego NUTS.

Beneficjent uwzględnił korzystanie z laptopów i tabletów (zakupionych w ramach projektu) oraz dodatkowo zostaną wykorzystane zakupione projektory i karty do programowania.

5. Cele szczegółowe:
 - nabycie 9 kompetencji przez 95 (83K, 12M) pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury zgodnie ze „Standardem, wymagań kompetencji cyfrowych”,
 - nabycie 9 kompetencji przez minimum 950 (594K, 356M) dzieci i młodzieży w wieku 10-18l, zgodnie ze „Standardem wymagań kompetencji cyfrowych,
 - pozostawienie sprzętu zakupionego w projekcie – przy pomocy którego prowadzono szkolenia oraz karty do programowania i pomocy dydaktycznych jako gminnej samorządowej instytucji kultury biorącej udział w projekcie,
 - zapewnienie pracownikom gminnych samorządowych instytucji kultury oraz trenerom przez cały okres realizacji projektu dostępu do portalu - forum wymiany informacji i doświadczeń, opieki mentora, dostęp do materiałów szkoleniowych wraz z aktualizacją przez cały czas realizacji projektu oraz mini gier multimedialnych stanowiących element składowy cyfrowych zasobów edukacyjnych,
 - zapewnienie mentoringu i doradztwa zorientowanego na odkrywanie i rozwijanie potencjału pracowników GOK,
 - zapewnienie pracownikom gminnych samorządowych instytucji kultury wsparcia administratora cyfrowych zasobów edukacyjnych dostępnych na platformie oraz wsparcia technicznego.
6. Ze środków projektu zakupionych zostanie 25 kompletów sprzętu.
7. Każdy GOK otrzyma 1 komplet sprzętu na czas trwania szkoleń, aby realizować na nim działania szkoleniowe.
8. Po zakończeniu realizacji działań szkoleniowych, sprzęt zostanie rozdzielony pomiędzy GOKi biorące udział w projekcie i pozostawiony w nich jako wyposażenie GOKów.

§ 4

Grupa docelowa i warunki uczestnictwa w projekcie

1. Projekt skierowany jest do gminnych ośrodków kultury ich pracowników gminnych instytucji kultury z danego obszaru NUTS 3 – legnicko-głogowskiego oraz dzieci i młodzieży w wieku 10 – 18 lat.
2. Kryteria dostępu w ramach projektu:
 - a) status uczestnika (pracownik GOK/ dzieci i młodzież w wieku 10-18l),
 - b) miejsce zamieszkania/pracy – na terenie NUTS3 – legnicko-głogowskiego,
 - c) podanie danych osobowych i adresowych wymienionych w dokumentach rekrutacyjnych stanowiących załączniki do niniejszego regulaminu
 - d) złożenie stosownych oświadczeń wymaganych niniejszym Regulaminem,
 - e) dotrzymanie wskazanego przez Beneficjenta terminu szkoleń
 - f) złożenie wymaganych podpisów na dokumentach wskazanych w niniejszym Regulaminie oraz dotyczących wsparcia udzielonego w ramach projektu.
3. Do projektu zostanie zakwalifikowanych 100 pracowników GOK oraz 1000 dzieci i młodzieży w wieku 10-18l.
4. Wybrani uczestnicy przydzieleni zostaną do odpowiednich grup szkoleniowych (podział na wiek i poziom wiedzy)

§ 5

Warunki uczestnictwa w projekcie

1. Udział w Projekcie może wziąć GOK, który spełnia łącznie następujące kryteria:



- a) jest gminnym samorządowym ośrodkiem kultury, działającym w szczególności na podstawie ustawy z dnia 25.10.1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (Dz. U. 1991 nr 114 poz. 493) oraz ustawy z dnia 08.03.1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. 1990 nr 16 poz. 95) – na terenie NUTS3 legnicko-głogowskiego,
 - b) prowadzi zajęcia dla dzieci i młodzieży w wieku 10 – 18l,
 - c) zatrudnia pracowników i oddeleguje do wzięcia udziału w projekcie, co najmniej 1 pracownika,
 - d) podpisał deklarację udziału w projekcie (Załącznik nr 1), Formularz zgłoszeniowy Gminnej Samorządowej Instytucji Kultury (Załącznik nr 2) oraz Umowę udziału w Projekcie (Załącznik nr 3) przed rozpoczęciem zajęć.
2. W przypadku nie podpisania umowy, Beneficjent może uznać, że GOK zrezygnował z udziału w Projekcie.
 3. Dany Kandydat (pracownik gminnego, samorządowego ośrodka kultury, dzieci i młodzież w wieku 10-18l.) deklarujący dobrowolny udział w niniejszym Projekcie może zostać uczestnikiem Projektu (odbiorcą ostatecznym), jeżeli spełnia kryteria wskazane w § 4 oraz spełni warunki udziału w Projekcie.
 4. Warunkiem udziału Kandydata w Projekcie jest odpowiednio:
 - a) W przypadku pracowników GOK: podpisanie i złożenie Formularza zgłoszeniowego (Załącznik 4), deklaracji uczestnictwa w Projekcie (załącznik 5), Umowę udziału w Projekcie (Załącznik nr 6), Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym (Załącznik 10) w terminie wskazanym przez Beneficjenta,
 - b) W przypadku dzieci i młodzieży 10-18l: podpisanie i złożenie Formularza zgłoszeniowego (Załącznik 7), deklaracji uczestnictwa w Projekcie (załącznik 8), Umowę udziału w Projekcie (Załącznik nr 9), Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym (Załącznik 11) w terminie wskazanym przez Beneficjenta,
 - c) Warunkiem dostępowym dla pracowników GOK jest posiadanie kompetencji podstawowych (A) określonych w katalogu stanowiącym załącznik nr 10 dokumentacji konkursowej tj. *Standardu wymagań kompetencji cyfrowych*.

W przypadku nie podpisania ww. oświadczeń, Beneficjent może uznać, że uczestnik Projektu zrezygnował udziału w Projekcie.

5. Dokumenty, o których mowa w ust. 4 muszą zostać opatrzone podpisem Kandydata. Ponadto w przypadku Kandydata niepełnoletniego, dokumenty muszą zostać podpisane przez rodzica Kandydata lub jego opiekuna prawnego.
6. Kandydaci spełniający wskazane kryteria i warunki zostają wpisani przez GOK na listę uczestników Projektu według kolejności zgłoszeń, aż do wyczerpania liczby zadeklarowanych przez GOK miejsc.
7. Zostanie również utworzona lista rezerwowa, w razie konieczności uzupełnienia ew. wolnych miejsc

§ 6

Opis planowanych działań w Projekcie

1. Szkolenia stacjonarne grupowe dla pracowników GOKów – 100 osoby, 10 grup x śr.10 os. x 32 godziny dydaktyczne. Pracownicy GOK zostaną przydzieleni do odpowiednich grup szkoleniowych (zgodnie z poziomem zaawansowania) na podstawie wyników bilansu kompetencji, który rozwiążą zaraz po rozpoczęciu projektu. Przeprowadzenie bilansu kompetencji przed i po szkoleniu.



2. Szkolenia praktyczne prowadzone przez przeszkolonych pracowników GOK w asyście trenera z dziećmi i młodzieżą w wieku 10-18 lat – 100 grupy x 10 os. Każda z grup zrealizuje 15 dwugodzinnych spotkań. Szkolenia te odbędą się w okresie 4 tygodniu po odbyciu szkoleń dla pracowników GOK. Przeprowadzenie bilansu kompetencji przed i po szkoleniu.
3. Konsultacje merytoryczne i mentoring dla pracowników GOKów.
4. Wyposażenie GOKów biorących udział w projekcie w sprzęt, uwzględniając istniejące zasoby sprzętu informatycznego/komputerowego. Dla 1 GOKu przewidziano 1 komputer/laptop oraz 5 tabletów, 1 projektor i 5 zestawów materiałów dydaktycznych.

§ 7

Obowiązki uczestników Projektu

1. Każdy uczestnik ma obowiązek aktywnego uczestnictwa we wsparciu oferowanym w ramach Projektu.
2. Uczestnik projektu z grupy dzieci i młodzieży 10-18l. ma obowiązek uczestniczyć w min. 80% zajęć pod rygorem zwrotu środków za nieuzasadnioną rezygnację ze szkolenia. Wyjątek będą stanowiły osoby, które udokumentują powód rezygnacji ze szkolenia – przypadki losowe.
3. Uczestnik projektu z grupy pracowników GOK ma obowiązek uczestniczyć w min. 80% zajęć teoretycznych i 100% zajęć praktycznych pod rygorem zwrotu środków za nieuzasadnioną rezygnację ze szkolenia (wyjątek będą stanowiły osoby, które udokumentują powód rezygnacji ze szkolenia przypadki losowe, które będą rozpatrywane indywidualnie i po konsultacji z Centrum Projektów Polska Cyfrowa).
4. Obowiązki uczestnika Projektu:
 - a) wypełnienie wszelkich dokumentów związanych z realizacją Projektu,
 - b) przestrzeganie Regulaminu Projektu,
 - c) systematyczne uczestniczenie w zajęciach,
 - d) udzielanie wszelkich informacji związanych z uczestnictwem w projekcie z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.

§8

Zasady przyznawania sprzętu

1. Przy przyznawaniu sprzętu wskazanego w §1 ust. 8 oraz §2 ust. 8, Beneficjent bierze pod uwagę zasoby sprzętowe, którymi dysponuje dany GOK. Sprzęt w pierwszej kolejności mogą otrzymać wyłącznie GOKi, które nie otrzymały go w ramach innego projektu dofinansowanego ze środków UE i/lub nie posiadają sprzętu w odpowiedniej ilości/parametrach aby zrealizować działania przewidziane w Projekcie.
2. Sprzęt może otrzymać wyłącznie GOK, w którym w pełni zrealizowano zadeklarowaną ilość cykli szkolenia.
3. Sprzęt zostanie rozdzielony pomiędzy GOKi biorące udział w projekcie, po spełnieniu warunków opisanych w ust. 1 i 2, w następujący sposób:
 - a) Min. 1 komplet sprzętu na pewno otrzyma każdy GOK które zadeklaruje min. 4 pracowników i zrealizuje min. 4 cykle szkoleniowe,
 - b) w przypadku niewyczerpania puli sprzętu zgodnie z pkt. a, sprzęt zostanie przydzielony GOKom, które zadeklarują największą ilość pracowników i zrealizują największą ilość cykli szkoleniowych – wg kolejności zgłoszeń.

§9

Zasady monitoringu



1. Uczestnicy Projektu są zobowiązani w trakcie trwania Projektu, jak i po jego zakończeniu, do udzielenia instytucjom zaangażowanym w realizację Projektu wszelkich informacji dotyczących rezultatów uczestnictwa w Projekcie oraz mających na celu monitoring ich udziału w Projekcie, a także ocenę skuteczności działań podjętych w ramach Projektu.
2. Uczestnicy szkolenia lub zajęć są zobowiązani każdorazowo do potwierdzenia swojej obecności na zajęciach. Potwierdzenie obecności następuje poprzez złożenie podpisu na liście obecności.
3. Uczestnicy szkolenia są zobowiązani do wypełniania ankiet monitorujących na początku, w trakcie uczestnictwa w projekcie oraz po jego zakończeniu.
4. Uczestnicy szkolenia są zobowiązani do informowania GOK - u o ewentualnych zmianach przekazanych danych osobowych (zmiana nazwiska, miejsca zamieszkania, telefonu itp.). GOK poinformuje o zakresie tych zmian Beneficjenta.

§ 10

Postanowienia końcowe

1. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Beneficjenta.
2. Beneficjent Projektu zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu wynikających w szczególności ze zmian założeń Projektu, przepisów prawa jak uregulowań dotyczących Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.
3. Aktualna treść regulaminu dostępna jest w Biurze Projektu oraz siedzibie Beneficjenta

Załączniki do regulaminu:

Załącznik 1 – Deklaracja udziału – GOK

Załącznik 2 – Formularz zgłoszeniowy GOK

Załącznik 3 – Umowa z GOK

Załącznik 4 – Formularz zgłoszeniowy – PRACOWNIK

Załącznik 5 – Deklaracja udziału w projekcie – PRACOWNIK GOK

Załącznik 6 – Umowa z pracownikiem GOK

Załącznik 7 – Formularz zgłoszeniowy – DZIECKO

Załącznik 8 – Deklaracja udziału w projekcie – DZIECKO

Załącznik 9 – Umowa z uczestnikiem projektu 10-18l.

Załącznik 10 - Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiorcy ostatecznego

Załącznik 11 - Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiorcy ostatecznego - oświadczenie dla przypadku uczestnictwa dziecka poniżej 13 roku życia – nieposiadającego zdolności do czynności prawnych.

Załącznik z dokumentacji konkursowej - zał._10_Standard_wymagań_kompetencji_cyfrowych

