

**Regulamin uczestnictwa w projekcie:
„Informatyka+ -
ponadregionalny program rozwijania kompetencji uczniów szkół ponadgimnazjalnych
w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT)”**

1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa w projekcie: *Informatyka+ - ponadregionalny program rozwijania kompetencji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT)*.
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego - Priorytet III. Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie: 3.3 Poprawa jakości kształcenia, Poddziałanie 3.3.4: Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe - Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki 2007-2013.
3. Projektodawcą (Beneficjentem) jest Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki z siedzibą w Warszawie, na podstawie umowy z Ministerstwem Edukacji Narodowej pełniącym rolę Instytucji Pośredniczącej.
4. Okres realizacji projektu: 1września 2008 roku - 30 września 2012 roku.

2. Słownik pojęć

1. Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia, oznaczają:
 - Beneficjent/Realizator Projektu/Projektodawca – Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki,
 - Instytucja Pośrednicząca – Ministerstwo Edukacji Narodowej,
 - Beneficjent Ostateczny(BO)/Uczestnik/– zakwalifikowana zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie osoba (uczeń szkoły ponadgimnazjalnej/nauczyciel przedmiotów informatycznych), bezpośrednio korzystająca z wdrażanej pomocy,
 - Projekt – projekt: *Informatyka+ - ponadregionalny program rozwijania kompetencji uczniów szkół ponadgimnazjalnych w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT)*,
 - Strona www Projektu - www.informatykaplus.edu.pl,
 - Biuro Projektu – siedziba Warszawskiej Wyższej Szkoły Informatyki,
ul. Lewartowskiego 17, 00-169 Warszawa.

3. Cel i założenia projektu

1. Nadrzędnym celem Projektu jest podwyższenie *kluczowych kompetencji* uczniów szkół ponadgimnazjalnych w regionach objętych wsparciem z zakresu ICT, niezbędnych do dalszego kształcenia się na kierunkach technicznych lub podjęcia zatrudnienia, oraz stworzenie uczniom zdolnym innowacyjnych możliwości rozwijania zainteresowań naukowych w tym zakresie.
2. Szczegółowe cele Projektu są następujące:
 - opracowanie i wdrożenie innowacyjnych metod kształcenia kompetencji kluczowych uczniów w zakresie ICT,
 - podwyższenie jakości pozalekcyjnych form zajęć, umożliwiających uczniom zdobywanie umiejętności kluczowych z zakresu ICT,
 - dostosowanie oferty edukacyjnej szkół ponadgimnazjalnych do potrzeb rynku pracy i poprawa zdolności uczniów do przyszłego zatrudnienia,
 - umożliwienie uczniom uzdolnionym rozwoju zainteresowań z zakresu ICT,
 - poprawa wyników w nauce u uczniów szkół ponadgimnazjalnych w zakresie ICT,
 - otwarcie się szkół na inne źródła pozyskiwania informacji z zakresu ICT,
 - podwyższenie kompetencji nauczycieli w zakresie pracy z uczniem uzdolnionym.

4. Zakres i formy wsparcia

1. Projekt przewiduje realizację programu zajęć pozaszkolnych w postaci:
 - wykładów (2 – godzinne),
 - warsztatów (3 - godzinne),
 - kursów (24 – godzinne, realizowane w ciągu 3 lub 4 dni),
 - konkursów,
 - letnich obozów naukowych (turnusy 10 – dniowe),
 - pracy w uczelnianych kołach naukowych,
 - warsztatów metodycznych (24 – godzinne, realizowane w ciągu 3 lub 4 dni).
2. Zajęcia będą realizowane w latach szkolnych: 2009/2010, 2010/2011, 2011/2012.
3. Miejsca realizacji zajęć w ramach Projektu:
 - siedziba Projektodawcy
(siedziba Warszawskiej Wyższej Szkoły Informatyki,
Warszawa, ul. Lewartowskiego 17),
 - Regionalne Ośrodki Projektu (przedstawicielstwa Biura Projektu w regionach),

- szkoły ponadgimnazjalne objęte Projektem (zajęcia realizowane w Ramach Wszechnicy na Kołach).
4. Dla uczestników zajęć przewidziano:
- materiały dydaktyczne związane z tematyką danych zajęć,
 - dostęp do całości zasobów dydaktycznych opracowanych w ramach Projektu w wersji elektronicznej (za pośrednictwem strony WWW Projektu oraz portalu Polska Wszechnica Informatyczna),
 - materiały pomocnicze (teczka, długopis),
 - wyżywienie (dotyczy uczestników zajęć Wszechnicy Porannej, 24-godz. kursów dla uczniów oraz warsztatów dla nauczycieli),
 - bezpłatny dojazd autokarem udostępnionym przez Realizatora (dotyczy grup zorganizowanych/klas dojeżdżających z miejscowości oddalonych od Warszawy ponad 50 km na zajęcia Wszechnicy Porannej oraz Popołudniowej),
 - nagrody rzeczowe (dotyczy konkursów).
5. Uczestnicy otrzymają również:
- zaświadczenia o uczestnictwie w Projekcie (wszyscy uczestnicy),
 - certyfikaty poświadczające realizację określonych ścieżek edukacyjnych (np. ukończenie kursu z danej dziedziny).

5. Uczestnicy projektu

I. Grupa docelowa – uczniowie –

1. Uczestnikami Projektu mogą być uczniowie szkół ponadgimnazjalnych kończących się egzaminem maturalnym: liceów (ok. 80% uczniów) oraz techników (ok. 20 % uczniów) z województw: mazowieckiego, lubelskiego, podlaskiego, warmińsko-mazurskiego i łódzkiego.
2. Z udziału w Projekcie wyklucza się szkoły ponadgimnazjalne dla dorosłych (zaoczne, wieczorowe).
3. Działania realizowane w ramach zadania: Kuźnia Talentów Informatycznych skierowane są tylko do uczniów klasyfikowanych przez Realizatora Projektu jako „uczeń uzdolniony”. Przez „ucznia uzdolnionego” Realizator będzie rozumiał ucznia spełniającego jeden z poniższych warunków:
 - uczeń z bardzo dobrymi wynikami w nauce (oceny 5-6) z przedmiotów technologia informacyjna, informatyka lub przedmiotów specjalistycznych z obszaru informatyki (w przypadku szkół/klas o profilu informatycznym),

- uczeń rekomendowany przez nauczyciela i wybijający się ponad przeciętność w danej klasie przynajmniej w dwóch obszarach tematycznych obejmujących podstawy programowe z przedmiotów: technologia informacyjna i informatyka lub w zakresie przynajmniej dwóch przedmiotów specjalistycznych z obszaru informatyki (w przypadku szkół/klas o profilu informatycznym),
- uczeń przygotowujący się do udziału w Olimpiadzie Informatycznej na jednym z jej szczebli,
- uczeń nagrodzony w konkursie informatycznym organizowanym przez organy prowadzące szkoły lub inne jednostki edukacyjne o zasięgu przynajmniej jednej gminy/powiatu.

II. Grupa docelowa – *nauczyciele* –

1. Uczestnikami Projektu mogą być nauczyciele przedmiotów informatycznych (technologii informacyjnej, informatyki, przedmiotów specjalistycznych z obszaru informatyki) ze szkół ponadgimnazjalnych kończących się egzaminem maturalnym z województw: mazowieckiego, lubelskiego, podlaskiego, warmińsko-mazurskiego i łódzkiego.

III. Ogólne zasady rekrutacji

1. Rekrutacja będzie uwzględniać zasadę równych szans poprzez zapewnienie możliwości udziału w Projekcie uczniom bez względu na płeć, stopień niepełnosprawności oraz miejsce zamieszkania.
2. W przypadku bardzo dużego zainteresowania uczestnictwem w Projekcie preferowani będą uczestnicy (uczniowie i nauczyciele) ze szkół z małych miejscowości, szczególnie gmin wiejskich (do 5 tys. mieszkańców).

6. Opis procesu rekrutacji

1. Nabór na zajęcia na dany rok szkolny zostanie zapoczątkowany akcją informacyjno-promocyjną w szkołach, które zadeklarowały swój udział w projekcie (wypełniły i przesyłały oryginał deklaracji zgłoszenia szkoły do udziału w projekcie– dokument do pobrania na stronie www Projektu).
2. Zgłoszenie udziału uczniów bądź nauczyciela w Projekcie musi być poprzedzone podpisaniem deklaracji uczestnictwa w projekcie przez szkołę.

3. Szkoły i nauczyciele będą informowani o harmonogramach zajęć odbywających się cyklicznie w danym roku szkolnym (informacja na stronie www Projektu, broszury informacyjne wysyłane pocztą).
4. Zapisy uczniów na dane zajęcia realizowane w ramach Projektu będą dokonywane za pośrednictwem nauczycieli, którzy będą zobowiązani przesłać na wskazany kontakt listę uczniów oraz dopilnować wypełnienia przez uczniów formularzy zgłoszenia uczestnictwa wypełnionych danymi zgodnie z zakresem wymaganym przez Instytucję Pośredniczącą (formularz zgłoszenia uczestnictwa ucznia – dokument do pobrania na stronie www Projektu).
5. W przypadku wybranych form zajęć realizowanych w ramach Projektu będą przyjmowane indywidualne zgłoszenia uczniów ze szkół, które zadeklarowały udział w projekcie, wymagające jednak potwierdzenia/rekomendacji nauczyciela.
6. Oprócz formularza zgłoszenia uczestnictwa w projekcie, każdy uczestnik powinien wypełnić oświadczenie uczestnika Projektu o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych (wzór dokumentu do pobrania na stronie www Projektu) oraz oświadczenie o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem (zawarte w formularzu zgłoszenia uczestnictwa).
7. Nauczyciele informatyki i technologii informacyjnej – opiekunowie uczniów uzdolnionych zostaną zakwalifikowani do wsparcia (udziału w warsztatach metodycznych) na podstawie kolejności zgłoszeń na dane szkolenie (formularz zgłoszenia uczestnictwa nauczyciela do pobrania ze strony www Projektu).
8. W przypadku dużego zainteresowania danymi zajęciami będą tworzone listy rezerwowe.
9. W przypadku dużego zainteresowania zajęciami skierowanymi do uczniów uzdolnionych realizowanymi w ramach Kuźni Talentów Informatycznych Realizator Projektu zastrzega możliwość wprowadzenia testów kwalifikacyjnych (testów wiedzy) dla kandydatów.

7. Uprawnienia i obowiązki uczestnika

1. Uczestnik jest uprawniony do nieodpłatnego udziału w Projekcie oraz otrzymania wsparcia w zakresie opisanym w rozdziale 4 niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik jest zobowiązany do udostępnienia swoich danych osobowych na potrzeby rozliczenia Projektu w zakresie wymaganym przez Instytucję Pośredniczącą.
3. Uczestnik zobowiązuje się do składania oświadczeń zgodnych z prawdą w zakresie pobieranych od niego informacji w związku z uczestnictwem w projekcie. Niniejszy regulamin stanowi pouczenie o odpowiedzialności za składanie oświadczeń niezgodnych z prawdą. Oświadczenie

o zapoznaniu się z powyższym pouczeniem poświadczą uczestnik projektu w części B formularza zgłoszenia – oświadczenie o zapoznaniu się z zasadami udziału w projekcie.

4. Uczestnik zobowiązany jest do potwierdzania swojego uczestnictwa w zajęciach na liście obecności.
5. W przypadku zajęć realizowanych w okresie dłuższym niż 1 dzień (kursy, letnie obozy naukowe) Realizator dopuszcza usprawiedliwione częściowe nieobecności uczestnika spowodowane chorobą lub ważnymi sytuacjami losowymi. Usprawiedliwienie wymaga telefonicznego zawiadomienia lub złożenia pisemnego oświadczenia o przyczynach nieobecności.
6. Warunkiem ukończenia zajęć i uzyskania zaświadczenia o udziale w projekcie jest odpowiednia frekwencja, tzn. udział, w co najmniej 80% zadeklarowanych zajęć (w przypadku turnusów obozowych – 100%).
7. Uczestnik zobowiązany jest do wypełnienia ankiet ewaluacyjnych przedłożonych przez Realizatora (dotyczy wszystkich zajęć).
8. Uczestnik projektu wyraża zgodę na wykorzystanie jego wizerunku (utrwalonego na zdjęciach oraz filmach na różnych nośnikach informacji) do potrzeb tworzenia materiałów informacyjno-promocyjnych w ramach projektu, chyba, że zastrzeże na piśmie że nie zgadza się na wykorzystanie swojego wizerunku w wyżej wymienionych celach.

8. Zasady rezygnacji z uczestnictwa w zajęciach

1. Realizator zastrzega sobie prawo skreślenia uczestnika z listy w przypadku naruszenia przez niego niniejszego regulaminu.
2. W celu zabezpieczenia frekwencji, na wypadek choroby lub zdarzeń losowych, przewiduje się utworzenie list rezerwowych uczestników.
3. W przypadku rezygnacji lub skreślenia uczestnika/grupy uczestników z listy osób zakwalifikowanych do udziału w Projekcie, jego miejsce zajmie pierwsza osoba/grupa osób z listy rezerwowej z uwzględnieniem preferencji określonych w rozdziale III pkt 2 regulaminu.
4. W przypadku rezygnacji danej osoby/grupy z uczestnictwa w zajęciach należy poinformować Biuro projektu nie później niż na dziesięć dni przed terminem ich realizacji.

9. Zasady monitoringu

1. Beneficjenci Ostateczni podlegają procesowi monitoringu, w szczególności na zasadach określonych w rozdziale 7 pkt. 2,3,4,5,6 mającemu na celu ocenę skuteczności działań podjętych w ramach projektu.

10. Postanowienia końcowe

1. Beneficjent Ostateczny zobowiązany jest do stosowania się do niniejszego regulaminu i złożenia na tę okoliczność stosownego oświadczenia, o którym mowa w rozdziale 6 pkt. 6.
2. Realizator Projektu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu, o czym niezwłocznie poinformuje zainteresowanych na stronie www Projektu.
3. W związku z różnorodnością form zajęć przewidzianych do realizacji w Projekcie, Realizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji zasad rekrutacji, uczestnictwa oraz organizacji poszczególnych rodzajów zajęć w celu usprawnienia działań podejmowanych w ramach Projektu, a w szczególności w związku z monitoringiem i ewaluacją Projektu.
4. Uszczegółowienie zasad rekrutacji odnośnie poszczególnych form wsparcia w projekcie będzie publikowane na stronie www projektu.