

**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 4 dni),
 - konkursów,
 - letnich obozów naukowych (turnusy 10 – dniowe),
 - pracy w uczelnianych kołach naukowych,
 - warsztatów metodycznych (24 – godzinne, realizowane w ciągu 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, notes, długopis),
 - wyżywienie (dotyczy uczestników zajęć Wszechnicy Porannej),
 - 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 (zasady certyfikacji stanowią odrębny dokument – dostępny na stronie www Projektu).

5. Uczestnicy projektu

I. Grupa docelowa – uczniowie –

1. Uczestnikami Projektu mogą być uczniowie szkół ponadgimnazjalnych kończących się egzaminem maturalnym: liceów (80% uczniów) oraz techników (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 zebrać od uczniów formularze zgłoszenia uczestnictwa wypełnione 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 zobowiązany jest do potwierdzania swojego uczestnictwa w zajęciach na liście obecności.
4. 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.

5. Warunkiem ukończenia zajęć i uzyskania zaświadczenia o udziale w projekcie jest odpowiednia frekwencja, tzn. udział, w co najmniej 80% zadeklarowanych zajęć.
6. Uczestnik zobowiązany jest do wypełnienia ankiet ewaluacyjnych przedłożonych przez Realizatora (dotyczy wszystkich zajęć).

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.
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



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



WARSZAWSKA
WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



poszczególnych rodzajów zajęć w celu usprawnienia działań podejmowanych w ramach Projektu,
a w szczególności w związku z monitoringiem i ewaluacją Projektu.