

REGULAMIN REKRUTACJI I UCZESTNICTWA W PROJEKCIE

„Akademia talentów”

WSPÓLFINANSOWANYM PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ
Z EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO W RAMACH
REGIONALNEGO PROGRAMU OPERACYJNEGO WOJEWÓDZTWA
WARMIŃSKO-MAZURSKIEGO NA LATA 2014-2020

Regionalny Program Operacyjny Województwa Warmińsko-Mazurskiego
na lata 2014-2020

Priorytet 2 Kadry dla gospodarki

Działanie 2.2 Podniesienie jakości oferty edukacyjnej ukierunkowanej
na rozwój kompetencji kluczowych uczniów

§1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji oraz zasady uczestnictwa w projekcie pt. „Akademia talentów” o numerze RPWM.02.02.01-28-0079/19 realizowanym w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Warmińsko-Mazurskiego na lata 2014-2020, Priorytet 2 Kadry dla gospodarki, Poddziałanie 02.02.01 Podniesienie jakości oferty edukacyjnej ukierunkowanej na rozwój kompetencji kluczowych uczniów. Projekt jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego.
2. Beneficjentem projektu (Wnioskodawcą) jest Gmina Reszel ul. Rynek 24, 11-440 Reszel. Biuro projektu znajduje się w przy ul. Bolesława Chrobrego 5a, 11-440 Reszel. Godziny otwarcia biura: 8:00-15.00.
3. Każda osoba, ubiegająca się o udział w projekcie zobowiązana jest do zapoznania się z treścią niniejszego regulaminu i dokonania akceptacji wszystkich jego postanowień.
4. Każda osoba, ubiegająca się o udział w Projekcie podlega procesowi rekrutacji, który opisany został w § 4 niniejszego regulaminu.
5. Zawarte w Regulaminie Uczestnictwa w Projekcie sformułowania oznaczają:
 - ✓ Beneficjent/Wnioskodawca – Gmina Reszel
 - ✓ Projekt – przedsięwzięcie pt.: „Akademia talentów” o numerze RPWM.02.02.01-28-0079/19 realizowane w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Warmińsko-Mazurskiego na lata 2014-2020, Priorytet 2 Kadry dla gospodarki, Poddziałanie 02.02.01 Podniesienie jakości oferty edukacyjnej ukierunkowanej na rozwój kompetencji kluczowych uczniów
 - ✓ Uczestnik projektu/UP/Beneficjent Ostateczny/BO – należy przez to rozumieć osobę zakwalifikowaną do udziału w projekcie (dziecko/nauczyciel) zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym dokumencie, bezpośrednio korzystającą z wdrażanej pomocy
 - ✓ Dziecko - należy przez to rozumieć dziecko uczęszczające do Szkoły Podstawowej w Reszlu w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Reszlu
 - ✓ Dziecko z niepełnosprawnością - dzieci uczęszczające do Szkoły Podstawowej w Reszlu w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Reszlu, które posiadają opinię/orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego i/lub orzeczenie o niepełnosprawności
 - ✓ Nauczyciel – należy przez to rozumieć nauczycieli zatrudnionych w Szkole Podstawowej w Reszlu będącej integralną częścią Zespołu Szkolno-Przedszkolnego w Reszlu
6. Osobą odpowiedzialną za podejmowanie kluczowych decyzji jest kierownik projektu Agnieszka Żyła tel. 897550037, email: sp3reszel@onet.pl
7. W celu sprawnego realizowania projektu z kierownikiem projektu współpracuje specjalista ds. rozliczeń i monitoringu Tomasz Londoński.
8. Rozstrzygnięcie spraw, które nie są objęte niniejszym Regulaminem pozostaje w gestii kierownika projektu.

§ 2

Informacje o projekcie

1. Projekt „Akademia talentów” o numerze RPWM.02.02.01-28-0079/19 realizowany jest przez Gminę Reszel, z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Warmińsko-Mazurskiego na lata 2014-2020, Priorytet 2 Kadry

dla gospodarki, Poddziałanie 02.02.01 Podniesienie jakości oferty edukacyjnej ukierunkowanej na rozwój kompetencji kluczowych uczniów.

2. Projekt „Akademia Talentów” realizowany jest na podstawie umowy RPWM.02.02.01-28-0079/19-00 podpisanej z Województwem Warmińsko-Mazurskim.
3. Projekt jest realizowany w okresie od **01.01.2021 do 31.12.2021**.
4. Celem projektu jest Zwiększenie kompetencji kluczowych w tym cyfrowych, kreatywności i pracy zespołowej oraz kompetencji matematyczno-przyrodniczych u 136 uczniów z SP3 w Reszlu, zwiększenie kompetencji zawodowych u 16 nauczycieli tej szkoły (15K i 1M) w zakresie stosowania metod oraz form organizacyjnych sprzyjających kształtowaniu i rozwijaniu u uczniów kompetencji kluczowych i cyfrowych oraz właściwych postaw, jak również doskonalenie kompetencji zawodowych 5 nauczycieli przedmiotów przyrodniczych niezbędnych do prowadzenia procesu nauczania opartego na metodzie eksperymentu oraz doposażenie bazy dydaktycznej w pomoce i sprzęt, wykorzystanie nowoczesnych metod nauczania, w tym metody eksperymentu i TIK w okresie od 01.01.2021 do 31.12.2021r. Udział w projekcie jest bezpłatny.
5. Projekt obejmuje wsparciem:
 - ✓ SP nr 3 w Reszlu,
 - ✓ 160 uczniów uczęszczających do SP3 w Reszlu,
 - ✓ 16 nauczycieli zatrudnionych w SP 3 w Reszlu.
6. Projekt zakłada realizację następujących form wsparcia dla:
Dzieci:
 - ✓ Zajęcia robotyczne (dla uczniów klas I-III)
 - ✓ Zajęcia z kreatywności – budowa robotów (dla uczniów klas I-III)
 - ✓ Warsztaty artystyczne po niemiecku (dla uczniów klas I-III)
 - ✓ Zajęcia kompetencyjne z j. angielskiego (dla uczniów klas I-III)
 - ✓ Zajęcia matematyczno-kreatywne w oparciu o zestaw klocków i robotów „Mały Odkrywca” (dla uczniów klas I-III)
 - ✓ Warsztaty ekologiczno-przyrodnicze (dla uczniów klas I-III)
 - ✓ Szkolenie z języka angielskiego (dla uczniów klas IV-VIII)
 - ✓ Zajęcia z umiejętności pracy w grupie (dla uczniów klas IV-VIII)
 - ✓ Zajęcia z kreatywności muzycznej (dla uczniów klas IV-VIII)
 - ✓ Zajęcia biologiczno-chemiczne (dla uczniów klas V-VIII)
 - ✓ Zajęcia fizyczne (dla uczniów klas VII-VIII)
 - ✓ Zajęcia geograficzne (dla uczniów klas V-VIII)Nauczycieli:
 - ✓ Robotyka z klocków
 - ✓ Jak rozwijać kompetencje kluczowe takie jak kreatywność, innowacyjność, przedsiębiorczość i współpracę?
 - ✓ Umiejętność pracy w grupie
 - ✓ Metody aktywizujące w nauczaniu j. niemieckiego
 - ✓ Wykorzystanie neurodydaktyki w nauczaniu j. angielskiego
 - ✓ Escape Room w praktyce nauczania j.angielskiego
 - ✓ Gry i zabawy ruchowe w nauczaniu j.angielskiego w edukacji wczesnoszkolnej
 - ✓ Umiejętności podnoszenia kreatywności u dzieci : Zabawki z filcu – szycie prostych zabawek dla dzieci
 - ✓ Umiejętności z podnoszenia kompetencji kluczowych u dzieci – Cyfrowa Nauczanka, czyli tablety, cyfrowe gadżety i przydatne aplikacje w pracy nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej

- ✓ Na mojej lekcji uczniowie chcą się uczyć. Kreatywny nauczyciel
- ✓ Szkolenie z komputerowych programów muzycznych
- ✓ Szkolenie dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych
- ✓ Metody aktywizujące i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych
- ✓ Prowadzenie zajęć matematycznych z wykorzystaniem klocków
- ✓ Technologia informacyjno-komunikacyjna jako środek dydaktyczny w nauczaniu przedmiotowym

§ 3

Warunki organizacji i uczestnictwa w projekcie

1. Udział w projekcie dzieci:
 - a) Wsparciem zostaną objęte dzieci uczęszczające do SP 3 w Reszlu
 - b) W przypadku zrekrutowania do projektu większej liczby dzieci niż prognozował projekt utworzona zostanie lista rezerwowa, z której pozyskiwane będą dzieci w razie rezygnacji zakwalifikowanych uczestników oraz zastosowane zostaną dodatkowe kryteria naboru:
Kryteria dodatkowo punktowane:
 - ✓ osoba z niepełnosprawnością (+ 5 pkt.)
 - ✓ trudna sytuacja finansowa (potwierdzenie z GOPS) (+5 pkt.)
 - ✓ wielodzietność w rodzinie(+ 5 pkt.)
 - ✓ osoba z rodzin patologicznej (Niebieska karta) (+ 5 pkt.)
osoba z terenów wiejskich (dojeżdżająca) (+5 pkt.)
 - ✓ -pozyt/negatywna ocena wychowawcy-potrzebna do określenia możliwości organizacyjnych i intelektualnych ucznia (wychowawca będzie brał pod uwagę frekwencję, zachowanie ucznia w szkole, sumienność w wykonywaniu obowiązków szkolnych)(ocena pozyt.+1 pkt., ocena negat.0pkt.)
 - ✓ część uczniów będzie mogła wziąć udział w 2 szkol.
 - c) W przypadku zbyt dużej liczby osób z taką samą ilością punktów pod uwagę będzie brana kolejność zgłoszeń
2. Udział w projekcie nauczycieli:
 - a) Wsparciem zostaną objęci nauczyciele pracujący w SP 3 w Reszlu – 16 osób
 - b) Nauczyciele będą zobowiązani do uzasadnienia potrzeby przeszkolenia ich w konkretnym zakresie wpisującym się w diagnozę szkoły.
3. Warunkiem uczestnictwa w projekcie jest wypełnienie i przesłanie pocztą tradycyjną lub złożenie w Biurze Projektu przez potencjalnego **Uczestnika**:
 - a) Karty rekrutacyjnej dziecka lub Karty rekrutacyjnej nauczyciela
 - b) OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA PROJEKTU dotyczące przetwarzania danych osobowych
 - c) Deklaracja Uczestnictwa
4. Dokumenty wymienione w § 3 pkt 4 dostępne są na stronach internetowej szkoły <http://www.sp3.reszel.pl//>, a także w Biurze Projektu i stanowią załączniki do niniejszego regulaminu.
5. Przyjmowane będą jedynie kompletne, poprawnie wypełnione zgłoszenia na właściwych formularzach, opatrzone datą oraz czytelnym podpisem uczestnika.
6. Złożone dokumenty zgłoszeniowe będą na bieżąco weryfikowane, a potencjalni uczestnicy będą niezwłocznie informowani o wyniku weryfikacji i ewentualnej konieczności poprawienia lub uzupełnienia dokumentów.
7. W przypadku niespełnienia wymagań rekrutacji w trakcie jej trwania, kandydat zostanie poproszony o uzupełnienie braków formalnych. W przypadku nie złożenia uzupełnień formalnych, kandydat zostanie skreślony z listy uczestników projektu. Na miejsce skreślonego

kandydata wchodzi osoby z listy rezerwowej, którą Projektodawca przygotowuje w przypadku większej liczby zgłaszających się do projektu niż przewidzianych miejsc w projekcie.

8. Kandydat staje się Uczestnikiem projektu z chwilą przystąpienia do pierwszej formy wsparcia. Nie złożenie przez Kandydata wszystkich wymaganych dokumentów skutkuje utratą przez niego prawa udziału w projekcie.
9. Złożone dokumenty nie podlegają zwrotowi.
10. Za złożenie nieprawdziwych oświadczeń lub zatajenie prawdy w dokumentach rekrutacyjnych grozi odpowiedzialność karna z art. 286 Kodeksu Karnego

§ 4

Zasady rekrutacji

1. Rekrutacja ma charakter otwarty i jawny. Proces rekrutacji rozpocznie się w styczniu 2021r. Dokumenty rekrutacyjne należy złożyć do dnia **15.02.2021r.**
2. Organizację procesu rekrutacji prowadzi Kierownik Projektu. Rekrutację uczestników projektu pod nadzorem Kierownika Projektu prowadzą nauczyciele, którzy będą prowadzić zajęcia projektowe. Beneficjenci Ostateczni będą informowani o rekrutacji za pomocą: spotkań informacyjnych z rodzicami, informacji umieszczanych na stronie internetowej szkoły, za pomocą dziennika internetowego, poczty elektronicznej.
3. Procedura rekrutacyjna składa się z następujących etapów:
 - a. wypełnienie dokumentów określonych w § 3 pkt 4 i dostarczenie do prowadzących zajęcia, którzy przekażą dokumenty do Biura Projektu,
 - b. weryfikacja złożonych dokumentów,
 - c. sporządzenie listy uczestników projektu,
 - d. przesłanie pocztą elektroniczną lub telefonicznie informacji do wszystkich osób, które zostały zakwalifikowane do uczestnictwa w projekcie.
4. Po zrekrutowaniu 100% uczestników projektu powstanie lista rezerwowa. W przypadku nie zebrania pełnej grupy, rekrutacja zostanie wydłużona do czasu zapelnienia wszystkich dostępnych miejsc.

§ 5

Prawa i obowiązki Uczestników projektu

1. Uczestnik projektu spełnia wymagania i akceptuje wszystkie zapisy niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik projektu zobowiązuje się uczestniczyć w prowadzonych w ramach Projektu zadaniach i szkoleniach, akceptując terminy i miejsce, które wyznaczy Wnioskodawca.
3. Uczestnik projektu zobowiązany jest do przestrzegania zasad obowiązujących na poszczególnych etapach realizacji Projektu.
4. Uczestnik projektu zobowiązany jest do punktualności i rzetelności.
5. Uczestnik projektu zobowiązany jest do poddania się badaniom ewaluacyjnym Projektu w czasie jego trwania.
6. Uczestnik projektu zobowiązuje się do uzupełniania wszelkiej dokumentacji związanej z realizacją Projektu, a w szczególności do: podpisywania list obecności, potwierdzeń odbioru materiałów szkoleniowych i zaświadczeń oraz innych dokumentów wskazanych przez Wnioskodawcę a związanych z realizacją Projektu.
7. Uczestnik zobowiązany jest do uczestnictwa w minimum 80% zajęć szkoleniowych, pod rygorem skreślenia z listy uczestników.
8. Uczestnik zobowiązuje się do informowania Kierownika projektu o każdej zmianie danych osobowych czy danych dot. zamieszkania.

9. Uczestnik projektu nie ponosi żadnych opłat z tytułu przystąpienia do Projektu oraz uczestnictwa w podjętych działaniach.

§ 6

Zasady realizacji i rodzaje form wsparcia dla dzieci

1. Zajęcia w ramach projektu mają na celu zwiększenie kompetencji kluczowych w tym cyfrowych, kreatywności i pracy zespołowej oraz kompetencji matematyczno-przyrodniczych
2. Dzieci będą uczestniczyć w następujących formach wsparcia:
 - ✓ Zajęcia robotyczne (dla uczniów klas I-III) 4 grupy x 6 osób = 184 h
 - ✓ Zajęcia z kreatywności – budowa robotów (dla uczniów klas I-III) 1 grupa x 16 osób = 69 h
 - ✓ Warsztaty artystyczne po niemiecku (dla uczniów klas I-III) 1 grupa x 6/8 osób = 46 h
 - ✓ Zajęcia kompetencyjne z j. angielskiego (dla uczniów klas I-III) 2 grupy x 8/9 osób = 92 h
 - ✓ Zajęcia matematyczno-kreatywne w oparciu o zestaw klocków i robotów „Mały Odkrywca” (dla uczniów klas I-III) 3 grupy x 6 osób = 138 h
 - ✓ Warsztaty ekologiczno-przyrodnicze (dla uczniów klas I-III) 2 grupy x 6 osób = 138 h
 - ✓ Szkolenie z języka angielskiego (dla uczniów klas IV-VIII) 4 grupy x 6/8 osób = 184 h
 - ✓ Zajęcia z umiejętności pracy w grupie (dla uczniów klas IV-VIII) 2 grupy x 16 osób = 8h
 - ✓ Zajęcia z kreatywności muzycznej (dla uczniów klas IV-VIII) 1 grupa x 6 osób = 23 h
 - ✓ Zajęcia biologiczno-chemiczne (dla uczniów klas V-VIII) 2 grupy x 6 osób = 184 h
 - ✓ Zajęcia fizyczne (dla uczniów klas VII-VIII) 1 grupa x 8 osób = 23 h
 - ✓ Zajęcia geograficzne (dla uczniów klas V-VIII) 1 grupa x 6 osób = 46 h

§ 7

Zasady realizacji i rodzaje form wsparcia dla nauczycieli

1. Szkolenia dla nauczycieli wynikają z potrzeby doskonalenia umiejętności, kompetencji i kwalifikacji nauczycieli w zakresie stosowania metod oraz form organizacyjnych sprzyjających kształtowaniu i rozwijaniu u uczniów kompetencji kluczowych i cyfrowych oraz właściwych postaw, jak również doskonalenie kompetencji zawodowych 5 nauczycieli przedmiotów przyrodniczych, niezbędnych do prowadzenia procesu nauczania opartego na metodzie eksperymentu.
2. Nauczyciele będą uczestniczyć w następujących formach wsparcia:
 - ✓ Robotyka z klocków – 8 h
 - ✓ Jak rozwijać kompetencje kluczowe takie jak kreatywność, innowacyjność, przedsiębiorczość i współpracę? - 4 h
 - ✓ Umiejętność pracy w grupie – 8h
 - ✓ Metody aktywizujące w nauczaniu j. niemieckiego – 4h
 - ✓ Wykorzystanie neurodydaktyki w nauczaniu j. angielskiego – 3 h
 - ✓ Escape Room w praktyce nauczania j.angielskiego – 3h
 - ✓ Gry i zabawy ruchowe w nauczaniu j.angielskiego w edukacji wczesnoszkolnej- 3h
 - ✓ Umiejętności podnoszenia kreatywności u dzieci : Zabawki z filcu – szycie prostych zabawek dla dzieci- 6h
 - ✓ Umiejętności z podnoszenia kompetencji kluczowych u dzieci – Cyfrowa Nauczanka, czyli tablety, cyfrowe gadżety i przydatne aplikacje w pracy nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej- 5h
 - ✓ Na mojej lekcji uczniowie chcą się uczyć. Kreatywny nauczyciel – 4h
 - ✓ Szkolenie z komputerowych programów muzycznych- 4h
 - ✓ Technologia informacyjno-komunikacyjna jako środek dydaktyczny w nauczaniu przedmiotowym – 4h

- ✓ Metody aktywizujące i eksperymenty w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych- 24 h
 - ✓ Prowadzenie zajęć matematycznych z wykorzystaniem klocków- 5h
 - ✓ Szkolenie dla nauczycieli przedmiotów przyrodniczych – 40 h
3. Fakt nabycia kompetencji będzie weryfikowany w ramach następujących etapów:
- ✓ ETAP I - Zakres - zdefiniowanie w ramach wniosku o dofinansowanie grupy docelowej do objęcia wsparciem oraz wybranie obszaru interwencji EFS, który będzie poddany ocenie,
 - ✓ ETAP II - Wzorzec – określony przed rozpoczęciem form wsparcia i zrealizowany w projekcie standard wymagań, tj. efektów uczenia się, które osiągną uczestnicy w wyniku przeprowadzonych działań projektowych,
 - ✓ ETAP III - Ocena - przeprowadzenie weryfikacji na podstawie opracowanych kryteriów oceny po zakończeniu wsparcia udzielanego danej osobie,
 - ✓ ETAP IV - Porównanie - porównanie uzyskanych wyników etapu III (ocena) z przyjętymi wymaganiami (określonymi na etapie II efektami uczenia się) po zakończeniu wsparcia udzielanego danej osobie.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 04.01.2021r.
2. Wnioskodawca zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu Uczestnictwa w Projekcie w sytuacji zmiany wytycznych, warunków realizacji projektu lub dokumentów programowych.
3. Wszelkie zmiany niniejszego regulaminu wymagają formy pisemnej.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem, decyzję podejmuje Kierownik Projektu w oparciu o odpowiednie reguły i zasady wynikające z Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Warmińsko-Mazurskiego na lata 2014-2020, a także przepisy wynikające z właściwych aktów prawa wspólnotowego i polskiego.
5. Aktualna treść regulaminu dostępna jest w Biurze Projektu oraz na stronie internetowej: <http://www.sp3.reszel.pl/>
6. Regulamin obowiązuje przez cały okres realizacji projektu.

Przygotował i zatwierdził
Kierownik projektu
Agnieszka Żyła

.....
Reszel, 04.01.2021r.