



REGULAMIN PROJEKTU dla NUTS-3 obszar Leszczyński

„KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania” realizowanego w ramach Projektu z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki udziału, zasady i podstawowe kryteria rekrutacji Uczestników Projektu „KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania”, ich obowiązki, a także etapy wsparcia przewidzianego w ramach Projektu.
2. Projekt – projekt pn. „KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania” realizowany jest w ramach Projektu z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020
3. Celem oferowanych form wsparcia jest wsparcie rozwoju kompetencji nauczycieli w zakresie nauczania programowania
4. Beneficjentem jest Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, adres: ul. Wieniawskiego 1, 60-568 Poznań, NIP 777-00-06-35,
5. Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa 2014-2020 oraz budżetu państwa na podstawie umowy ze Skarbem Państwa w imieniu którego działa Centrum Projektów Polska Cyfrowa
6. Uczestnikami Projektu są odpowiednio: Nauczyciele publicznej edukacji wczesnoszkolnej oraz uczniowie klas 1-3 publicznych szkół podstawowych

§ 2

Pojęcia

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia oznaczają:

1. **Projekt** – projekt nr POPC.03.02.00-00—0078/17 pn. „KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania” realizowany jest w ramach Projektu z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 realizowany przez Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe z siedzibą w Poznaniu i Fundacja Pro Cultura z siedzibą w Warszawie
2. **Uczestniczka/Uczestnik Projektu** – nauczyciele publicznej edukacji wczesnoszkolnej oraz uczniowie klas 1-3 publicznych szkół podstawowych -osoby zakwalifikowane do udziału w Projekcie;
3. **Kandydatka/Kandydat** – osoba wyrażająca chęć udziału w Projekcie;
4. **Szkoła** – publiczna szkoła podstawowa mieszcząca się na terenie wiejskim lub wiejsko-miejskim, w której naucza biorący udział w Projekcie nauczyciel lub do której uczęszcza biorący udział w Projekcie uczeń klasy 1-3,
4. **Regulamin** – niniejszy Regulamin uczestnictwa w Projekcie;

§ 3

Informacje o Projekcie

Cel projektu

Celem Projektu jest w okresie od 1.10.2017 do 28.02.2019 objęcie szkoleniami doradztwem w zakresie kompetencji cyfrowych 3170 osób w tym 1652 kobiet i 1518 mężczyzn oraz nabycie lub rozwinięcie przez nich kompetencji cyfrowych w zakresie programowania.



Celami szczegółowymi Projektu jest objęcie szkoleniami doradztwem w zakresie kompetencji cyfrowych:

1) 2912 uczniów w tym 1399 kobiet i 1513 mężczyzn oraz nabycie lub rozwinięcie przez nich kompetencji cyfrowych w zakresie programowania.

2) 208 nauczycieli w tym 205 kobiet i 3 mężczyzn oraz nabycie lub rozwinięcie przez nich kompetencji cyfrowych w zakresie programowania.

3) 50 osób dorosłych w tym 48 kobiet i 2 mężczyzn oraz nabycie lub rozwinięcie przez nich kompetencji cyfrowych w zakresie programowania.

4) mieszkańców 23 gmin położonych na terenie realizacji Projektu. Cel Programu POPC: wzmocnienie cyfrowych fundamentów dla rozwoju kraju poprzez stale rosnący poziom kompetencji cyfrowych społeczeństwa: Podstawą planowanych działań szkoleniowych w Projekcie w zakresie rozwoju kompetencji cyfrowych jest potraktowanie nauki programowania jako czwartej kompetencji współczesnego człowieka, obok czytania, pisania i rachowania. Cel osi III Oś priorytetowa III. Cyfrowe kompetencje społeczeństwa: Realizacja Projektu przyczyni się do budowy kapitału społecznego z wykorzystaniem technologii cyfrowych. Aby zrealizować założenia celu POPC zapewniono jak największej grupie osób odpowiednio dostosowane do ich potrzeb mechanizmy nabywania oraz podnoszenia kompetencji cyfrowych na różnych poziomach zaawansowania. Cel szczegółowy 5 PO PC. Zwiększenie stopnia oraz poprawa umiejętności korzystania z Internetu: e-aktywizacja osób o co najmniej podstawowych kompetencjach cyfrowych celem ich podniesienia i rozwoju poprzez

praktyczne stosowanie, np. poprzez naukę programowania. Działania Projektu ukierunkowane są na e-aktywizację uczniów, nauczycieli oraz pracowników publicznych instytucji działających w otoczeniu szkoły (bibliotek, ośrodków kształcenia nauczycieli, ośrodków kultury) o co najmniej podstawowych kompetencjach cyfrowych. Realizacja Projektu podnosi kompetencje osób mieszkających na terenie gmin wiejskich i wiejsko – miejskich – czyli obszarów szczególnie zagrożonych wykluczeniem cyfrowym. Takie określenie obszaru realizacji Projektu spowoduje zmniejszenie różnic dotyczących poziomu wykluczenia cyfrowego pomiędzy mieszkańcami dużych miast, a mieszkańcami terenów nisko – zurbanizowanych. Szkoły otrzymają nie tylko pomoce dydaktyczne w postaci zestawów gier edukacyjnych oraz robotów do nauki programowania, ale i tablety umożliwiające realizację zajęć z wykorzystaniem zakupionych zestawów gier. Dlatego kluczowym zadaniem Projektu jest przekazanie nauczycielom wiedzy niezbędnej do prowadzenia lekcji w klasach 1-3 oraz wsparcie nauczycieli w wykorzystaniu jej w praktyce podczas cyklu zajęć z uczniami oraz pół roku po ich zakończeniu. Nauczyciele nauczą się także korzystać z darmowych dostępnych w Internecie materiałów i pomocy dydaktycznych z zakresu programowania i rozwoju kompetencji cyfrowych. Działaniami projektowymi objęci zostaną także dyrektorzy wszystkich szkół biorących udział w Projekcie. Na specjalnym seminarium omówione zostaną scenariusze do nauki programowania, dydaktyczne przykłady ich realizacji (z uczniami w klasie szkolnej) oraz przedstawione dobre praktyki szkolne w tym zakresie. Powodzenie Projektu zależy także od wsparcia społecznego i świadomości we wszystkich instytucjach odpowiedzialnych za działania kulturalno - edukacyjne. Dlatego działaniami szkoleniowymi objęto 50 pracowników publicznych placówek doskonalenia nauczycieli, bibliotek publicznych, publicznych instytucji kultury prowadzących działalność społeczno-kulturalną na obszarze realizacji Projektu. Osoby te będą ważnym ogniwem w procesie upowszechniania materiałów informacyjnych dotyczących celów Projektu oraz wynikających z niego rezultatów i efektów.



§ 4 Grupa docelowa

Program jest dedykowany dla nauczycieli publicznej edukacji wczesnoszkolnej oraz uczniów klas 1-3 publicznych szkół podstawowych. Fakultatywnie: pracowników miejscowo właściwej publicznej placówki doskonalenia nauczycieli, doradców metodycznych powołanych przez organ prowadzący właściwy miejscowo ośrodek doskonalenia nauczycieli, pracowników bibliotek publicznych, pracowników publicznych domów kultury/ośrodków kultury/centrów kultury (publicznych instytucji kultury prowadzących działalność społeczno-kulturalną).

§ 5 Warunki uczestnictwa w projekcie

1. Udział w Projekcie może wziąć Szkoła, która w chwili podpisywania deklaracji udziału w Projekcie spełniła łącznie następujące kryteria:
 - a) jest publiczną szkołą podstawową na obszarze gminy wiejskiej lub miejsko-wiejskiej,
 - b) kształci uczniów klas 1-3 publicznych szkół podstawowych,
 - c) zatrudnia nauczycieli publicznej edukacji wczesnoszkolnej, fakultatywnie: pracowników miejscowo właściwej publicznej placówki doskonalenia nauczycieli
 - d) wypełniła formularz zgłoszeniowy do udziału w Projekcie (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfVE4A6g_c8Qg9n63UZk-7oc8kml0VhYXYvGdUNdxQpa1Oh-A/viewform) zamieszonego na stronie Centrum Projektów Polska Cyfrowa
 - e) podpisała z Beneficjentem Porozumienie o współpracy (udziału w Projekcie pn. „KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania”) przed rozpoczęciem zajęć.
W przypadku nie podpisania umowy, Beneficjent może uznać, że Szkoła zrezygnowała z udziału w Projekcie.
2. Dany Kandydat (nauczyciel lub uczeń, fakultatywnie: pracownik miejscowo właściwej publicznej placówki doskonalenia nauczycieli, doradca metodyczny powołany przez organ prowadzący właściwy miejscowo ośrodek doskonalenia nauczycieli, pracownik biblioteki publicznej, pracownik publicznego domu kultury/ośrodka kultury/centrum kultury (publicznej instytucji kultury prowadzącej działalność społeczno-kulturalną) deklarujący dobrowolny udział w niniejszym Projekcie może zostać uczestnikiem Projektu (odbiorcą ostatecznym) jeżeli spełnia kryteria wskazane w § 4 oraz spełni warunki udziału w Projekcie. Informacja o możliwości uczestnictwa w Projekcie zostanie ogólnie podana przez Szkołę w formie przesłanego zgłoszenia deklaracji uczestnictwa w projekcie.
3. Warunkiem udziału Kandydata w Projekcie jest odpowiednio :
 - a) podpisanie i złożenie deklaracji uczestnictwa w Projekcie (załącznik nr 1 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta,
 - b) podpisanie i złożenie deklaracji uczestnictwa w Projekcie poniżej 13 roku życia (załącznik nr 2 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta
 - c) podpisanie i złożenie Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiorcy ostatecznego (załącznik nr 3 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta
 - d) podpisanie i złożenie Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiorcy ostatecznego - oświadczenie dla przypadku uczestnictwa dziecka poniżej 13 roku życia – nie posiadającego zdolności do czynności prawnych. (załącznik nr 4 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta
 - e) Zgoda na udostępnienie wizerunku uczestników Projektu (załącznik nr 5 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta
 - f) Podanie danych osobowych w wymaganym zakresie powierzonych do przetwarzania oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie – dane uczestników



- indywidualnych (załącznik nr 6 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta,
- g) Podpisanie przez Uczestnika Projektu (nauczyciela) - umowy uczestnictwa w Projekcie pn. „KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania” przed rozpoczęciem zajęć.
- W przypadku nie podpisania umowy, Beneficjent może uznać, że uczestnik Projektu zrezygnował udziału w Projekcie.
3. Dokumenty, o których mowa w ust. 3 muszą zostać opatrzone podpisem Kandydata. Ponadto w przypadku Kandydata niepełnoletniego, dokumenty muszą zostać podpisane przez rodzica Kandydata lub jego opiekuna prawnego.
 4. Opcjonalnie należy podpisać Zgodę na udostępnienie wizerunku poniżej 13 roku życia (załącznik nr 7 do Regulaminu) w terminie wskazanym przez Beneficjenta, nie jest to jednak warunkiem koniecznym uczestnictwa w projekcie
 5. Kandydaci spełniający wskazane kryteria i warunki zostają wpisani przez Szkołę na listę uczestników Projektu według kolejności zgłoszeń, aż do wyczerpania liczby zadeklarowanych przez Szkołę miejsc.

§ 6

Opis planowanych działań w Projekcie

1. Pierwszym działaniem zmierzającym do realizacji celów projektu jest przygotowanie zaplecza tech. i merytorycznego zg. z lokalnymi diagnozami zasobów i potrzeb w postaci: a) tabletów, w które zostaną wyposażone szkoły i nauczyciele, b) pomocy dydaktycznych w postaci zestawów gier edukacyjnych do nauki programowania Scottie Go lub innych pozwalających na realizację przyjętych scenariuszy oraz zestawów robotów do nauki programowania Lego WeDo 2.0 lub innych pozwalających na realizację przyjętych scenariuszy lekcji, c) platformy e-learning oraz platformy pomiaru kompetencji i badania efektywności działań szkoleniowych. Po uruchomieniu platformy pomiaru kompetencji specjalista ds. badań kompetencji oraz efektywności działań szkoleniowych zorganizuje i przeprowadzi wstępny pomiar kompetencji nauczycieli. Każdemu z nauczycieli zostanie przydzielony indywidualny profil na platformach. Po przeprowadzeniu pomiaru kompetencji nauczyciele zostaną podzieleni na grupy o zbliżonym poziomie kompetencji tak, aby dostosować scenariusze szkoleń stacjonarnych do ich specyficznych potrzeb. Na tym etapie Projektu rozpocznie się proces dydaktyczny, którego pierwszym elementem będą stacjonarne szkolenia grupowe dla nauczycieli. Szkolenia będą prowadzone zgodnie w blokach dwugodzinnych zgodnie 4 scenariuszami zajęć. Po zakończeniu szkoleń zostanie przeprowadzone częściowe badanie kompetencji i efektywności szkoleń. Kolejnym etapem dydaktycznym będzie praktyczna nauka podczas 15 zajęć dwugodzinnych z uczniami: a) 6 zajęć - osobisty udział trenerów (w tym jedno wyjazdowe poza szkołą); b) 3 zajęcia - wspólne prowadzenie zajęć przez nauczyciela i ko-trenera; c) 3 zajęcia – zdalne wsparcie nauczyciela przez ko-trenera; d) 3 zajęcia - ze zdalnym wsparciem eksperta. 1) Osobisty udział trenera. Przed każdymi zajęciami trenerzy omówią z nauczycielem scenariusz, który będzie realizowany na zajęciach, sposób dostosowania jego formy do wieku uczniów oraz spec. potrzeb uczniów (o ile takie wystąpią w danej grupie). W trakcie zajęć trenerzy będą współprowadzić zajęcia, wspierając nauczyciela w realizacji poszczególnych elementów i umiejętnie uzupełniając poszczególne elementy oraz wskazując kierunki jakimi nauczyciel powinien podążać realizując dany scenariusz. 2) Osobiste wsparcie ko-trenera. W kolejnym aspekcie procesu kształcenia/doskonalenia nauczycieli, będziemy się starali o to, aby każdy z nauczycieli nawiązał współpracę z wyznaczonym mu ko-trenerem. Następnie nauczyciele i ko-trener przeprowadzą wspólnie 3 zajęcia. W zajęciach na tym etapie to nauczyciel będzie miał rolę przewodnika po całym procesie dydaktycznym współprowadząc partnersko z ko-trenerem. Nauczyciel i ko-trener mają na tym etapie korzystać z metody odwróconych



ról. Dzięki tej metodzie nauczyciele nabędą pewności siebie i lepiej przetrzebią zdobyte kompetencje. Cały proces dydaktyczny w ramach zajęć będzie Opis planowanych działań analogiczny do poprzedniego etapu. Omówienie scenariusza, omówienie dostosowania, podsumowanie. 3) Zdalne wsparcie ko-trenera. W trzech zajęciach ko-trener będzie uczestniczył w zajęciach zdalnie wspierając nauczyciela w ich przygotowaniu, podsumowaniu, a także służąc wsparciem w postaci konsultacji i doradztwa w trakcie. 4) Zdalne wsparcie eksperta. W trzech zajęciach, na których nauczyciele będą rozpoczynać pracę z nowymi pomocami dydaktycznymi doradztwem i wsparciem będą służyć im eksperci. Przed tymi zajęciami eksperci przeprowadzą webinaria. W trakcie samych zajęć będą odpowiadać na pytania i doradzać w kwestiach związanych z realizacją scenariuszy. W trakcie trwania procesu realizacji zajęć z uczniami zorganizowane zostaną zajęcia stacjonarne dla osób z otoczenia szkoły oraz seminarium dla kadry kierowniczej szkół. Po zakończeniu działań szkoleniowych zostanie przeprowadzony końcowy pomiar kompetencji.

2. Ostateczną decyzję o skierowaniu Uczestnika do udziału w wybranej formie wsparcia/rodzaju wsparcia (rodzaju kursu) podejmuje Beneficjent Projektu na podstawie posiadanych zasobów, w szczególności zasobów finansowych oraz liczby miejsc przewidzianych dla danej formy wsparcia.
3. Po ukończeniu określonej formy wsparcia, Uczestnik Projektu otrzymuje zaświadczenie

§ 7

Obowiązki uczestników Projektu

1. Uczestnik ma obowiązek aktywnego uczestnictwa we wsparciu oferowanym w ramach Projektu. Nieobecności dopuszczalne są jedynie w przypadkach losowych tj. w szczególności w przypadku choroby. Jeżeli sytuacja ta dotyczy Nauczyciela musi zorganizować zajęcia w innym terminie zgodnym z projektem.
2. Obowiązki uczestnika Projektu:
 - 1) wypełnienie wszelkich dokumentów związanych z realizacją Projektu,
 - 2) przestrzeganie Regulaminu Projektu,
 - 3) systematyczne uczestniczenie w zajęciach,
 - 4) 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.
3. Nieuzasadnione przerwanie uczestnictwa w Projekcie może skutkować konsekwencjami finansowymi w postaci obowiązku zwrotu kosztów poniesionych przez Beneficjenta oraz Partnerów na realizację wsparcia na rzecz danego Uczestnika.
4. W przypadku, o którym mowa w ust. 3 Beneficjent może zobowiązać Uczestnika do zwrotu kosztów uznanych za niekwalifikowane poniesionych w związku z jego dotychczasowym uczestnictwem w Projekcie.

§8

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 Szkoły o ewentualnych zmianach przekazanych danych osobowych (zmiana nazwiska, miejsca zamieszkania, telefonu itp.). Szkoła poinformuje o zakresie tych zmian Beneficjenta.

§ 9

Postanowienia końcowe

1. Ostateczna interpretacja Regulaminu rekrutacji i uczestnictwa należy do Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu - 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 siedzibie Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu i w poszczególnych placówkach szkolnych. Projekt „KoderJunior – Szkoła Mistrzów Programowania” współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.