



REGULAMIN REKRUTACJI I UCZESTNICTWA W PROJEKCIE Z DNIA 01.12.2020
„CYFRYZACJA GOKów – podniesienie kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych ośrodków kultury z obszaru NUTS3 – wrocławski”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki udziału, zasady i podstawowe kryteria rekrutacji Uczestników Projektu „CYFRYZACJA GOKów – podniesienie kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych ośrodków kultury z obszaru NUTS3 – wrocławski”, ich obowiązki, a także etapy wsparcia przewidzianego w ramach Projektu.
2. Projekt – projekt pn. „CYFRYZACJA GOKów – podniesienie kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych ośrodków kultury z obszaru NUTS3 – wrocławski” 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 jest rozwój kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury oraz następnie dzieci i młodzieży w wieku 10-18 lat o różnym stopniu zaawansowania.
4. Beneficjentem jest FUNDACJA ASUNCION MORERA, ul. gen. L. Okulickiego 14/26a 35-206 Rzeszów..
5. Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach 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: Pracownicy samorządowych gminnych instytucji kultury (GOK) oraz dzieci i młodzież w wieku 10-18l.
7. Niniejszy Regulamin zakłada rekrutację prowadzoną z zachowaniem:
 - jasnych, przejrzystych i ogólnodostępnych zasad zapewniając tym równy dostęp do informacji,
 - zasad rekrutacji eliminujących wszelkie formy dyskryminacji ze względu na płeć, wiek, wyznanie, przynależność rasową, miejsce zamieszkania, pochodzenie, religię, niepełnosprawność, orientację seksualną, sytuację materialną,
 - zasady równości szans kobiet i mężczyzn,
 - zasady przestrzegania przepisów o ochronie danych osobowych.

§ 2

Pojęcia

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia oznaczają:

1. **Projekt** – projekt nr POPC.03.02.00-00-0325/19, pn. CYFRYZACJA GOKów – podniesienie kompetencji cyfrowych pracowników gminnych samorządowych ośrodków kultury z obszaru NUTS3 – wrocławski” 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 FUNDACJA ASUNCION MORERA, ul. gen. L. Okulickiego 14/26a, 35-206 Rzeszów
2. **Uczestniczka/Uczestnik Projektu** – pracownicy samorządowych gminnych instytucji kultury; dzieci i młodzież w wieku 10-18 lat.
3. **Kandydatka/Kandydat** – osoba wyrażająca chęć udziału w Projekcie;
4. **GOK** – samorządowa instytucja kultury działająca na terenie gminy wchodzącej w skład NUTS 3 - wrocławski.
5. **Regulamin** – niniejszy Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w Projekcie.

§ 3

Informacje o Projekcie



1. Celem głównym projektu jest realizacja szkoleń dla pracowników samorządowych gminnych instytucji kultury, z zakresu zagadnień z obszaru kompetencji cyfrowych z elementami programowania. Pierwszy etap projektu zakłada przeszkolenie 112 pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury, drugi etap zakłada szkolenia dzieci i młodzieży w wieku 10-18l o różnym stopniu zaawansowania. Wszystkie szkolenia będą odbywały się w formie stacjonarnych, zdalnych lub hybrydowych grupowych zajęć. W celu podniesienia jakości oraz skuteczności oferowanego w ramach projektu wsparcia, zostanie zakupiony sprzęt, wraz z oprogramowaniem i przekazany dla 30 instytucji kultury, biorących udział w projekcie znajdujących się na terenie danego NUTS3.
2. Cele szczegółowe:
 - nabycie 9 kompetencji przez 107 (88K, 19M) pracowników gminnych samorządowych instytucji kultury zgodnie ze „Standardem, wymagań kompetencji cyfrowych”,
 - nabycie 9 kompetencji przez minimum 638 (334K, 304M) dzieci i młodzieży w wieku 10-18l, zgodnie ze „Standardem wymagań kompetencji cyfrowych”,
 - pozostawienie sprzętu zakupionego w projekcie – laptop, tablet przy pomocy którego prowadzono szkolenia oraz materiałów i pomocy dydaktycznych jako gminnej samorządowej instytucji kultury biorącej udział w projekcie,
 - zapewnienie pracownikom gminnych samorządowych instytucji kultury oraz trenerom dostępu do forum wymiany informacji i doświadczeń, opieki mentora, dostęp do materiałów szkoleniowych wraz z aktualizacją przez cały czas realizacji projektu,
 - zapewnienie mentoringu i doradztwa zorientowanego na odkrywanie i rozwijanie potencjału pracowników GOK.

§ 4

Grupa docelowa

1. Projekt jest dedykowany dla pracowników gminnych instytucji kultury z danego obszaru NUTS 3 – wrocławskiego 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 – wrocławskiego,
 - 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 112 pracowników GOK oraz 672 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 wrocławskiego,
 - 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 9) 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 3), deklaracji uczestnictwa w Projekcie (załącznik 5), Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym (Załącznik 7) w terminie wskazanym przez Beneficjenta,
 - b) W przypadku dzieci i młodzieży 10-18l: podpisanie i złożenie Formularza zgłoszeniowego (Załącznik 4), deklaracji uczestnictwa w Projekcie (załącznik 6), Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym (Załącznik 8) w terminie wskazanym przez Beneficjenta,
 - c) Warunkiem dostępowym dla pracowników GOK jest posiadanie kompetencji podstawowych (A) określonych w katalogu stanowiącym załącznik nr 1 do *Standardu wymagań kompetencji cyfrowych*, tj.

Nazwa kompetencji i jej opis	Poziom znajomości (A)
1.1.Przeglądanie, szukanie i filtrowanie informacji Identyfikacja, lokalizacja, wyszukiwania, zapisywanie, organizacja informacji cyfrowej - w zależności od istotności i potrzeb	Umie wyszukiwać informacje online, korzystając z wyszukiwarek internetowych, wie, że różne wyszukiwarki mogą generować różne wyniki
1.2 Ocena informacji Gromadzenie, przetwarzanie, rozumienie i krytyczna ocena informacji	Wie, że nie wszystkie informacje w Internecie są wiarygodne.
1.3 Przechowywanie i wyszukiwanie informacji Zapisywanie i przechowywanie informacji w celu łatwiejszego wyszukiwania i organizowania informacji i danych.	Wie, jak zapisać pliki i treści (na przykład teksty, zdjęcia, muzykę, pliki wideo i strony internetowe). Wie, jak wrócić do zapisanych plików i treści.
2.1 Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji Interakcja przez różne aplikacje i urządzenia cyfrowe, rozumienie jak przebiega komunikacja w środowisku cyfrowym, umiejętność wyboru właściwych narzędzi komunikacji elektronicznej, poruszanie się między różnymi formatami komunikacji elektronicznej, dostosowywanie strategii komunikacji do potrzeb odbiorców.	Umie kontaktować się z innymi osobami za pośrednictwem narzędzi komunikacji elektronicznej (telefony komórkowe, VoIP, czat, poczta elektroniczna).
2.2 Dzielenie się informacjami i zasobami Dzielenie się z innymi informacjami i zasobami, aktywna postawa wobec dzielenia się wiedzą, materiałami, zasobami i występowania jako pośrednik, umiejętność cytowania i włączania nowych informacji do posiadanego zasobu wiedzy.	Umie dzielić się plikami i treściami z innymi osobami za pośrednictwem prostych narzędzi (poczta elektroniczna, przesyłanie załączników).
2.3 Aktywność obywatelska online Uczestniczenie w życiu obywatelskim przez zaangażowanie online, poszukiwanie okoliczności sprzyjających rozwijaniu i wzmocnieniu kompetencji cyfrowych, świadomość możliwości wykorzystania technologii do aktywności obywatelskiej	Wie, że można wykorzystywać TIK w dostępie do usług publicznych, i z niektórych pasywnie korzysta.
2.4 Współpraca z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych Wykorzystanie TIK i mediów do pracy zespołowej, wspólnego tworzenia wiedzy, treści i zasobów.	Umie współpracować z innymi osobami, korzystając z ograniczonych możliwości TIK (na przykład poczta elektroniczna).
2.5 Netykieta Świadomość i znajomość norm obowiązujących w interakcjach online, świadomość różnic kulturowych, umiejętność ochrony siebie i innych osób przed zagrożeniami mogącymi wynikać z komunikacji w sieci, umiejętność wypracowania strategii radzenia sobie z niewłaściwymi	Zna podstawowe normy obowiązujące w kontaktach z innymi online.



zachowaniami w komunikacji online.	
2.6 Zarządzanie tożsamością cyfrową Tworzenie i kształtowanie tożsamości cyfrowej (jednej lub kilku) oraz zarządzania nią, umiejętność ochrony własnej reputacji, umiejętność zarządzania danymi dostępnymi przez różne konta i aplikacje.	Wie, jakie są zalety i zagrożenia związane z tożsamością cyfrową.
3.1 Tworzenie treści Tworzenie treści w różnych formatach, w tym multimedialnych, edytowanie i poprawianie treści stworzonych samodzielnie lub przez innych, twórcze wyrażanie siebie przez media i technologie cyfrowe.	Umie tworzyć proste treści cyfrowe (na przykład tekst, tabela, obrazy, nagrania audio).
3.2 Integracja i przetwarzanie treści Zmienianie, przewarżanie i łączenie istniejących treści w celu stworzenia nowego, oryginalnego i relewantnego przekazu	Umie wprowadzać podstawowe zmiany do treści stworzonych przez innych
3.3 Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji Rozumienie, jakie jest zastosowanie prawa autorskiego i licencji do informacji i treści.	Wie, że jakaś część treści, z których korzysta, może być objęta prawem autorskim.
3.4 Programowanie Wprowadzanie ustawień, programowanie zmian, programowanie aplikacji, tworzenie oprogramowania, programowanie urządzeń, rozumienie zasad programowania, rozumienie, co kryje się pod pojęciem programowania.	Umie zmieniać proste funkcje oprogramowania i aplikacji (ustawienia podstawowe
4.1 Narzędzia służące ochronie Ochrona własnych urządzeń, świadomość zagrożeń i niebezpieczeństw online, znajomość ustawień bezpieczeństwa.	Umie wdrożyć podstawowe czynności, aby chronić swoje urządzenie (na przykład używać oprogramowania antywirusowego, stosować hasła).
4.2 Ochrona danych osobowych Rozumienie warunków świadczenia usług, aktywna ochrona danych osobowych, szanowanie danych osobowych innych osób, ochrona przed oszustwami, zagrożeniami i przemocą online.	Wie, że może dzielić się tylko pewnymi informacjami osobowymi (swoimi lub innych osób) w środowisku sieciowym.
4.3 Ochrona zdrowia fizycznego i psychicznego przed zagrożeniami wynikającymi z korzystania z technologii informacyjno- komunikacyjnych Unikanie zagrożeń zdrowia wynikających z korzystania z TIK – w wymiarze zdrowia zarówno fizycznego, jak i psychicznego.	Wie, jak unikać cyberprzemocy, wie, że nowe technologie mogą negatywnie wpłynąć na zdrowie, jeśli są używane niewłaściwie.
4.4 Ochrona środowiska Świadomość wpływu TIK na środowisko naturalne.	Stara się oszczędzać energię.
5.1 Rozwiązywanie problemów technicznych Identyfikowanie problemów technicznych i ich rozwiązywanie (od drobnych problemów po złożone trudności). Poziom	Umie poprosić o wsparcie techniczne, kiedy TIK nie działają zgodnie z oczekiwaniami albo kiedy korzysta z nowych programów, urządzeń lub aplikacji.
5.2 Rozpoznawanie potrzeb i narzędzi niezbędnych do rozwiązywania problemów Ocena własnych potrzeb w zakresie zasobów, narzędzi i rozwoju kompetencji, umiejętność dopasowania potrzeb i możliwych rozwiązań, dostosowanie narzędzi do indywidualnych potrzeb, krytyczna ocena możliwych rozwiązań i narzędzi cyfrowych.	Umie korzystać z TIK przy rozwiązywaniu problemów w ograniczonym zakresie, umie wybrać narzędzia cyfrowe do wykonywania rutynowych zadań.
5.3 Innowacyjność i twórcze wykorzystywanie technologii Innowacyjne podejście do TIK, aktywne uczestniczenie we wspólnym tworzeniu nowych technologii i multimediiów, wyrażanie siebie z wykorzystaniem mediów cyfrowych, tworzenie	Wie, że TIK mogą być twórczo używane, i umie je tak wykorzystywać w pewnym zakresie



wiedzy i rozwiązywanie problemów przy wsparciu technologii informacyjno-komunikacyjnych.

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. Pozyskanie 30 deklaracji udziału GOK w projekcie, rekrutacja pracowników GOK, w tym z każdej wskazanej gminnej samorządowej instytucji kultury w projekcie musi uczestniczyć na zasadach wskazanych w „Standardzie wymagań kompetencji cyfrowych”, co najmniej jeden pracownik oraz rekrutacja dzieci i młodzieży w wieku 10-18l.
2. Szkolenia stacjonarne, zdalne lub hybrydowe grupowe i indywidualne dla pracowników GOKów – 112 osoby, 4 grupy x śr.8 os. x 30 godzin. Pracownicy GOK zostaną przydzieleni do odpowiednich grup szkoleniowych (zgodnie z poziomem zaawansowania) na podstawie wyników testu kompetencji, który rozwiążą zaraz po rozpoczęciu projektu. Przeprowadzenie bilansu kompetencji przed i po szkoleniu.
3. Szkolenia praktyczne prowadzone przez przeszkolonych pracowników GOK w asyście trenera z dziećmi i młodzieżą w wieku 10-18 lat – 112 grupy x 6 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.
4. Konsultacje merytoryczne i mentoring dla pracowników GOKów.
5. Wyposażenie GOKów biorących udział w projekcie w sprzęt, uwzględniając istniejące zasoby sprzętu informatycznego/komputerowego. Dla 1 GOKu przewidziano 2 komputery/laptopy oraz 4 tablety.

§ 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.
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 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.

§ 9

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:

Załącznik 1 – Deklaracja udziału – GOK

Załącznik 2 – Formularz zgłoszeniowy GOK

Załącznik 3 – Formularz zgłoszeniowy – PRACOWNIK

Załącznik 4 – Formularz zgłoszeniowy – DZIECKO

Załącznik 5 – Deklaracja udziału w projekcie – PRACOWNIK GOK

Załącznik 6 – Deklaracja udziału w projekcie – DZIECKO

Załącznik 7 - Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiorcy ostatecznego

Załącznik 8 - Oświadczenia o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiorcy ostatecznego - oświadczenie dla przypadku uczestnictwa dziecka poniżej 13 roku życia – nieposiadającego zdolności do czynności prawnych.

Załącznik 9 – Umowa z GOK

Załącznik 10 – Umowa z pracownikiem GOK

Załącznik 11 – Umowa z uczestnikiem projektu 10-18l.