

Regulamin uczestnictwa w projekcie

„Podwyższenie kompetencji z zakresu matematyki i informatyki przez licealistów Miejskiego Obszaru Funkcjonalnego Poznania”

Regulamin określa warunki uczestnictwa w projekcie „Podwyższenie kompetencji z zakresu matematyki i informatyki przez licealistów Miejskiego Obszaru Funkcjonalnego Poznania” współfinansowanym przez Unię Europejską z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014-2020.

Oś Priorytetowa 8. *Edukacja*, Działanie 8.1. *Ograniczenie i zapobieganie przedwczesnemu kończeniu nauki szkolnej oraz wyrównanie dostępu do edukacji przedszkolnej i szkolnej*, Poddziałanie 8.1.4. *Kształcenie ogólne w ramach ZIT dla MOF Poznania*.

§1

Informacje dotyczące projektu

1. Projekt jest realizowany na podstawie umowy zawartej pomiędzy Miastem Poznań a Zarządem Województwa Wielkopolskiego, al. Niepodległości 34, 61-714 Poznań działającym, jako Instytucja Zarządzająca Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014-2020.
2. Projekt jest realizowany od 01.01.2018 r. do 31.07.2020 r.
3. Głównym celem projektu jest podniesienie wiedzy i kompetencji uczestników projektu poprzez przeprowadzenie zajęć dydaktyczno-wyrównawczych z matematyki oraz zajęć rozwijających z informatyki dla 682 uczniów, w tym 34 ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, a także przeprowadzenie szkoleń z zakresu prowadzenia zajęć matematycznych i informatycznych metodą eksperymentu dla 41 nauczycieli z 11 szkół mieszczących się na Miejskim Obszarze Funkcjonalnym Poznania. Celem projektu jest również doposażenie sal w niezbędne pomoce dydaktyczne i sprzęt specjalistyczny do prowadzenia zajęć z matematyki i informatyki.
4. Udział w projekcie jest bezpłatny.
5. Biuro projektu znajduje się w Poznaniu przy Placu Kolegiackim 17.
6. Projekt realizowany jest w partnerstwie.

Partner wiodący:

- Miasto Poznań, Pl. Kolegiacki 17, 61-841 Poznań

Partner:

- Powiat Obornicki, ul. 11 Listopada 2a, 64-600 Oborniki

§2

Zakres wsparcia oferowanego w projekcie

1. Zakres wsparcia oferowanego w projekcie obejmuje usługi przeprowadzenia dodatkowych zajęć pozalekcyjnych ukierunkowanych na rozwój kompetencji informatycznych wraz z przeprowadzeniem 18 wykładów poświęconych tematyce tworzenia gier dla 96 uczniów szkół ponadgimnazjalnych oraz przeprowadzenie zajęć dydaktyczno-wyrównawczych ukierunkowanych na rozwój kompetencji matematycznych w zdefiniowanych w danej szkole obszarach deficytów wiedzy. Zakres wsparcia obejmuje również zakup szkoleń pn.: "Nowoczesne języki programowania wprowadzane w nowej podstawie programowej oraz możliwości wykorzystania ich do realizacji eksperymentów", „Podstawy programowania oraz możliwości wykorzystania go do realizacji eksperymentów matematycznych” dla 41 nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych, a także doposażenie pracowni przedmiotowych w sprzęt niezbędny do przeprowadzenia doświadczeń i eksperymentów w zakresie matematyki i informatyki.

2. Nauczyciele:

- a) Szkolenia z zakresu: podstaw programowania oraz możliwości wykorzystania ich do realizacji eksperymentów matematycznych (Razem 16h):
- Wprowadzenie do programowania, podstawowe zasady–90 min
 - Zmienne, typy całkowitoliczbowe i rzeczywiste, operacje na liczbach–90 min
 - Pierwszy program–90 min
 - Instrukcje sterujące: warunkowe, logiczne, pętle–90 min
 - Funkcje–90 min
 - Algorytm iteracyjny, algorytm rekurencyjny–45 min
 - Eksperyment z algorytmami–45 min
 - Przykłady innych możliwych do zrealizowania z uczniami eksperymentów–90 min
 - Wykorzystanie e-podręczników, e-zasobów i e-materiałów dydaktycznych w pracy z uczniem - 90 min.
- b) Szkolenia z zakresu: nowoczesnych języków programowania wprowadzanych w nowej podstawie programowej (np. Python, PHP, C#) oraz możliwości wykorzystania ich do realizacji eksperymentów (Razem 16h):
- Wprowadzenie do programowania, podstawowe zasady-90 min
 - Dane, zmienne, typy zmiennych, operacje-90 min
 - Pobieranie informacji od użytkownika, wyświetlanie informacji na ekranie-90 min
 - Pierwszy program-90 min
 - Instrukcje sterujące: warunkowe, logiczne, pętle-90 min
 - Tablice i łańcuchy-45 min
 - Program komputerowy realizujący eksperyment-45 min
 - Przykłady innych możliwych do zrealizowania z uczniami eksperymentów-90min
 - Wykorzystanie e-podręczników, e-zasobów i e-materiałów dydaktycznych w pracy z uczniem - 90 min

Szkolenia zorganizowane zostaną równolegle dla dwóch grup.

Uczniowie

- a) Zajęcia wyrównawcze z matematyki
- Zajęcia w wymiarze 120 godz. na grupę – średnio 8h lekcyjnych w miesiącu (do realizacji w latach szkolnych 2018/19 i 2019/20). Zajęcia odbywać się będą w szkołach, w dni robocze. Zajęcia te zapewnią bezpośrednie wsparcie uczniów w procesie dydaktycznym, w zakresie zrozumienia i opanowania tych partii materiału, wchodzącego w zakres nauczania, które sprawiają uczniom największą trudność (w zdefiniowanych w danej szkole obszarach deficytów wiedzy), a przez to lepsze przygotowanie do egzaminów oraz zwiększenie kompetencji kluczowych, niezbędnych dla pomyślnej realizacji dalszej edukacji.
- b) Zajęcia rozwijające kompetencje z informatyki
- Zajęcia w wymiarze 84 godz. na grupę - średnio 6h lekcyjnych w miesiącu (do realizacji w latach szkolnych 2018/19 i 2019/20). Zajęcia odbywać się będą w dni robocze.
- Zajęcia informatyczne będą obejmować: (84h/gr w edycji)
- Rozdzielone grupy (1 wykładowca/gr):
- Programiści
- projekt. gier, koncept gry, projektowanie leveli-10h
 - podstawy silnika gry, zasady dział., tworzenie prostej gry-10h
 - podstawy programowania w języku proceduralnym, zmienne, struktury, funkcje, algorytmy-24h,
 - silnik i zintegrowane środowisko program. gier–24h;

Graficy:

- projekt. gier, koncept gry, projektowanie kreatywne, rozgrywki, leveli-10h
- podstawy silnika gry, zasady dział., tworzenie prostej gry-10h
- tworzenie grafiki, narzędzia graficzne, tworzenie postaci, tła, interfejsu-24h
- animacja komp., efekty wizualne-24h

- Połączone grupy programiści + graficy (ostatnie 3 miesiące=16h, 2 wykład./gr) - wspólna praca grup projektowych w tworzeniu prostej gry komputerowej. Zajęcia odbywać się będą:
 - Liceum Oborniki dla uczniów z LO w Obornikach, I edycja: 5os.-graf, 5os.-progr, II ed.: 5os. graf, 5os.-progr.
 - LO14 dla uczniów z **LO14, LO2, LO20**, I ed: 9os. -graf, 9os. progr., II ed: 10os-graf, 10os-progr.
 - LO17 dla uczniów z **LO17, LO25, LO29**, I ed: 10os. -graf, 9os. progr., II ed: 9os-graf, 10os-progr.
- c) Wykłady wspólne dla wszystkich uczniów biorących udział w zajęciach informatycznych, poświęcone tematyce tworzenia gier, 3 spotkania w każdym semestrze łącznie 9 spotkań/edycja:
 - Cechy gier, relacja między człowiekiem, a grami, psychologia gier
 - Projektowanie gier, tworzenie gameplayu, projektowanie grywalności, user experience
 - Tworzenie prototypów
 - Programowanie gier, podstawy sztucznej inteligencji
 - Tworzenie grafiki dla gier, grafika 2D, 3D, koncept art., postacie, animacje, efekty, silniki graficzne, shadery
 - Produkcja gier, zarządzanie projektami, współpraca w zespole
 - Tworzenie gier na PC, konsole, mobilnych
 - Fabuła i narracja w grach
 - Technologie używane w grach, praca w branży gier

Wykłady będą odbywały się w soboty (nie mogą rozpoczynać się wcześniej niż o godz. 8:00, a kończyć później niż o godz. 16:00), w miejscu wskazanym przez Wykonawcę usługi.

Każdy z 18 wykładów będzie trwał 6 godzin (9 wykładów/edycja). Przez pojęcie jednej godziny należy rozumieć godzinę lekcyjną (45 minut), przerwy na posiłek nie wlicza się do czasu trwania zajęć.

§3

Kryteria uczestnictwa

1. Uczestnikami projektu mogą być uczniowie z klas pierwszych w roku szkolnym 2018/2019 oraz nauczyciele matematyki i informatyki z 11 szkół z Miejskiego Obszaru Funkcjonalnego Poznania, biorących udział w projekcie:
 - a) **XIV LO** im. Kazimierza Wielkiego w Poznaniu
 - b) **XVII LO** w Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 4 w Poznaniu
 - c) **XX LO** w Zespole Szkół Licealno-Gimnazjalnych nr 37 w Poznaniu
 - d) **XXI LO** w Zespole Szkół Budownictwa nr 1 w Poznaniu
 - e) **XXV LO** im. Generałowej Jadwigi Zamoyskiej w Poznaniu
 - f) **XXVIII LO** w Zespole Szkół Budowlano-Drzewnych w Poznaniu
 - g) **XXIX LO** w Zespole Szkół Mechanicznych im. Komisji Edukacji w Poznaniu Narodowej
 - h) **XXX LO** w Zespole Szkół Zawodowych nr 6 im. Joachima Lelewela w Poznaniu
 - i) **XXXI LO** w Zespole Szkół Handlowych im. Bohaterów Poznańskiego Czerwca'56 w Poznaniu
 - j) **IV LO Specjalne** w Zespole Szkół Specjalnych nr 111 w Poznaniu
 - k) **Liceum Ogólnokształcące** im. Stanisława Wyspiańskiego w Obornikach,

którzy spełniają kryteria określone w niniejszym regulaminie i w wyniku przeprowadzonej rekrutacji zostaną zakwalifikowani do udziału w projekcie.

2. Zgłoszeń uczniów mogą dokonywać rodzice i nauczyciele. Każdorazowo wymagana jest zgoda rodziców na udział w projekcie.

§4

Harmonogram rekrutacji i realizacji projektu oraz zasady naboru

Działania rekrutacyjne prowadzone będą bezpośrednio w szkołach wskazanych we wniosku o dofinansowanie. Informacja o możliwości udziału w projekcie przekazywana będzie podczas lekcji wychowawczych, ogłoszenie o możliwości udziału w projekcie zamieszczone będzie na tablicy ogłoszeń. Rekrutacja będzie prowadzona zgodnie z harmonogramem projektu:

1. Powołanie Komisji rekrutacyjnej przez Dyrektora szkoły: styczeń 2019.
2. Przekazanie uczniom zainteresowanym udziałem w projekcie Deklaracji uczestnictwa: styczeń 2019.
3. Przyjmowanie Deklaracji uczestnictwa: styczeń/luty 2019.
4. Wybór uczniów przez Komisję rekrutacyjną: styczeń/luty 2019.
Rekrutacja uwzględniać będzie diagnozę potrzeb, analizę dokumentacji Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej (PPP), badanie kwestionariuszy wśród nauczycieli i uczniów
 - a) Szkolenia dla nauczycieli
 - wskazanie z diagnozie - 3 pkt
 - wykazanie chęci udziału - 3 pkt
 - b) Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z matematyki
 - Uczniowie z brakami programowymi – opinia nauczyciela przedmiotu-5 pkt
 - Uczniowie z trudnościami w nauce – ocena z przedmiotu w I semestrze I klasy <3,0 -5 pkt;
 - Uczniowie ze Specjalnymi Potrzebami Edukacyjnymi - opinia Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej - 10 pkt
 - c) Zajęcia rozwijające z informatyki
 - Wykazanie zainteresowanie – oświadczenie
 - Wyniki testu kompetencyjnego (0-10pkt)
 - d) sporządzenie protokołu z posiedzenia Komisji rekrutacyjnej.
5. Ogłoszenie listy uczestników i listy rezerwowej: styczeń/luty 2019.
Jednocześnie ogłoszona zostanie lista rezerwowa dla każdej grupy w ilości 2-3 osób. Osoby rezerwowe wchodzić automatycznie na listę uczestników w przypadku rezygnacji lub skreślenia z listy osoby zakwalifikowanej z listy głównej.
6. Przyjmowanie odwołań: styczeń/luty 2019 (przekazane w formie pisemnej Przewodniczącemu Komisji rekrutacyjnej w terminie 5 dni roboczych od daty ogłoszenia wyników rekrutacji).
7. Rozpatrzenie odwołań przez Komisję rekrutacyjną: styczeń/luty 2019.
8. Spotkanie z uczestnikami i rodzicami/opiekunami prawnymi osób zakwalifikowanych do projektu oraz z osobami z listy rezerwowej: styczeń/luty 2019
9. Termin odbywania zajęć:
 - a) Luty 2019 r. – 30 czerwca 2020 r. – Zajęcia dydaktyczno-wyrównawcze z matematyki
 - b) Luty 2019 r. – 30 czerwca 2020 r. – Zajęcia rozwijające z informatyki
10. Kandydat do uczestnictwa po zapoznaniu się z niniejszym regulaminem przedkłada następujące dokumenty:
 - a) deklaracja uczestnictwa w projekcie –załącznik 1
 - b) zgoda na przetwarzanie danych osobowych- załącznik 2
 - c) formularz rekrutacyjny – załącznik 3
 - d) orzeczenie o niepełnosprawności (jeżeli dotyczy).

§5

Rozpoczęcie uczestnictwa

1. Za dzień rozpoczęcia udziału w projekcie przyjmuje się datę rozpoczęcia zajęć edukacyjnych.

§6

Zakończenie uczestnictwa

1. Zakończenie uczestnictwa w projekcie następuje z chwilą:
 - a) Zrealizowania wszystkich zaplanowanych działań.
 - b) Przerwania uczestnictwa przed zrealizowaniem zaplanowanych działań w związku z:
 - rezygnacją z uczestnictwa, na zasadach określonych w ust. 2;
 - skreśleniem z listy uczestników, na zasadach określonych w ust. 3.
2. Zamiar rezygnacji z uczestnictwa uczestnik zgłasza w formie pisemnej z 14-dniowym wyprzedzeniem. Zgłoszenie rezygnacji powinno być sporządzone z wykorzystaniem wzoru stanowiącego załącznik nr 4 do niniejszego regulaminu lub obejmować, jako minimum następujące informacje:
 - a) imię i nazwisko uczestnika,
 - b) PESEL uczestnika,
 - c) datę rezygnacji,
 - d) powód rezygnacji.

rezygnacja musi być podpisana przez uczestnika oraz jego rodzica/opiekuna prawnego.

3. Uczestnik może zostać skreślony z listy uczestników w następujących przypadkach:
 - a) rażącego naruszenia zasad uczestnictwa w zajęciach na wniosek prowadzącego zajęcia,
 - b) rezygnacji z nauki/pracy w szkole,
 - c) w przypadku opuszczenia powyżej 20% zajęć i nieusprawiedliwienia ich,
4. Decyzję o skreśleniu z listy uczestników projektu dokonuje Dyrektor szkoły wskazując równocześnie pierwszą w kolejności osobę z listy rezerwowej, zakwalifikowaną do zastąpienia osoby skreślonej z listy. W razie nie wyrażenia zgody na udział w projekcie osoby z listy rezerwowej, proponuje się następną w kolejności, aż do skutku.

§ 7

Warunki uczestnictwa w projekcie oraz zobowiązania uczestników projektu

1. Osoba przystępująca do projektu, która złożyła poprawnie wypełnioną Deklarację uczestnictwa, ma obowiązek uczestniczenia we wszystkich przewidzianych dla niej formach wsparcia.
2. Formy wsparcia szczegółowo zostały opisane w § 2.
3. Osoby uczestniczące w projekcie mają prawo do:
 - wglądu i modyfikacji swoich danych osobowych udostępnionych na potrzeby projektu,
 - bezpłatnego udziału w projekcie,
4. Osoby uczestniczące w projekcie zobowiązują się do:
 - zapoznania się i przestrzegania zapisów niniejszego Regulaminu,
 - regularnego uczestnictwa w zajęciach, zgodnie z zaplanowanym harmonogramem,
 - potwierdzania uczestnictwa w szkoleniach/zajęciach poprzez każdorazowe złożenie własnoręcznie podpisu na liście obecności, w dzienniku zajęć i innych dokumentach wskazanych przez prowadzącego zajęcia.

- bieżącego informowania o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić jego dalszy udział w projekcie, w tym poinformowania Dyrektora placówki o rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie (w formie pisemnej),
- udzielania informacji dotyczących realizacji projektu w trakcie jego trwania oraz po jego zakończeniu, w tym do wypełniania ewentualnych ankiet monitorujących i ewaluacyjnych.

§8

Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje przez okres trwania realizacji projektu.
2. Projekt współfinansowany jest przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014-2020
3. Do spraw nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego, przepisy prawa Wspólnot Europejskich dotyczące funduszy strukturalnych oraz przepisy prawa krajowego dotyczące Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014-2020.
4. W sprawach spornych ostateczna interpretacja regulaminu projektu, rekrutacji i uczestnictwa w projekcie należy do Dyrektora placówki.
5. Partner Wiodący projektu zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.
6. Wszelkie zmiany regulaminu wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
7. Do czasu zakończenia projektu tj. do 31 lipca 2020 oraz całkowitego rozliczenia projektu, uczestnik jest zobowiązany do udzielania wszelkich wyjaśnień w kwestiach ułatwiających ewaluację oraz rozliczenie projektu.

Załączniki

1. Załącznik 1 – Wzór Deklaracji uczestnictwa
2. Załącznik 2 – Wzór oświadczenia uczestnika projektu o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych
3. Załącznik 3 – Wzór formularza rekrutacyjnego
4. Załącznik 4 – Wzór zgłoszenia rezygnacji z uczestnictwa

Partner wiodący:

Miasto Poznań
Biuro Koordynacji Projektów i Rewitalizacji Miasta
Plac Kolegiacki 17
61-841 Poznań
tel. 61 878 5010
mail: kp@um.poznan.pl

Partner 1

Powiat Obornicki
Ul. 11 Listopada 2a
64-600 Oborniki