



Regulamin Projektu

„Genialny umysł w każdym wieku – zajęcia dla dzieci, młodzieży i seniorów w Gminie Poręba i Gminie Siewierz”

o nr POWR.03.01.00-00-T186/18,

realizowanym przez Wyższą Szkołę Humanitas, w ramach Europejski Fundusz Społeczny ze środków POWER na lata 2014-2020 dla osi priorytetowej: III. Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju Działanie 3.1. Kompetencje w szkolnictwie wyższym.

§1

Postanowienia ogólne

- Regulamin Projektu określa:
 - zasady uczestnictwa dzieci i młodzieży (DM) oraz seniorów (S) w projekcie nr POWR.03.01.00-00-T186/18 pt.: „Genialny umysł w każdym wieku – zajęcia dla dzieci, młodzieży i seniorów w Gminie Poręba i Gminie Siewierz”;
 - warunki organizacji i rodzaje form wsparcia przewidziane dla uczniów/uczennic oraz seniorów;
 - procedury jakie będą stosowane w projekcie w stosunku do jego uczestników.
- Regulamin stosuje się do uczniów/uczennic oraz seniorów biorących udział w projekcie nr POWR.03.01.00-00-T186/18 pt.: Genialny umysł w każdym wieku – zajęcia dla dzieci, młodzieży i seniorów w Gminie Poręba i Gminie Siewierz.
- Zamówienia realizowane w ramach projektu przeprowadzane są zgodnie z **Zarządzeniem Kanclerza nr K/06/2016** oraz obowiązującymi **Wytycznymi w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach EFRR, EFS oraz FS na lata 2014-2020**.

§2

Definicje

Użyte w Regulaminie określenia oznaczają:

- Projekt** – projekt nr POWR.03.01.00-00-T186/18 pt.: „Genialny umysł w każdym wieku – zajęcia dla dzieci, młodzieży i seniorów w Gminie Poręba i Gminie Siewierz”, realizowany w ramach umowy o dofinansowanie nr POWR.03.01.00-00-T186/18-00 z dnia 27.03.2019 r. zawartej pomiędzy **Narodowym Centrum Badań i Rozwoju w Warszawie**, a **Wyższą Szkołą Humanitas**;
- Projektodawca (Beneficjent)** - Wyższa Szkoła Humanitas z siedzibą w Sosnowcu, przy ul. Kilińskiego 43, 41-200 Sosnowiec;
- Wniosek o dofinansowanie projektu** - wniosek o dofinansowanie projektu nr POWR.03.01.00-00-T186/18 złożony przez Projektodawcę w odpowiedzi na konkurs numer POWR.03.01.00-IP.08-00-3MU/18, w przypadku wprowadzenia zmian we wniosku przez wniosek o dofinansowanie projektu rozumie się aktualną wersję wniosku wraz ze zmianami;
- Instytucja Pośrednicząca** – Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, z siedzibą: Warszawa 00-695, przy ul. Nowogrodzka 47a.
- Umowa o dofinansowanie projektu** – umowa nr POWR.03.01.00-00-T186/18 zawarta pomiędzy Instytucją Pośredniczącą a Projektodawcą, określająca zasady realizacji i finansowania projektu w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020;
- Biuro Projektu** – komórka organizacyjna Projektodawcy utworzona celem zarządzania i obsługi Projektu oraz kontaktu i współpracy z Uczestnikami Projektu, itd. z siedzibą w Wyższej Szkole Humanitas, przy ul. Kilińskiego 43, 41-200 Sosnowiec;
- Uczestnik Projektu** – osoba zakwalifikowana do udziału w projekcie; (D/M) dzieci i młodzież ze Szkół Podstawowych, dla których Organem Prowadzącym jest gmina Poręba / Siewierz w rocznikach uczących się



w klasach 1,2,3,4,5,6 oraz seniorzy (S) zamieszkali w gminach Poręba/Siewierz, którzy zakończyli pracę zawodową (emeryt, rencista).

8. **Dziecko/Młodzież z niepełnosprawnością** - dziecko w wieku szkolnym posiadające:
 - orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego z uwagi na niepełnosprawność, wydane przez zespół z poradni psychologiczno-pedagogicznej lub
 - orzeczenie z Miejskiego/Powiatowego/Wojewódzkiego Zespołu ds. Orzekania o Niepełnosprawności i Stopniu Niepełnosprawności lub
 - orzeczenie o potrzebie zajęć rewalidacyjno-wychowawczych lub
 - opinię z poradni psychologiczno-pedagogicznej o potrzebie wczesnego wspomaganie rozwoju.
9. **Senior z niepełnosprawnością** – osoba posiadająca niepełnosprawność potwierdzoną orzeczeniem o zakwalifikowaniu przez organy orzekające do jednego z trzech stopni niepełnosprawności lub o całkowitej lub częściowej niezdolności do pracy.
10. **Komisja Rekrutacyjna** - zespół osób powołanych przez Projektodawcę weryfikujących dokumenty rekrutacyjne, wydających decyzje rekrutacyjne, zatwierdzających listy Uczestników Projektu, listę osób rezerwowych itp.

§3

Koszty uczestnictwa w Projekcie

1. Projekt jest finansowany ze środków Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014 -2020 (Europejski Fundusz Społeczny) dla osi priorytetowej: III Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym – konkurs.
2. Uczestnik projektu nie ponosi żadnych opłat za udział w projekcie, jednak w przypadku przerwania udziału w projekcie z winy uczestnika odpowiada on za szkodę poniesioną przez Projektodawcę w związku z nieukończeniem przez niego udziału w projekcie.
3. Za przerwanie udziału w projekcie z winy uczestnika uważa się rezygnację uczestnika z udziału w projekcie z naruszeniem postanowień §13, a także skreślenie uczestnika z listy uczestników projektu z przyczyn leżących po stronie uczestnika i przez niego zwinionych.

§4

Cel Projektu i postanowienia programowo – organizacyjne

1. Celem głównym Projektu „Genialny umysł w każdym wieku – zajęcia dla dzieci, młodzieży i seniorów w Gminie Poręba i Gminie Siewierz” jest opracowanie programów kształcenia i realizacja działań dydaktycznych dla **288 dzieci/młodzieży (D/M)** - uczniów i uczennic klas 1, 2, 3, 4, 5, 6 szkół podstawowych z Gminy Poręba i Gminy Siewierz oraz **96 seniorów (S)**, w tym min. **8 D/M lub S** z niepełnosprawnością, umożliwiającą rozwijanie u D/M oraz S kompetencji odpowiadających potrzebom gospodarki, rynku pracy i społeczeństwa skutkujących podniesieniem tych kompetencji przez co najmniej 75% uczestników projektu w wypadku D/M oraz 60% uczestników projektu w wypadku S (216 D/M oraz 58 S).
2. Realizacja celu nastąpi poprzez następujące zadania:
 - a. opracowanie programu kształcenia w ramach innowacyjnych zajęć;
 - b. realizację warsztatów z zakresu technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie oraz w wypadku S warsztatów tanecznych lub jogi – GENIALNY UMYŚŁ;
 - c. realizację warsztatów z przedmiotów przyrodniczo-matematycznych prowadzonych z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości, metod laboratoryjnych warsztatów artystycznych i wycieczek edukacyjnych – GENIALNY NAUKOWIEC I ARTYSTA;
 - d. realizację warsztatów z robotyki i programowania z wykorzystaniem robotów – CYFROWY GENIUSZ.
3. Realizacja celu głównego projektu przyczyni się do wzrostu u UP kompetencji kluczowych i umiejętności uniwersalnych niezbędnych na rynku pracy (tj.; aktywizacji społecznej i zawodowej, poszerzenia wiedzy ogólnej i specjalistycznej, rozwoju zainteresowań, pobudzeniu aktywności edukacyjnej i kulturalnej oraz zapobieganie społecznemu wykluczeniu). Wzrost kompetencji dotyczyć będzie co najmniej 75% D/M oraz 60% S.



4. Projekt realizowany będzie w okresie **2019-08-01 – 2022-07-31**

§5

Kryteria rekrutacji

1. Rekrutacja prowadzona będzie osobno do każdej z edycji projektu, realizowanych w latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022, odrębnie dla dwóch miejsc realizacji zajęć (Siewierz, Poręba).
2. Uczestnikiem Projektu może zostać osoba spełniająca kryteria formalne oraz taka, która otrzymała największą ilość punktów wg. kryteriów punktowanych - do wyczerpania miejsc w projekcie.
3. Kryteria formalne, oceniane zgodnie z zasadą spełnia/ nie spełnia:
 - a. uczestnikiem projektu może zostać D/M z roczników uczących się w klasach; 1, 2, 3, 4, 5, 6 w szkołach podstawowych, dla których Organem Prowadzącym jest gmina Siewierz lub gmina Poręba.
 - b. uczestnikiem projektu może zostać S, którego miejsce zamieszkania znajduje się w gminie Siewierz lub gminie Poręba, którzy zakończyli pracę zawodową (emeryt, rencista).
4. Kryteria punktowane w przypadku rekrutacji Dzieci/Młodzieży (D/M):
 - 2 pkt. – osoba niepełnosprawna (ON),
 - 1 pkt – dzieci/młodzież z problemami w nauce,
 - 1 pkt – kobieta (K).
5. Kryteria punktowane w przypadku rekrutacji Seniorów (S):
 - 2 pkt – osoba niepełnosprawna (ON),
 - 2 pkt – osoba po ukończeniu 75 roku życia
 - 1 pkt – kobieta (K).
 - 1 pkt – osoba po ukończeniu 70 roku życia

§6

Przebieg procesu rekrutacji Dzieci/Młodzieży

1. Osoby zgłaszające chęć udziału w zajęciach realizowanych w ramach projektu są zobowiązane do wypełnienia Formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie [www: http://www.humanitas.edu.pl](http://www.humanitas.edu.pl).
2. Zgłoszenia do udziału w projekcie przyjmowane będą drogą elektroniczną w terminach rekrutacji ogłoszonych na stronie projektu.
3. Po wypełnieniu zgłoszenia wygenerowany zostanie indywidualny kod identyfikacyjny.
4. Spośród złożonych Zgłoszeń spełniających kryteria formalne wskazane w §5 ust. 3 a) utworzona zostanie lista rankingowa, obejmująca również miejsca rezerwowe, odrębnie dla miejsc realizacji zajęć w podziale na sześć kategorii wiekowych dzieci (klasy: 1, 2, 3, 4, 5 i 6).
5. Kandydaci na każdej z dwunastu list zostaną uszeregowani w kolejności zgodnej z liczbą otrzymanych punktów, w oparciu o kryteria punktowe wskazane w § 5 ust. 4.
6. W przypadku uzyskania przez kilku kandydatów równej liczby punktów pierwszeństwo mają kolejno; ON, następnie D/M z problemami w nauce, następnie kobiety, następnie o kolejności na liście rankingowej decydowała będzie data i godzina wpływu zgłoszenia.
7. Listy zakwalifikowanych kandydatów zostaną opublikowane na stronie projektu.
8. Osoby zakwalifikowane do udziału w Projekcie zobowiązane będą do złożenia w terminie 7 dni od dnia upublicznienia listy osób zakwalifikowanych do udziału w projekcie pisemnej deklaracji udziału w projekcie według wzoru stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu wraz z pisemną zgodą na przetwarzanie danych osobowych uczestnika projektu zgodnie z wzorem wymaganym przez Instytucję Pośredniczącą oraz podpisać umowę potwierdzającą zgodę na udział dziecka w projekcie.
9. W sytuacji, w której osoba zgłaszająca chęć udziału w Projekcie, chce uzyskać punkty za spełnianie kryteriów premiujących, powinna przedłożyć dodatkowe dokumenty:
 - niepełnosprawność - powinna przedłożyć dodatkowe dokumenty tj. wskazane w §2 pkt 8



- problemy w nauce - opinia nauczyciela
10. Niezłożenie przez osobę zakwalifikowaną dokumentów wskazanych w ust. 8 i 9 skutkuje utratą przez nią prawa udziału w projekcie.
 11. W przypadku, gdy osoba zakwalifikowana do udziału w projekcie zrezygnuje z uczestnictwa w projekcie lub utraci prawo udziału w projekcie, na jego miejsce przyjmowany jest pierwszy kandydat z listy rezerwowej, który zadeklaruje chęć uczestnictwa w projekcie i dopełni wymogów określone ust. 8 i 9.

§7

Przebieg procesu rekrutacji Seniorów

1. Osoby zgłaszające chęć udziału w zajęciach realizowanych w ramach projektu są zobowiązane do wypełnienia Formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie [www: http://www.humanitas.edu.pl](http://www.humanitas.edu.pl).
2. Zgłoszenia do udziału w projekcie przyjmowane będą drogą elektroniczną w terminach rekrutacji ogłoszonych na stronie projektu.
3. Po wypełnieniu zgłoszenia wygenerowany zostanie indywidualny kod identyfikacyjny.
4. W sytuacji, w której osoba zgłaszająca chęć udziału w Projekcie, chce uzyskać punkty za spełnianie kryteriów premiujących, powinna przedłożyć dodatkowe dokumenty:
 - niepełnosprawność - powinna przedłożyć dodatkowe dokumenty tj. wskazane w §2 pkt 9.
5. Spośród złożonych Zgłoszeń spełniających kryteria formalne wskazane w §5 ust. 3 b) utworzona zostanie lista rankingowa, obejmująca również miejsca rezerwowe, odrębnie dla miejsc realizacji zajęć w podziale na dwie kategorie ze względu na miejsce realizacji zajęć.
6. Kandydaci na każdej z dwóch list zostaną uszeregowani w kolejności zgodnej z liczbą otrzymanych punktów, w oparciu o kryteria punktowe wskazane w § 5 ust. 5.
7. W przypadku uzyskania przez kilku kandydatów równej liczby punktów pierwszeństwo mają kolejno; ON, następnie S którzy ukończyli 75 rok życia, następnie kobiety, następnie osoby które ukończyły 70 rok życia a następnie o kolejności na liście rankingowej decydowała będzie data i godzina wpływu zgłoszenia.
8. Listy zakwalifikowanych kandydatów zostaną opublikowane na stronie projektu.
9. Osoby zakwalifikowane do udziału w Projekcie zobowiązane będą do złożenia w terminie 7 dni od dnia upublicznienia listy osób zakwalifikowanych do udziału w projekcie pisemnej deklaracji udziału w projekcie według wzoru stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu wraz z pisemną zgodą na przetwarzanie danych osobowych uczestnika projektu zgodnie z wzorem wymaganym przez Instytucję Pośredniczącą oraz podpisać umowę potwierdzającą zgodę na udział dziecka w projekcie.
10. W sytuacji, w której osoba zgłaszająca chęć udziału w Projekcie, chce uzyskać punkty za spełnianie kryteriów premiujących, powinna przedłożyć dodatkowe dokumenty:
 - niepełnosprawność - powinna przedłożyć dodatkowe dokumenty tj. wskazane w §2 pkt 9.
11. Niezłożenie przez osobę zakwalifikowaną dokumentów wskazanych w ust. 9 i 10 skutkuje utratą przez nią prawa udziału w projekcie.
12. W przypadku, gdy osoba zakwalifikowana do udziału w projekcie zrezygnuje z uczestnictwa w projekcie lub utraci prawo udziału w projekcie, na jego miejsce przyjmowany jest pierwszy kandydat z listy rezerwowej, który zadeklaruje chęć uczestnictwa w projekcie i dopełni wymogi określone ust. 9 i 10.

§8

Liczebność grup

1. W ramach rekrutacji D/M Projektodawca planuje uruchomienie w każdym roku szkolnym realizacji Projektu dwóch ośmioosobowych grup uczniowskich, w każdej kategorii wiekowej, tj. uczniów z klas 1, 2, 3, 4, 5 i 6, dla obydwu gmin biorących udział w projekcie.
2. Projektodawca zastrzega możliwość zwiększenia liczebności grup D/M maksymalnie do 12 osób.
3. Projektodawca zastrzega możliwość nieuruchomienia grupy D/M w przypadku zebrania grupy uczniów mniejszej niż 6 osób.



4. Projektodawca zastrzega możliwość zmiany ilości grup D/M w poszczególnych gminach oraz w poszczególnych kategoriach wiekowych.
5. W ramach rekrutacji S Projektodawca planuje uruchomienie w każdym roku szkolnym realizacji Projektu czterech ośmioosobowych grup, po dwie w każdej z gmin biorących udział w Projekcie.
6. Projektodawca zastrzega możliwość zwiększenia liczebności grup S maksymalnie do 12 osób.
7. Projektodawca zastrzega możliwość nieuruchomienia grupy S w przypadku zebrania grupy mniejszej niż 6 osób.
8. Projektodawca zastrzega możliwość zmiany ilości grup S w poszczególnych gminach.

§9

Zajęcia prowadzone w ramach projektu

1. W ramach Projektu zaplanowano realizację zróżnicowanych tematycznie bezpłatnych, dodatkowych zajęć z zakresu:
 - a) technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie (D/M i S) oraz tańca lub jogi dla S – **Genialny umysł**.
 - b) przedmiotów przyrodniczo – matematycznych z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości, metod laboratoryjnych, zajęć artystycznych i wycieczki edukacyjno-kulturalnych – **Genialny naukowiec i artysta**.
 - c) robotyki i programowania z wykorzystaniem robotów – **Cyfrowy Geniusz**.

§10

Kurs „Genialny umysł”

1. Blok zajęć „Genialny umysł” dla D/M.

- 1) Kurs „Genialny umysł”, czyli warsztaty z technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie, prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 2) Blok zajęć rozwija umiejętności dotyczące uczenia się, pracy zespołowej oraz kreatywności.
- 3) Zajęcia realizowane będą w formie 1 lub 2-godz. warsztatów prowadzonych przez doświadczonych w pracy z dziećmi i młodzieżą wykładowców.
- 4) W ramach każdej z trzech edycji zajęć dla dzieci w wieku 7-9 lat zrealizowanych zostanie łącznie 6h warsztatów, dla 6 grup z zakresu technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie.
- 5) W ramach każdej z trzech edycji zajęć dla dzieci w wieku 10-12 lat zrealizowanych zostanie łącznie 14h warsztatów dla 6 grup, z zakresu technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie.

2. Blok zajęć „Genialny umysł” dla S.

- 1) Kurs „Genialny umysł”, czyli warsztaty z technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie, prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 2) Blok zajęć rozwija umiejętności dotyczące neurodydaktyki, pracy zespołowej oraz kreatywności.
- 3) Zajęcia realizowane będą w formie 2-godz. warsztatów prowadzonych przez doświadczonych w pracy z seniorami wykładowców.
- 4) W ramach każdej z trzech edycji zajęć w ramach kursu zrealizowanych zostanie łącznie 6h warsztatów z zakresu technik pamięciowych i ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie dla każdej z 4 grup.
- 5) Kurs „Genialny tancerz/mistrz jogi”, czyli warsztaty taneczne lub z jogi (do wyboru), prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 6) Zajęcia ruchowe dla Seniorów są niezbędnym elementem do aktywizacji społecznej oraz dają wiele korzyści fizycznych i psychologicznych.
- 7) W ramach każdej z trzech edycji zajęć w ramach kursu zrealizowanych zostanie łącznie 14h warsztatów ruchowych dla każdej z 4 grup.



§11 Kurs „Genialny naukowiec i artysta”

1. Blok zajęć „Genialny naukowiec i artysta” dla D/M.

- 1) Kurs „Genialny naukowiec” czyli warsztaty z przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 2) W ramach każdej z trzech edycji zajęć dla dzieci w wieku 7-9 lat, zrealizowanych zostanie łącznie 10h warsztatów, dla każdej z 6 grup.
- 3) W ramach każdej z trzech edycji zajęć dla dzieci w wieku 10-12 lat, zrealizowanych zostanie łącznie 14h warsztatów, dla każdej z 6 grup.
- 4) Zajęcia realizowane w formie 2-godzinnych warsztatów prowadzone będą przez doświadczonych w pracy z dziećmi i młodzieżą wykładowców, z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych i materiałów zużywalnych niezbędnych do przeprowadzenia przez D/M doświadczeń (odczynniki chemiczne, preparaty biologiczne, materiały papiernicze itp.). Zajęcia mają rozbudzić ciekawość poznawczą D/M oraz inspirować do twórczego myślenia i rozwijania zainteresowań, pasji i aktywności.
- 5) W ramach warsztatów zaplanowano realizację zajęć w formie interaktywnych warsztatów z doświadczeniami oraz z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości.
- 6) Wykorzystywane podczas zajęć aplikacje umożliwią m.in. symulacje budowy anatomicznej zwierząt, budowy roślin, zjawisk i procesów fizycznych i chemicznych w wirtualnych laboratoriach, podróży kosmicznej.
- 7) Blok zajęć „Genialny naukowiec i artysta” obejmuje 2-dniowy wyjazd edukacyjny dla dzieci w wieku 10-12 lat oraz dwa 1-dniowe wyjazdy edukacyjne dla dzieci w wieku 7-9 lat.
- 8) Kurs „Genialny artysta” czyli warsztaty z zakresu szeroko pojętej kultury prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 9) W ramach każdej z trzech edycji zajęć zrealizowanych zostanie łącznie 6h warsztatów, dla 6 grup.
- 10) Zajęcia realizowane w formie 2-godzinnych warsztatów prowadzone będą przez doświadczonych w pracy z dziećmi i młodzieżą wykładowców.

2. Blok zajęć „Genialny naukowiec i artysta” dla S.

- 1) Kurs „Genialny naukowiec” czyli warsztaty z przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 2) W ramach każdej z trzech edycji zajęć zrealizowanych zostanie łącznie 6h warsztatów, dla 4 grup.
- 3) Zajęcia realizowane w formie 2-godzinnych warsztatów prowadzone będą przez doświadczonych w pracy z seniorami wykładowców, z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych i materiałów zużywalnych niezbędnych do przeprowadzenia przez S doświadczeń (odczynniki chemiczne, preparaty biologiczne, materiały papiernicze itp.). Zajęcia mają rozbudzić ciekawość poznawczą S oraz inspirować do twórczego myślenia i rozwijania zainteresowań, pasji i aktywności.
- 4) Blok zajęć „Genialny naukowiec i artysta” obejmuje 2-dniowy wyjazd edukacyjny.
- 5) Kurs „Genialny artysta” czyli warsztaty z zakresu szeroko pojętej kultury prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
- 6) W ramach każdej z trzech edycji zajęć zrealizowanych zostanie łącznie 6h warsztatów, dla 4 grup.
- 7) Zajęcia realizowane w formie 2-godzinnych warsztatów prowadzone będą przez doświadczonych w pracy z seniorami wykładowców.

§12 Kurs „Cyfrowy Geniusz”

1. Blok zajęć „Cyfrowy Geniusz” dla D/M.

1. Kurs „Cyfrowy Geniusz” czyli warsztaty z zakresu programowania, prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
2. Blok zajęć rozwija umiejętności: pracy zespołowej, ICT, kreatywność.



3. Zajęcia realizowane będą w formie 2-godzinnych warsztatów prowadzonych przez doświadczonych w pracy z dziećmi i młodzieżą wykładowców/trenerów z wykorzystaniem najnowszych rozwiązań ICT (Lego roboty, tablety, interaktywna podłoga, roboty Dash i Dot, roboty Ozobot, programy do programowania dla D/M) i innowacyjnej maty edukacyjnej do programowania. Zajęcia pobudzać będą kreatywność, wyobraźnię, będą uczyć podstaw programowania, umiejętności ICT w atmosferze zabawy, zainteresowanie informatyką i programowaniem oraz nabywanie umiejętności pracy zespołowej (szczególnie w trakcie pracy na macie, interaktywnej podłodze, z 2 kompletami robotów Dash i Dot oraz Ozobotami).
 4. W ramach każdej z trzech edycji zajęć dla dzieci w wieku 7-9 lat zrealizowanych zostanie łącznie 8h, warsztatów z zakresu programowania, dla każdej z 6 grup.
 5. W ramach każdej z trzech edycji zajęć dla dzieci w wieku 10-12 lat zrealizowanych zostanie łącznie 12h, warsztatów z zakresu programowania, dla każdej z 6 grup.
2. **Blok zajęć „Cyfrowy Geniusz” dla S.**
1. Kurs „Cyfrowy Geniusz” czyli warsztaty z zakresu programowania, prowadzone będą w trzech edycjach, w następujących po sobie latach szkolnych 2019/2020, 2020/2021 oraz 2021/2022.
 2. Blok zajęć rozwija umiejętności: pracy zespołowej, ICT, kreatywność.
 3. Zajęcia realizowane będą w formie 2-godzinnych warsztatów prowadzonych przez doświadczonych w pracy z seniorami wykładowców/trenerów z wykorzystaniem najnowszych rozwiązań ICT (Lego roboty, tablety, interaktywna podłoga, programy do programowania dla S) i innowacyjnej maty edukacyjnej do programowania. Zajęcia pobudzać będą kreatywność, wyobraźnię, będą uczyć podstaw programowania, umiejętności ICT w atmosferze zabawy, zainteresowanie informatyką i programowaniem oraz nabywanie umiejętności pracy zespołowej (szczególnie w trakcie pracy na macie i interaktywnej podłodze).
 4. W ramach każdej z trzech edycji zajęć zrealizowanych zostanie łącznie 6h warsztatów z zakresu programowanie, dla każdej z 4 grup.

§ 13

Obowiązki Uczestnika Projektu

Uczestnik Projektu biorący udział w zajęciach/warsztatach jest zobowiązany do:

1. Obecności i aktywnego udziału w zajęciach – odpowiednio do formy wsparcia w Projekcie, do udziału w której dany uczestnik/uczestniczka zostali zakwalifikowani.
2. Przestrzegania wewnętrznych regulaminów, zasad i reguł obowiązujących uczestników zajęć.
3. Udziału w badaniach monitorujących zaplanowanych w ramach projektu.
4. Informowania Projektodawcy o wszelkich zmianach, jakie wystąpią w zakresie danych podanych przez uczestnika Projektu w Deklaracji uczestnictwa w projekcie.
5. Rodzic/Opiekun prawny D/M biorącego udział w zajęciach zobowiązany jest do umożliwienia dziecku udziału w zajęciach oraz informowania Projektodawcy o wszelkich zmianach, jakie wystąpią w zakresie danych podanych przez uczestnika Projektu w Deklaracji uczestnictwa w projekcie.

§ 14

Obecność na zajęciach i warunki rezygnacji z udziału w Projekcie

1. Nieobecności wynikające z powodów niezawinionych przez Uczestnika Projektu, które zostaną usprawiedliwione, Projektodawca uznaje za obecność na zajęciach.
2. Projektodawca zastrzega sobie prawo skreślenia uczestnika Projektu z listy uczestników Projektu w przypadku naruszenia przez niego niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnik Projektu nie ponosi kosztów zajęć/warsztatów, na które został zakwalifikowany pod warunkiem, że:
 - a. nie zostanie skreślony z listy uczestników Projektu,
 - b. zrezygnuje z uczestnictwa w Projekcie w formie pisemnego oświadczenia wraz z podaniem uzasadnienia, nie później niż na 14 dni kalendarzowych przed ich rozpoczęciem,



- c. Projektodawca może wymagać od Uczestnika Projektu w przypadku rezygnacji, dodatkowych dokumentów potwierdzających uzasadnienie rezygnacji z Projektu np. zaświadczenia lekarskiego w przypadku choroby.
4. W przypadku nieuzasadnionej rezygnacji z udziału w Projekcie lub w przypadku rażącego naruszenia Regulaminu, uczestnik Projektu może zostać obciążony kosztami udziału w Projekcie oraz kosztami wynikającymi z udokumentowanych strat poniesionych z tego tytułu przez Projektodawcę, o ile Instytucja Pośrednicząca również zastosuje wobec Projektodawcy sankcje finansowe.

§15 Postanowienia końcowe

1. Regulamin Projektu wchodzi w życie z dniem jego zatwierdzenia przez Projektodawcę.
2. Regulamin jest zgodny z zapisami wniosku o dofinansowanie nr POWR.03.01.00-00-U186/18 i wypełnia jego założenia.
3. Projektodawca zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku, gdy będzie to konieczne z uwagi na zmianę obowiązujących przepisów prawa, zmiany w umowie o dofinansowanie projektu lub we wniosku o dofinansowanie projektu, a także w przypadku pisemnego zalecenia wprowadzenia określonych zmian ze strony Instytucji Pośredniczącej, bądź innych organów lub instytucji uprawnionych do prowadzenia kontroli i dokonywania oceny realizacji projektu.
4. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Projektodawcy w oparciu o stosowne dokumenty zawarte na stronie Ministerstwa Rozwoju oraz na stronach Instytucji Pośredniczącej.
5. W sprawach nie uregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, przepisy prawa Wspólnot Europejskich dotyczące funduszy strukturalnych oraz przepisy prawa krajowego i zasady odnoszące się do Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój na lata 2014-2020.

Sosnowiec, dnia 01.09.2019r.

ZATWIERDZAM: