

§1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa w projekcie grantowym „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja” realizowanym w ramach projektu „LEKCJA:ENTER” – Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych” **Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa** na lata 2014-2020 r.
2. Projekt grantowy realizowany jest na podstawie umowy o numerze: G/POPC/2021/3/35.
3. Grantobiorcą projektu grantowego „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja” jest Potest Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie, Al. Raławickie 33/26a, 20-049 Lublin.
4. Biuro Projektu grantowego „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja” mieści się w Lublinie, Al. Raławickie 33/26a, 20-049 Lublin.
5. Projekt grantowy jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 na podstawie umowy podpisanej z Fundacją Orange, pełniącą rolę Operatora w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.
6. Udział uczestnika/uczestniczki w Projekcie grantowym jest bezpłatny.
7. Szkoła może brać udział tylko w jednym projekcie grantowym w ramach jednego naboru do projektu.
8. Nauczyciel/ nauczycielka (uczestnik/ uczestniczka) może brać udział tylko w jednym projekcie grantowym oraz w jednej grupie przedmiotowej.
9. Okres realizacji projektu : 01.03.2021 r. – 31.01.2023 r.
10. Zasięg projektu grantowego: województwa lubuskie i świętokrzyskie.
11. Celem projektu grantowego jest przeszkolenie nauczycieli w celu lepszego wykorzystywania nowych technologii, e-zasobów i aktywizujących metod nauczania w edukacji dzieci i młodzieży.

§2

Słownik pojęć

1. Użyte w Regulaminie określenia oznaczają:
 - **Regulamin** – oznacza to treść niniejszego dokumentu zatytułowanego: REGULAMIN REKRUTACJI DO PROJEKTU GRANTOWEGO „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja”.
 - **Projekt** – oznacza to projekt „Lekcja Enter” - realizowany przez partnerstwo w składzie: Fundacja Orange (lider), Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego oraz Instytut Spraw Publicznych. Projekt „Lekcja:Enter” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, nr umowy 03.01.00-00-0120/18-00
 - **Projekt grantowy** – oznacza to projekt „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja” realizowany przez Grantobiorcę na podstawie umowy o powierzenie grantu zawartej z Operatorem
 - **Grantobiorca** – oznacza to firmę Potest Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie, 20-049 Lublin, Al. Raławickie 33/26a, REGON 362585112, NIP 7123300861, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód, nr KRS 0000577611
 - **Operator** – oznacza to Fundację Orange
 - **Platforma** – to platforma projektu „Lekcja:Enter”
 - **Konsultant merytoryczny/konsultantka merytoryczna** – to osoba, której zadaniem jest m.in. przeszkolenie trenerów regionalnych i udzielenie im wsparcia mentorskiego oraz aktualizacja scenariuszy szkoleń dla nauczycielek i nauczycieli.
 - **Trener lokalny/trenerka lokalna** – to osoba szkoląca nauczycieli w ramach projektu grantowego.
 - **Trener regionalny/trenerka regionalna** – to osoba, której rolą jest przeszkolenie trenerów lokalnych oraz udzielenie im wsparcia mentorskiego w procesie szkolenia nauczycieli w ramach projektu grantowego.
 - **Uczestnik/uczestniczka projektu** – to nauczyciel/nauczycielka objęty/objęta działaniami szkoleniowymi w zakresie korzystania z Internetu (w tym e-usług) realizowanymi przez Potest Sp. z o.o. w ramach projektu grantowego.
 - **Szkoła** – mowa o Szkole/Zespole Szkół, z której nauczyciel/nauczycielka bierze udział w projekcie.
 - **Ścieżka edukacyjna** – rozumie się przez to proces edukacyjny obejmujący: uczestnictwo w szkoleniu, przygotowanie min. 2 scenariuszy zajęć, przeprowadzenie 1 obserwowanej lekcji z uczniami, poddanej autoewaluacji zgodnie z wytycznymi Operatora oraz wypełnienie ankiety ewaluacyjnej. Ukończenie ścieżki edukacyjnej przez uczestnika/uczestniczkę projektu wymaga spełnienia łącznie poniższych warunków:
 - rejestracja Uczestnika/ Uczestniczki Projektu grantowego poprzez platformę (uzupełnienie kwestionariusza uczestnika projektu;
 - wypełnienia pretestu - wstępnego testu kompetencji cyfrowych;

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- osiągnięcia minimalnego wymaganego progu frekwencji w szkoleniach, tzn. uczestnictwa w min. 80% z 32 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 8 godzin online, a w przypadku nauczycieli informatyki 80% z 35 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 5 godzin online - od 24.10.2020 r, w związku z sytuacją epidemiologiczną, szkolenia (wszystkie moduły realizowane w początkowym założeniu stacjonarnie) prowadzone są ON-LINE – w formie webinarów, w czasie rzeczywistym;
 - wypełnienia ankiety śródkresowej oceny szkolenia;
 - przygotowania min. 2 scenariuszy lekcji dla uczniów z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
 - uzyskania akceptacji od Trenera lokalnego/Trenerki lokalnej każdego z 2 przygotowanych przez nauczyciela scenariuszy lekcji;
 - przeprowadzenia min. 1 lekcji obserwowanej z uczniami (według jednego z przygotowanych scenariuszy), poddanej autoewaluacji zgodnie z wytycznymi Operatora;
 - poświadczenia na platformie uczestnictwa w 8 godzinach szkolenia online lub 5 godzinach szkolenia online w przypadku nauczycieli informatyki;
 - wypełnienia ankiety ewaluacyjnej stworzonej przez Ministerstwo Cyfryzacji;
 - odbioru zaświadczenia o ukończeniu szkolenia;
- Minimalny skład zespołu nauczycieli – oznacza to co najmniej:
- 2-3-osobowe zespoły, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych mniej niż 10 nauczycieli kształcenia ogólnokształcącego;
 - 4-osobowe zespoły, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych od 10 do 20 nauczycieli kształcenia ogólnokształcącego;
 - 5-osobowe zespoły, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych powyżej 20 nauczycieli kształcenia ogólnokształcącego;

§3

Uczestnicy/uczestniczki projektu grantowego

1. Grupę docelową projektu grantowego stanowią wyłącznie nauczyciele/nauczycielki przedmiotów ogólnokształcących uczących w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych (z wyłączeniem szkół dla dorosłych), szkół publicznych i szkół niepublicznych o uprawnieniach szkół publicznych. W projekcie grantowym musi uczestniczyć członek kadry kierowniczej danej szkoły/zespołu szkół – z której nauczyciele/nauczycielki biorą udział w szkoleniu.
2. W przypadku przystąpienia do projektu szkół niepublicznych o uprawnieniach szkół publicznych, udzielenie wsparcia nie może się wiązać z wystąpieniem pomocy publicznej.
3. W ramach projektu grantowego wsparciem zostanie objętych 780 osób spełniających kryteria uczestnictwa, z czego 31% (242 os.) pracujących na terenie gmin wiejskich, miejsko-wiejskich i miejskich poniżej 20 tys. mieszkańców. Liczba uczestników/uczestniczek projektu może ulec zwiększeniu.
4. Grupy szkoleniowe powinny liczyć od 8 do 12 osób.
5. W uzasadnionych przypadkach, za zgodą operatora liczba uczestników projektu w grupie może ulec zmianie do 15 osób.
6. Liczba miejsc w projekcie grantowym jest ograniczona.

§ 4

Rekrutacja do projektu grantowego

1. Rekrutacja prowadzona będzie w sposób otwarty i ciągły w okresie od 01.03.2021 r. do czasu zrekrutowania minimum 100% uczestników, najpóźniej do 31.01.2023 r.
2. Rekrutacja prowadzona będzie na terenie województw lubuskiego i świętokrzyskiego.
3. Szkoła/zespół szkół może wziąć udział w projekcie grantowym wyłącznie po spełnieniu warunku zgłoszenia ze szkoły lub z zespołu szkół minimalnej liczby osób, która wynosi odpowiednio:
 - a) 2-3-osobowy zespół, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych mniej niż 10 nauczycieli przedmiotów ogólnokształcących;
 - b) 4-osobowy zespół, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych od 10 do 20 nauczycieli przedmiotów ogólnokształcących;
 - c) 5-osobowy zespół, w tym członek kadry kierowniczej, jeśli w szkole jest zatrudnionych powyżej 20 nauczycieli przedmiotów ogólnokształcących.
4. Rekrutacja składa się z dwóch etapów:
 - a. zgłoszenie szkoły/zespołu szkół do projektu przez członka kadry kierowniczej szkoły/zespołu szkół, który będzie jednocześnie uczestnikiem projektu grantowego:

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- zgłoszenie szkoły/zespołu szkół do projektu grantowego (zał. nr 1 do Porozumienia);
 - zebranie przez szkołę/zespół szkół oświadczeń od nauczycieli o zapoznaniu się z treścią Regulaminu projektu oraz zgodzie na zapisy Regulaminu projektu (zał. nr 2 do Porozumienia);
 - podpisanie z Grantobiorcą porozumienia określającego warunki i zasady udziału w projekcie grantowym. Podpisując porozumienie, Dyrektor szkoły/zespołu szkół jednocześnie zobowiązuje się do złożenia zobowiązania dotyczącego efektu trwałości, przekazania go Grantobiorcy w wersji pisemnej, wraz z Porozumieniem oraz potwierdzenia na platformie Lekcja: Enter – (zał. nr 3 do Porozumienia – Deklaracja Dyrektora/Dyrektorki szkoły przystępującej do projektu grantowego). Podpisanie porozumienia stanowi jednocześnie zgłoszenie szkoły/zespołu szkół do projektu grantowego;
 - Grantobiorca, po podpisaniu porozumienia rejestruje szkołę/zespół szkół na platformie Lekcja: Enter, wysyła z platformy zaproszenie do członka kadry kierowniczej szkoły/zespołu szkół, który będzie jednocześnie uczestnikiem projektu grantowego;
 - członek kadry kierowniczej, po otrzymaniu zaproszenia od Grantobiorcy do uczestnictwa w projekcie grantowym (e-mail z linkiem do formularza uczestnictwa), przekazuje link do uzupełnienia danych zgłoszeniowych tym nauczycielom/nauczycielkom zatrudnionym w reprezentowanej przez siebie szkole/zespole szkół, którzy zgłosili chęć udziału w projekcie grantowym;
- b. Zgłoszenie Nauczyciela/ Nauczycielki do projektu grantowego:
- indywidualne zgłoszenie nauczyciela/nauczycielki do projektu grantowego następuje po zgłoszeniu na platformie szkoły/zespołu szkół;
 - nauczyciel otrzymuje link aktywacyjny z platformy w formie e-mail i dokonuje rejestracji;
 - nauczyciel wypełnia pretest, na podstawie którego będzie zakwalifikowany do grupy podstawowej lub zaawansowanej.
5. Rekrutacja prowadzona jest w następujący sposób:
- a. Dostęp do projektu grantowego mają wszystkie osoby wymienione w §3 pkt.1 Regulaminu, niezależnie od płci, rasy, pochodzenia etnicznego, religii lub światopoglądu, wieku oraz orientacji seksualnej.
- b. Grantobiorca na etapie rekrutacji, jak również realizacji projektu grantowego uwzględni potrzeby osób z różnymi typami niepełnosprawności (np. biuro projektu grantowego i sale szkoleniowe będą dostosowane do potrzeb osób niepełnosprawnych).
6. Zakwalifikowanie do projektu grantowego szkoły/zespołu szkół oraz uczestników/uczestniczek jest uzależnione od realizacji zakładanych wskaźników projektu grantowego, z uwzględnieniem zasad pierwszeństwa tj.:
- a. Udział w projekcie będzie brało 780 nauczycieli/nauczycielek.
- b. Pierwszeństwo udziału w szkoleniach mają:
- osoby wymagające uczestnictwa w szkoleniu na poziomie podstawowym. Kwalifikacja do grupy o właściwym poziomie zaawansowania w stosowaniu TIK w pracy dydaktycznej następuje na podstawie wyników pretestu (wypełnionego podczas rejestracji na platformie), tzn. wyjściowego pomiaru kompetencji cyfrowych,
 - nauczyciele pracujący na terenie gmin wiejskich, miejsko – wiejskich i miejskich poniżej 20 tys. mieszkańców, aż do uzyskania założonego w projekcie wskaźnika 31% uczestników z tych terenów,
 - Pierwszeństwo udziału w szkoleniach mają nauczyciele/nauczycielki przedmiotów ogólnokształcących zatrudnieni w szkołach specjalnych i integracyjnych.
7. Grantobiorca podejmuje ostateczną decyzję o zakwalifikowaniu szkoły/zespołu szkół do projektu grantowego.
8. Zmiana składu zespołu nauczycieli na platformie może być dokonana przez szkołę wyłącznie po uzyskaniu akceptacji Grantobiorcy.

§ 5

Zakres oferowanego wsparcia

1. Grantobiorca w ramach projektu grantowego oferuje dwa rodzaje szkoleń: szkolenie dla nauczycieli/nauczycielek informatyki oraz szkolenie dla nauczycieli/ nauczycielek pozostałych przedmiotów.
2. Szkolenie dla nauczycieli/nauczycielek nauczania wczesnoszkolnego, przedmiotów humanistycznych, przedmiotów matematyczno-przyrodniczych, przedmiotów artystycznych trwa 40 godzin lekcyjnych (1 godzina lekcyjna to 45 minut), w tym 32 godziny szkolenia stacjonarnego (od 24.10.2020 r, w związku z sytuacją epidemiologiczną, szkolenia (wszystkie moduły realizowane w początkowym założeniu stacjonarnie) prowadzone są ON-LINE – w formie webinarów, w czasie rzeczywistym) oraz 8 godzin szkolenia online. Program szkolenia składa się z 8 modułów:
 - a) Poznaj sieć. Elektroniczne zasoby edukacyjne (zasady bezpieczeństwa i współpracy w Internecie)

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

180 minut (4 godziny lekcyjne);

- b) Lekcja w sieci – dobierz urządzenie, platformę, aplikację

(posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i praca w sieci)

180 minut (4 godziny lekcyjne);

- c) Ze smartfonem na lekcji

(aktywizujące metody nauczania wspierane TIK), 180 minut (4 godziny lekcyjne);

- d) Tworzymy własne e-materiały

(elektroniczne zasoby edukacyjne dla różnych przedmiotów)

1. część - 225 minut (5 godzin lekcyjnych)

2. część - 135 minut (3 godziny lekcyjne)

3. część - 180 minut (4 godziny lekcyjne);

- e) Jak wykorzystać TIK na lekcji? Wprowadzenie do opracowania własnych scenariuszy lekcji – moduł online (metodyczne aspekty kształcenia z wykorzystaniem TIK, praca własna online na platformie lekciaenter.pl) 180 minut (4 godziny lekcyjne); asynchroniczne; praca własna nauczycieli;

- f) Przygotowujemy scenariusze lekcji

(metodyczne aspekty kształcenia z TIK; praca nad scenariuszami wzbogaconymi o technologie informacyjne i komunikacyjne)

135 minut (3 godziny lekcyjne) stacjonarne (od 24.10.2020 r, w związku z sytuacją epidemiologiczną, szkolenia (wszystkie moduły realizowane w początkowym założeniu stacjonarnie) prowadzone są ON-LINE – w formie webinarów, w czasie rzeczywistym) oraz 135 minut (3 godziny lekcyjne) - Online, praca własna nauczycieli na platformie lekciaenter.pl;

- g) Zajęcia w szkole z własnymi scenariuszami TIK

2 x 45 minut (godziny nie są wliczone do czasu szkolenia);

- h) Omawiamy przeprowadzone zajęcia

(metodyczne aspekty kształcenia z wykorzystaniem technologii informacyjnych i komunikacyjnych - omówienie przeprowadzonych zajęć i zaliczenie szkolenia).

225 minut (5 godzin lekcyjnych) – stacjonarnie (od 24.10.2020 r, w związku z sytuacją epidemiologiczną, szkolenia (wszystkie moduły realizowane w początkowym założeniu stacjonarnie) prowadzone są ON-LINE – w formie webinarów, w czasie rzeczywistym); 45 minut (1 godzina lekcyjna) – online.

3. Szkolenie dla nauczycieli/nauczycielek informatyki trwa 40 godzin – 35 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 5 godzin szkolenia online - od 24.10.2020 r, w związku z sytuacją epidemiologiczną, szkolenia (wszystkie moduły realizowane w początkowym założeniu stacjonarnie) prowadzone są ON-LINE – w formie webinarów, w czasie rzeczywistym.

Tematyka szkolenia dla nauczycieli/nauczycielek informatyki klas IV—VIII szkół podstawowych:

| Moduł | Tytuł | Czas trwania (w godzinach lekcyjnych) |
|-------|---|---------------------------------------|
| 1 | 1.1. Jak myśli programista? | 9 |
| | 1.2. Kot czy zółw? (Scratch, Python) | 9,8 (+ 2 online) |
| 2 | 2.1. Wirtualne Arduino | 5,6 |
| | 2.2. Oswajamy Pythona | 6,2 (+ 2 online) |
| 3 | Zajęcia w szkole z własnymi scenariuszami | czas nie jest wliczony do szkolenia |
| 4 | Omawiamy przeprowadzone zajęcia | 4,4 (+ 1 online) |

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

Tematyka szkolenia dla nauczycieli/nauczycielek informatyki szkół ponadpodstawowych:

| Moduł | Tytuł | Czas trwania (w godzinach lekcyjnych) |
|-------|---|---------------------------------------|
| 1 | 1.1. Eclipse, czyli projekt z klasą | 8 (+ 4 online) |
| | 1.2. Budujemy bazę (MS Access, SQL) | 7,3 |
| 2 | 2.1. Algorytmy na Javie | 7,8 |
| | 2.2. Mobilne szyfrowanie (Android Studio, Netbeans) | 6,7 |
| 3 | Zajęcia w szkole z własnymi scenariuszami | czas nie jest wliczony do szkolenia |
| 4 | Omawiamy przeprowadzone zajęcia | 5,2 (+ 1 online) |

4. Ze względu na zagrożenie epidemiologiczne chorobą COVID-19, za zgodą Operatora, istnieje możliwość realizacji szkoleń w formie online lub hybrydowej.

5. Dla każdej z grup szkoleniowych Grantobiorca przeznacza minimum 5 godzin mentoringu.

6. Nauczyciele/nauczycielki z 4 grup przedmiotowych uczestniczących w szkoleniach będą mieć dostęp do następujących materiałów online, sukcesywnie publikowanych na platformie projektu:

- **Pomocnik szkoleniowy. Zastanów się, zastosuj i zapamiętaj** – zeszyt ćwiczeń do samodzielnego wydruku przez nauczycieli, który pomoże im zastosować nowe kompetencje w praktyce;
- **webinarium do modułu 5 szkolenia (w trzech częściach)**, które przeprowadzi nauczycieli przez proces analizy podstawy programowej i programu nauczania pod kątem zastosowania TIK, przybliży metodę design thinking i model SAMR oraz pomoże im przygotować się do pracy nad własnymi scenariuszami zajęć w module 6;
- kilkanaście tzw. **narzędziowników przedmiotowych**, w których zostaną zebrane i opisane najciekawsze aplikacje, narzędzia i portale do wykorzystania przez nauczycieli danego przedmiotu;
- seria **kilkunastu kilkunutowych tutoriali** pokazujących, które aplikacje/narzędzia i w jaki sposób mogą pomóc nauczycielom w poszczególnych elementach lekcji lub pracy z uczniami (np. podsumowanie materiału, utrwalenie materiału, metoda projektu, budowanie środowiska uczenia się, organizacja wideokonferencji);
- seria **kilku webinarów na żywo** – o cyfrowym nauczycielu/cyfrowej nauczycielce, o uczeniu skoncentrowanym na uczniach, o metodach pracy z wykorzystaniem TIK, o smartfonie na lekcji. Webinaria zostaną zapowiedziane z ok. 1-2 tygodniowym wyprzedzeniem, a ich nagrania zostaną umieszczone na platformie.

7. Nauczyciele/nauczycielki informatyki uczestniczący w szkoleniach będą mieć dostęp do następujących materiałów online, sukcesywnie publikowanych na platformie projektu:

- Pomocnik szkoleniowy – omawiający krok po kroku ćwiczenia wykonywane na szkoleniu,
- Seria kilkunutowych tutoriali wprowadzających do narzędzia Tinkercad Circuit oraz do programowania blokowego (wizualnego) i tekstowego wirtualnej płytki Arduino w Tinkercad,
- Seria dłuższych tutoriali dotyczących m.in. środowiska Jupyter, wybranych środowisk i zasobów omawianych na szkoleniu (Eclipse, Netbeans, MsAccess, Android Studio) i baz danych.

8. Członek kadry kierowniczej szkoły/zespołu szkół będący jednocześnie uczestnikiem/uczestniczką projektu grantowego może wziąć udział w nieobowiązkowym module szkoleniowym online. Moduł składa się z następujących elementów publikowanych na platformie projektu:

- Aktywna szkoła TIK. Przewodnik i narzędziownik dla dyrektorów szkół,
- 3 webinaria dotyczące procesu przygotowania i wdrożenia planu (nagrania),
- 1 webinarium na żywo dot. doświadczeń z realizacji planu.

Ukończenie tego modułu nie jest warunkiem ukończenia szkolenia przedmiotowego.

§ 6

Organizacja wsparcia

1. Grantobiorca obejmie wsparciem nauczycieli/nauczycielki z następujących grup przedmiotowych:

- edukacja wczesnoszkolna
- przedmioty humanistyczne – klasy IV-VIII szkoły podstawowej

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- c. przedmioty humanistyczne – szkoły ponadpodstawowe
 - d. przedmioty matematyczno – przyrodnicze – klasy IV-VIII szkoły podstawowej
 - e. przedmioty matematyczno – przyrodnicze – szkoły ponadpodstawowe
 - f. przedmioty artystyczne – klasy IV-VIII szkoły podstawowej
 - g. przedmioty artystyczne – szkoły ponadpodstawowe
 - h. informatyka – szkoła podstawowa
 - i. informatyka – szkoły ponadpodstawowe.
2. Przydział do grup przedmiotowych poszczególnych przedmiotów nauczania następuje według tabeli – zał. nr 1 do Regulaminu.
 3. Grupa szkoleniowa będzie się składać z osób z jednej grupy przedmiotowej oraz będących na tym samym poziomie zaawansowania (poziom podstawowy lub zaawansowany).
 4. Szkolenia realizowane będą w województwach lubuskim i świętokrzyskim, w miejscowościach, w których zbierze się odpowiednia liczba osób do utworzenia grupy szkoleniowej. Grantobiorca dołoży wszelkich starań, żeby grupy zlokalizowane były w możliwie najdogodniejszej lokalizacji dla uczestników/uczestniczek projektu grantowego.
 5. Szkolenia będą się odbywać poza godzinami pracy nauczycieli.
 6. Jeśli Uczestnik/Uczestniczka nie będzie mógł/mogła uczestniczyć w jednym z modułów, Grantobiorca, w miarę możliwości zaproponuje udział w danym module w innej grupie szkoleniowej.
 7. Grantobiorca w trakcie trwania projektu grantowego lub po jego zakończeniu uczestniczy w działaniach sieciujących w następujący sposób:
 - a. zapewni udział w spotkaniu ponadregionalnym (konferencji organizowanej przez Instytut Spraw Publicznych) swojego przedstawiciela, trenerów regionalnych, przeszkolonych w projekcie nauczycieli, w tym kadry kierowniczej szkół oraz jednostek samorządu terytorialnego będących organami prowadzącymi szkoły na danym terenie w liczbie min. 10 osób. W tym celu Grantobiorca dokona:
 - wyboru uczestników spotkań ponadregionalnych oraz zapewni im dojazd na miejsce spotkania czy konferencji,

§ 7

Prawa i obowiązki Szkoły i uczestnika projektu grantowego

1. Obowiązkowa ścieżka edukacyjna uczestnika/uczestniczki projektu grantowego obejmuje:
 - a. uczestnictwo w szkoleniu,
 - b. przygotowanie min. 2 scenariuszy zajęć,
 - c. przeprowadzenie 1 obserwowanej lekcji z uczniami, poddanej autoewaluacji zgodnie z wytycznymi Operatora,
 - d. wypełnienie ankiet ewaluacyjnych.
2. Ukończenie ścieżki edukacyjnej wymaga spełnienia łącznie poniższych warunków:
 - a. rejestracja Uczestnika/ Uczestniczki Projektu grantowego poprzez platformę (uzupełnienie kwestionariusza uczestnika projektu;
 - b. wypełnienia pretestu - wstępnego testu kompetencji cyfrowych;
 - c. osiągnięcia minimalnego wymaganego progu frekwencji w szkoleniach, tzn. uczestnictwa w min. 80% z 32 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 8 godzin online, a w przypadku nauczycieli informatyki 80% z 35 godzin szkolenia stacjonarnego oraz 5 godzin online - od 24.10.2020 r, w związku z sytuacją epidemiologiczną, szkolenia (wszystkie moduły realizowane w początkowym założeniu stacjonarnie) prowadzone są ON-LINE – w formie webinarów, w czasie rzeczywistym;
 - d. wypełnienia ankiety śródkresowej oceny szkolenia;
 - e. przygotowania min. 2 scenariuszy lekcji dla uczniów z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
 - f. uzyskania akceptacji od Trenera lokalnego/Trenerki lokalnej każdego z 2 przygotowanych przez nauczyciela scenariuszy lekcji;
 - g. przeprowadzenia min. 1 lekcji obserwowanej z uczniami (według jednego z przygotowanych scenariuszy), poddanej autoewaluacji zgodnie z wytycznymi Operatora;
 - h. poświadczenia na platformie uczestnictwa w 8 godzinach szkolenia online lub 5 godzinach szkolenia online w przypadku nauczycieli informatyki;
 - i. wypełnienia ankiety ewaluacyjnej stworzonej przez Ministerstwo Cyfryzacji;
 - j. odbioru zaświadczenia o ukończeniu szkolenia;
3. Uczestnik/uczestniczka ma prawo do:
 - a. udziału w całej ścieżce wsparcia w projekcie grantowym,
 - b. korzystania z udostępnionych materiałów szkoleniowych i dydaktycznych,

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- c. rezygnacji z udziału w szkoleniu, ale nie później niż po 2 module szkolenia (wyjątkiem są: sytuacje losowe, poważne problemy zdrowotne lub zakończenie pracy w szkole, która zgłosiła Nauczyciela. Nauczycielkę),
 - d. oceny trenera lokalnego,
 - e. kontaktu z Grantobiorcą i zgłaszania uwag dotyczących szkolenia i mentoringu.
4. Szkoła ma prawo do:
- a. zapoznania się z programem szkoleń i materiałami dla uczestników;
 - b. poinformowania na swojej stronie lub w innych mediach, że bierze udział w projekcie grantowym;
 - c. korzystania z Platformy w celu monitorowania swojego udziału w projekcie grantowym oraz korzystania z udostępnionych materiałów (w tym metodycznych);
 - d. zgłaszania uwag dotyczących realizacji projektu;
 - e. otrzymania podziękowań od Grantobiorcy na stronie internetowej;
 - f. w uzasadnionych przypadkach odstąpienia od uczestnictwa w projekcie grantowym.
5. Szkoła zobowiązuje się do:
- a. tego, że w projekcie weźmie udział liczba nauczycieli ogólnokształcących pracująca w danej szkole nie mniejsza niż minimalny skład zespołu opisany w §4 pkt 3;
 - b. umieszczenia w widocznym miejscu w Szkole plakatów informujących o projekcie;
 - c. zgłoszenia szkoły na platformie Lekcja:Enter przez członka kadry kierowniczej, będącego jednocześnie członkiem zespołu biorącego udział w projekcie grantowym;
 - d. bieżącego informowania Grantobiorcę o wszelkich ewentualnych trudnościach i problemach związanych z realizacją zadania.
 - e. zapoznania się z treścią oraz zakresem stosowania Wytycznych Ministra Infrastruktury i Rozwoju w zakresie w realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami i zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020 i zobowiązuję się do ich stosowania;
 - f. umożliwienia nauczycielom, którzy wezmą udział w szkoleniach:
 - ukończenia pełnej ścieżki edukacyjnej, składającej się z 40 godzinnego szkolenia, przygotowania min. 2 scenariuszy zajęć z wykorzystaniem TIK, przeprowadzenie min. 1 obserwowanych zajęć z uczniami;
 - udziału wszystkich Uczestników i Uczestniczek projektu grantowego we wstępnym teście kompetencji cyfrowych (pretest) oraz udział wybranych Uczestników i Uczestniczek projektu grantowego w teście oceny zmiany kompetencji cyfrowych (posttest);
 - udziału wszystkich Uczestników i Uczestniczek Projektu grantowego w ankietach ewaluacyjnych (śródkresowa i końcowa) oceny szkoleń prowadzonych w ramach projektu Lekcja:Enter;
 - przeprowadzenia autoewaluacji ww. 1 lekcji obserwowanej,
 - udziału w prowadzonych w ramach projektu „Lekcja:Enter” działaniach ewaluacyjnych (m.in. badaniach ankietowych, wywiadach pogłębionych).
6. Dyrektor szkoły jest zobowiązany do złożenia zobowiązania dotyczącego efektu trwałości w momencie przystąpienia do projektu grantowego, przekazania go Grantobiorcy w wersji pisemnej, wraz z Porozumieniem oraz potwierdzenia na platformie Lekcja: Enter – (zał. nr 3 do Porozumienia – Deklaracja Dyrektora/Dyrektorki szkoły przystępującej do projektu). Zobowiązanie dotyczące trwałości obejmuje w szczególności następujące działania:
- a. uczestniczenie w szkoleniu co najmniej po jednym nauczycielu ze szkoły z minimum dwóch grup przedmiotów (tj. edukacja wczesnoszkolna, przedmioty humanistyczne, matematyczno-przyrodnicze, artystyczne) w danej szkole oraz przedstawiciela kadry kierowniczej szkoły. Zobowiązanie to nie dotyczy sytuacji w której Dyrektor szkoły nie ma możliwości pozyskania pełnej reprezentacji wynikającej z obiektywnych przyczyn, m. in. takich jak np.: udział w projekcie najmniejszych szkół, w których wymagany jest udział min. 2-3 nauczycieli, udział w projekcie szkół podstawowych specjalnych dla dzieci z upośledzeniem intelektualnym w stopniu umiarkowanym i znacznym i niepełnosprawnościami sprzężonymi oraz szkół przysposabiających do pracy, których wielu przedmiotów ogólnokształcących nie ma w siatce godzin lub innych wynikających z organizacji szkoły lub struktury zatrudnienia oraz przedstawiciela kadry kierowniczej szkoły,
 - b. uczestniczenie nauczycieli w międzyszkolnych sieciach współpracy nauczycieli stosujących TIK w nauczaniu;
 - c. przeprowadzenie w szkole przez każdego nauczyciela biorącego udział w szkoleniu, w ciągu 1 roku od dnia zakończenia udziału w szkoleniu, co najmniej 2 lekcji otwartych dla nauczycieli swojej szkoły lub innych szkół, którzy nie uczestniczyli w szkoleniu, z wykorzystaniem TIK oraz e-zasobów w nauczaniu z każdej grupy przedmiotów (edukacja wczesnoszkolna, przedmioty humanistyczne, matematyczno-przyrodnicze, artystyczne);

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

- d. korzystanie z TIK i e-zasobów edukacyjnych na zajęciach edukacyjnych realizowanych przez nauczycieli uczestniczących w szkoleniu, w liczbie co najmniej 5 godzin zajęć edukacyjnych średnio w każdym tygodniu nauki, w ciągu 1 roku od dnia zakończenia udziału w szkoleniach;
- e. uczestniczenie nauczycieli szkoły w konferencjach i innych szkoleniach z zakresu stosowania TIK w nauczaniu, w ciągu 3 kolejnych lat szkolnych od zakończenia udziału w szkoleniu.

7. Dyrektor szkoły składa raport z realizacji wymienionych w ust. 6 (wyżej) zobowiązań, za pośrednictwem ankiety elektronicznej opracowanej przez Operatora w ciągu miesiąca po upływie 1 roku od dnia zakończenia udziału szkoły w szkoleniu. Za dzień ukończenia szkolenia przez szkołę uważa się dzień ukończenia szkolenia przez ostatniego nauczyciela z danej szkoły.

8. Grantobiorca ma prawo do utrwalania prowadzonych szkoleń w postaci wizualnej i audiowizualnej z poszanowaniem praw uczestników szkoleń do własnego wizerunku, przy czym zobowiązany on jest do przestrzegania przepisów Ustawy o ochronie danych osobowych z 10 maja 2018 roku (tekst jedn. Dz.U. 2019 r., poz. 1781) oraz rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).

§ 8

Rezygnacja z udziału w projekcie grantowym

1. W przypadku rezygnacji z udziału w projekcie, uczestnik projektu zobowiązany jest niezwłocznie do złożenia pisemnej rezygnacji z podaniem przyczyny. Uczestnik rezygnujący z udziału w projekcie grantowym informuje szkołę o rezygnacji, następnie składa oświadczenie Grantobiorcy – zał. nr 2 do Regulaminu.
2. Rezygnacja z udziału w projekcie możliwa jest tylko w uzasadnionych przypadkach, nie później niż po 2 module szkolenia (wyjątkiem są: sytuacje losowe, poważne problemy zdrowotne lub zakończenie pracy w szkole, która zgłosiła Nauczyciela/Nauczycielkę),
3. Rezygnacja z udziału w projekcie możliwa jest tylko w przypadku przedstawienia pisemnego zawiadomienia Dyrekcji szkoły nauczyciela o rezygnacji ze szkolenia (zał. nr 2 do Regulaminu).
4. Grantobiorca zastrzega sobie prawo do skreślenia Uczestnika projektu z udziału w projekcie grantowym w przypadku nieprzestrzegania niniejszego Regulaminu oraz naruszenia Zasad Współżycia Społecznego.
5. Nieuzasadniona rezygnacja z udziału w szkoleniu lub rezygnacja z powodów innych niż wskazane w § 8 ust. 2 - skutkująca uniemożliwieniem lub istotnym utrudnieniem zrealizowania grantu wobec znacznego zmniejszenia uczestników danej grupy czy rozwiązania grupy, a w efekcie narażająca Grantobiorcę na konsekwencje finansowe (straty, kary umowne i inne) stanowi dla niego podstawę do dochodzenia roszczeń odszkodowawczych przeciwko rezygnującym uczestnikom na drodze cywilnej.

§ 9

RODO

Wykonując obowiązek wynikający z art. 14 ust. 1 i 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO) informujemy, iż:

Potest Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lublinie przy Al. Racławickich 33 lok. 26a pozyskała Pani/Pana dane osobowe od Fundacji Orange, zwanej dalej Administratorem, która zawarła z nami umowę o powierzeniu grantu „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja”. Podmiot ten jest administratorem Pani/Pana danych osobowych.

Potest Sp. z o.o. przetwarza dane osobowe jako procesor, w zakresie realizacji zadań wynikających z przywołanej wyżej umowy z Administratorem.

Abyśmy mogli we właściwy sposób wywiązać się z nałożonych na nas zadań, niezbędne są nam takie dane jak: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres poczty elektronicznej, nr telefonu, NIP/PESEL oraz inne dane, które Administrator przekazuje nam jako konieczne i celowe do wykonania usługi.

Podstawą przetwarzania przez nas danych osobowych jest art. 6 ust. 1 pkt b) RODO. Przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy zawartej z Administratorem. Dane osobowe przetwarzane są jedynie w zakresie realizacji tej umowy, w sposób wynikający z ustaleń z Administratorem.

Podane przez Panią/Pana dane osobowe będą przechowywane przez czas wskazany przez Administratora, nie dłużej niż do przedawnienia roszczeń wynikających z umowy zawartej pomiędzy Potest Sp. z o.o. i Administratorem.

Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych osobowych, prawo do ich sprostowania, żądania usunięcia, jak również prawo do ograniczenia ich przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych. Ponadto, w przypadku uznania, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy unijnego rozporządzenia RODO, przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego- Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

Dane osobowe mogą być udostępnione podmiotom trzecim zgodnie z zaleceniami Administratora. Ponadto Pani/Pana dane mogą zostać przekazane osobom trzecim w celu realizacji umowy zawartej pomiędzy Administratorem a Potest Sp. z o.o., to jest w szczególności podwykonawcom, firmie prowadzącej rozliczenia finansowe, usługi księgowe, informatyczne, hostingowe. W zależności od zakresu zadań zleconych przez Administratora, dane mogą zostać przekazane podmiotowi przeprowadzającemu badania lekarskie, firmie prowadzącej szkolenia, firmie kurierskiej itp. Ponadto dane osobowe mogą zostać przekazane podmiotom upoważnionym ustawowo, takim jak Sądy, Urzędy Skarbowe, ZUS.

Dane nie będą podlegały profilowaniu, co oznacza, że nie będą stanowiły podstawy do przypisania w sposób automatyczny określonych właściwości, cech, ani nie będą służyły przewidywaniu zachowań i preferencji. Z Potest Sp. z o.o. można się skontaktować w następujący sposób: kontakt telefoniczny – (81) 535 895 805, adres e-mail – info@potest.pl.

§ 10

Postanowienia końcowe

1. Regulamin obowiązuje z dniem jego zatwierdzenia przez Prezesa Zarządu Potest Sp. z o.o. oraz przez cały okres trwania Projektu grantowego.
2. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Prezesa Zarządu Potest Sp. z o.o.
3. Grantobiorca zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w sytuacji zmiany wytycznych, warunków realizacji projektu grantowego lub dokumentów programowych oraz z innych ważnych powodów mających wpływ na realizację projektu grantowego.
4. Aktualna treść Regulaminu dostępna jest w Biurze Projektu oraz na stronie internetowej Grantobiorcy.
5. Załączniki do Regulaminu stanowią integralną część Regulaminu.

Załączniki do Regulaminu:

1. Zał. nr 1 – Podział przedmiotów na grupy przedmiotowe.
2. Zał. nr 2 – Formularz rezygnacji z udziału w projekcie grantowym.

Dnia, 17.08.2022 roku

Krzysztof Krupa
Prezes Zarządu
Potest Sp. z o.o.

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

Załącznik nr 1

Podział przedmiotów na grupy przedmiotowe.

Poniższy spis przedmiotów jest zgodny z wykazem przedmiotów ogólnokształcących, dla których ustalona jest podstawa programowa (stan na październik 2019 r.). Obszary zagadnień ujęte w podstawie programowej dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną zostały potraktowane odrębnie, jako, że nie można ich a priori przypisać do żadnej z grup przedmiotowych. Dlatego na etapie przystąpienia do Projektu grantowego nauczyciele sami mogą zadeklarować w jakiej z czterech grup przedmiotowych (poza informatyką) chcą uczestniczyć.

Na potrzeby projektu „Lekcja:Enter” na Platformie projektowej w części dotyczącej przygotowywania scenariuszy zajęć umieściliśmy następujące **obszary zagadnień (odpowiedniki przedmiotów)** z zakresu podstawy programowej dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną, które są wyróżnione w stosunku do przedmiotów podstawy programowej ogólnej:

- a. funkcjonowanie osobiste i społeczne
- b. zajęcia rozwijające komunikowanie się,
- c. zajęcia rozwijające kreatywność,
- d. przysposobienie do pracy,
- e. wychowanie fizyczne,
- f. etyka,
- g. zajęcia rewalidacyjne.

| Przedmiot | Matematyczno – przyrodnicze | Humanistyczne | Artystyczne | Edukacja wczesnoszkolna |
|---|-----------------------------|---------------|-------------|-------------------------|
| Biologia | X | | | |
| Chemia | X | | | |
| Fizyka | X | | | |
| Geografia | X | | | |
| Matematyka | X | | | |
| Przyroda | X | | | |
| Technika | X | | | |
| Edukacja wczesnoszkolna artystyczna | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna - etyka | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna – godzina wychowawcza | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna humanistyczna | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna informatyczna | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna – języki nowożytne | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna – język kaszubski | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna – język mniejszości narodowej lub etnicznej | | | | X |
| Edukacja wczesnoszkolna – matematyka z elementami przyrody | | | | X |

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

| | | | | |
|--|------------------------|---|---|---|
| Edukacja wczesnoszkolna – wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna | | | | X |
| Ekonomia w praktyce | | X | | |
| Podstawy przedsiębiorczości | | X | | |
| Edukacja dla bezpieczeństwa | | X | | |
| Etyka | | X | | |
| Religia | | X | | |
| Filozofia | | X | | |
| Godzina wychowawcza | | X | | |
| Historia | | X | | |
| Historia i społeczeństwo | | X | | |
| Język łaciński i kultura antyczna | | X | | |
| Język mniejszości narodowej lub etnicznej | | X | | |
| Język obcy nowożytny - angielski | | X | | |
| Język obcy nowożytny - francuski | | X | | |
| Język obcy nowożytny - hiszpański | | X | | |
| Język obcy nowożytny - inny | | X | | |
| Język obcy nowożytny - niemiecki | | X | | |
| Język obcy nowożytny - rosyjski | | X | | |
| Język obcy nowożytny - włoski | | X | | |
| Język polski | | X | | |
| Język regionalny – język kaszubski | | X | | |
| Wiedza o społeczeństwie | | X | | |
| Wychowanie do życia w rodzinie | | X | | |
| Historia muzyki | | | X | |
| Historia sztuki | | | X | |
| Muzyka | | | X | |
| Plastyka | | | X | |
| Wiedza o kulturze | | | X | |
| Wychowanie fizyczne | | | X | |
| Zajęcia artystyczne | | | X | |
| Doradztwo zawodowe* | | | | |
| Informatyka | Inny program szkolenia | | | |

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”

Zał. nr 2

Formularz rezygnacji z udziału w projekcie grantowym „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja”

Ja, niżej podpisany (imię nazwisko) Uczestnik projektu „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja” rezygnuję z udziału w projekcie grantowym z przyczyn

.....
.....
..... z dniem
.....

Podpis

.....

Ja, niżej podpisany Dyrektor Szkoły (pełna nazwa), adres: potwierdzam, że nauczyciel (imię i nazwisko) poinformował mnie o rezygnacji z udziału w projekcie „Cyfrowe Lubuskie i Świętokrzyskie III edycja” z dniem

Podpis i pieczęćka

.....

Grant jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Działanie 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych”