

SFINANSOWANO ZE ŚRODKÓW NARODOWEGO INSTYTUTU WOLNOŚCI – CENTRUM
ROZWOJU SPOŁECZEŃSTWA OBYWATELSKIEGO W RAMACH RZĄDOWEGO PROGRAMU
FUNDUSZ INICJATYW OBYWATELSKICH NOWEFIO NA LATA 2021-2030

Regulamin Projektu

„Cała naprzód! Do dzieła pełną parą!”

Umowa nr 103/III/2024

§ 1

Informacje o Projekcie

1. Niniejszy regulamin określa szczegółowe kryteria i tryb przeprowadzania naboru uczestników do Projektu „Cała naprzód! Do dzieła pełną parą!”.
2. Projekt, o którym mowa w punkcie 1, jest realizowany w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030.
3. Projekt realizowany jest w Partnerstwie z Urzędem Miasta Jastrzęb.
4. Udział Uczestników w Projekcie jest **bezpłatny**.
5. Okres realizacji Projektu: **od 1 maja 2024 r. do 31 grudnia 2026 r.**
6. Ilekcć w Regulaminie jest mowa o:
 - a) **Dokumentach rekrutacyjnych** – należy przez to rozumieć Deklarację uczestnictwa w projekcie oraz Oświadczenie o zgodzie na przetwarzanie danych osobowych.
 - b) **Projekcie** – należy przez to rozumieć projekt „Cała naprzód! Do dzieła pełną parą”.
 - c) **Projektodawcy** – należy przez to rozumieć Fundację Full STEAM Ahead.
 - d) **Regulaminie** – należy przez to rozumieć Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „Cała naprzód! Do dzieła pełną parą”.
 - e) **Uczestniku/Uczestnicze Projektu** – należy przez to rozumieć dzieci i młodzież w wieku 5-19 lat - mieszkańców powiatu szydłowieckiego woj. mazowieckiego.
 - f) **Umiejętności uniwersalne** – należy przez to rozumieć umiejętności takie jak logiczne i przestrzenne myślenia, rozwiązywanie problemów, kreatywność, analityczne myślenie.
 - g) **Zajęciach** – należy przez to rozumieć zajęcia prowadzone w ramach Projektu, organizowane dla dzieci i młodzieży.
 - h) **Zgłoszeniu do projektu** – należy przez to rozumieć złożenie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej <https://fullsteam.pl/>.

§ 2

Cel projektu

Celem projektu jest podniesienie poziomu kompetencji kluczowych (cyfrowych i matematycznych) 200 dzieci i młodzieży w wieku 5-19 lat - mieszkańców powiatu szydłowieckiego do końca realizacji projektu tj. do 31.12.2026 roku.

§ 3

Uczestnicy Projektu

1. Projekt skierowany jest do 200 dzieci i młodzieży w wieku 5-19 lat - mieszkańców powiatu szydłowieckiego woj. mazowieckiego.
2. Na każdym etapie realizacji przedsięwzięcia zostanie zapewniona dostępność wszystkim osobom biorącym udział w działaniach finansowanych ze środków Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030 także osobom ze szczególnymi potrzebami zgodnie z ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U.2022.2240 t.j.), bez względu na płeć, wiek, niepełnosprawność, rasę lub pochodzenie etniczne, religię lub światopogląd.
3. W przypadku pojawienia się w projekcie osób niepełnosprawnych obiekty, gdzie będą realizowane zajęcia będą dostosowane architektonicznie do potrzeb osób niepełnosprawnych (ON) tak jak i materiały i metody szkoleniowe (zapewniona dostępność architektoniczna, druk powiększony; tekst łatwy do czytania, materiały publikowane w Internecie będą zgodne z WCAG 2.1 AA).
4. Trenerzy prowadzący zajęcia z dziećmi dostosują wsparcie do indywidualnych potrzeb uczestników, w tym ON, jeśli się pojawiają. Jeśli w grupach zajęciowych znajdą się osoby tego wymagające, zajęcia będą wydłużone i dostosowane do potrzeb tych osób.
5. Do udziału w zajęciach zachęcane będą dziewczynki i chłopcy; materiały rekrutacyjne i merytoryczne wolne będą od stereotypów płci.

§ 4

Działania

W ramach Projektu będą prowadzone będą następujące wydarzenia:

- 1) Zajęcia "Kodujemy i roboty ożywiamy" (450 godzin dla 120 osób).
- 2) Zajęcia "Zaprogramowani MID" (252 godziny dla 48 osób).
- 3) Zajęcia "Zaprogramowani - PRO" (168 godzin dla 32 osób).
- 4) 2 spotkania rodzinne dla mieszkańców Dzień z Robotami i Ekologią.

§ 5

Warunki uczestnictwa w projekcie

1. By zakwalifikować się do udziału w projekcie konieczne będzie spełnienie kryteriów formalnych. Wiek w przedziale 5-19 lat; - miejsce zamieszkania na terenie gmin powiatu szydłowieckiego w woj. mazowieckim.
2. Utworzona zostanie lista rankingowa oraz lista rezerwowa.
3. Do nabycia kompetencji cyfrowych i matematycznych oraz umiejętności uniwersalnych dzięki udziałowi w projekcie dojdzie pod warunkiem uzyskania przez uczestników frekwencji na zajęciach na poziomie min. 50% i uzyskanie min. 50% punktów z testu wiedzy ex-post.
6. Uczestnik/Uczestniczka Projektu zobowiązany/na jest do regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa w zajęciach oraz potwierdzania uczestnictwa każdorazowo na liście obecności.
7. Tylko poważne sprawy rodzinne, wypadki losowe bądź choroba mogą być przyczyną nieobecności uczestnika/uczestniczki projektu na zajęciach.
8. Każda nieobecność będzie wyjaśniana przez prowadzącego zajęcia.
9. W przypadku liczby nieobecności przekraczającej 20% czasu zajęć dopuszcza się możliwość wykreślenia uczestnika z listy uczestników zajęć i zaproszenie do udziału w projekcie osoby z listy rezerwowej.

§ 6

Rekrutacja Uczestników Projektu

1. Rekrutacja do projektu będzie miała charakter otwarty. **Zgłoszenie do projektu** odbywa się za pomocą formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej <https://fullsteam.pl/>. **Wysłanie zgłoszenia nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Uczestnika do udziału w projekcie.** O zakwalifikowaniu do udziału w projekcie Uczestnik zostanie powiadomiony mailowo lub telefonicznie.
2. Zakwalifikowany Uczestnik złoży w wyznaczonym terminie, dokumenty rekrutacyjne: **Deklarację uczestnictwa w projekcie oraz Oświadczenie o zgodzie na przetwarzanie danych osobowych**, które stanowią załączniki nr 1 i 2 do niniejszego regulaminu. Niezłożenie podpisanych odręcznie lub elektronicznie (podpisem kwalifikowanym lub profilem zaufanym) dokumentów rekrutacyjnych lub złożenie dokumentów po wyznaczonym terminie jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w projekcie.

3. W imieniu niepełnoletnich uczestników projektu dokumenty rekrutacyjne złożą ich rodzice lub opiekuni prawni.
4. W przypadku przekroczenia liczby miejsc w projekcie stosowane będą kryteria premiujące: - miejsce zamieszkania w miejscowości do 300 mieszkańców - 5 punktów; miejsce zamieszkania w miejscowości do 800 mieszk. - 4 punkty; miejsce zamieszkania w miejscowości do 1200 mieszk. - 3 punkty; miejsce zamieszkania w miejscowości do 2000 mieszk. - 1 punkt. W przypadku równej liczby punktów priorytetowo traktowane będą osoby niepełnosprawne oraz kobiety.
5. Jeżeli zastosowanie powyższych kryteriów nie pozwoli utworzyć listy rankingowej, zastosowane zostanie dodatkowe kryterium w postaci kolejności zgłoszeń.
6. W przypadku rezygnacji/wykluczenia uczestnika projektu, miejsce zajmie kolejna osoba z listy rezerwowej.
7. Informacja o rekrutacji Uczestników/Uczestniczek do Projektu zostanie udostępniona:
 - a) na stronie internetowej Fundacji <https://fullsteam.pl/>,
 - b) na koncie Facebook Fundacji,
 - c) na stronie internetowej Partnera Urzędu Miasta Jastrzęb <https://jastrzab.com.pl/>.

§ 7

Przetwarzanie danych osobowych

W celu wykonania obowiązku nałożonego art. 13 i 14 RODO¹⁾, informujemy o zasadach przetwarzania Państwa danych osobowych. Administratorem danych osobowych Uczestników Projektu jest: Fundacja Full STEAM Ahead z siedzibą w Gąsawach Rządowych 183, 26-502 Jastrzęb, będącą Beneficjentem projektu „Cała naprzód! Do dzieła pełną parą!”. Klauzula informacyjna Administratora dostępna jest w formie załącznika do Regulaminu.

§ 8

Rezygnacja z udziału w Projekcie

1. Rezygnacja z uczestnictwa w Projekcie jest możliwa w ciągu 7 dni kalendarzowych od dnia zakończenia rekrutacji.

¹⁾ Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1, z późn. zm.).

2. Rezygnację należy złożyć w formie pisemnej na adres: lub do Kierownika Projektu. Na wolne miejsce zostanie zakwalifikowana osoba z listy rezerwowej zgodnie z zajmowanym miejscem na liście rezerwowej.

§ 9

Postanowienia końcowe

1. Ogólny nadzór oraz rozstrzyganie spraw nieuregulowanych w regulaminie należy do kompetencji Kierownika Projektu, który ponosi odpowiedzialność za właściwą realizację Projektu.
2. Realizator Projektu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu lub wprowadzenie dodatkowych postanowień.
3. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia tj. 1.07.2024 r.

Załączniki:

1. Deklaracja uczestnictwa w projekcie

2. Oświadczenie o zgodzie na przetwarzanie danych osobowych
3. Klauzula informacyjna Fundacji Full STEAM Ahead