

## Regulamin rekrutacji i udziału dzieci i młodzieży w Projekcie Liga eSzkoła NUTS-3 szczeciński

### 1 Definicje

- 1.1 **Projekt** – projekt „Liga eSzkoła NUTS-3 szczeciński” współfinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, działanie 3.2 „Innowacyjne rozwiązania na rzecz aktywizacji cyfrowej”. Projekt realizowany jest na terenie obszaru terytorialnego NUTS-3 szczecińskiego.
- 1.2 **Organizator** - Partnerstwo w składzie: Fundacja eSzkoła – Partner Wiodący, Polskie Towarzystwo Informatyczne, Związek Gmin Wiejskich RP, Fundacja Wspieramy Wielkich Jutra, zwane w dalszej części regulaminu „Organizatorem”.
- 1.3 **GSIK** - Gminna Samorządowa Instytucja Kultury.
- 1.4 **Trener GSIK** - pracownik GSIK skierowany przez Dyrektora GSIK do udziału w Projekcie po zakończeniu szkolenia.
- 1.5 **Uczestnik** - dzieci i młodzież zgłoszone do udziału w Projekcie i biorące udział w zajęciach.

### 2 Informacje ogólne o projekcie

- 2.1 Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji Uczestników i ich udziału w Projekcie.
- 2.2 Realizatorem Projektu jest Organizator.
- 2.3 Projekt skierowany jest do GSIK, Pracowników GSIK oraz dzieci i młodzieży.
- 2.4 Okres realizacji Projektu: kwiecień 2020 r. – kwiecień 2022 r.
- 2.5 Okres realizacji zajęć z Uczestnikami: październik 2021 r. – marzec 2022 r.

### 3 Procedura naboru Uczestników na zajęcia

- 3.1 Nabór Uczestników realizuje Trener GSIK.
- 3.2 Uczestnikiem Projektu może być osoba, która w dniu zgłoszenia udziału ma ukończone 10 lat i nieukończone 18 lat.
- 3.3 Do zgłoszenia Uczestnika uprawnieni są rodzice lub opiekunowie prawni niepełnoletniego.
- 3.4 O przyjęciu do udziału w Projekcie decyduje kolejność zgłoszeń.
- 3.5 Liczba miejsc w grupie wynosi 8.
- 3.6 W celu dokonania zgłoszenia należy:
  - 3.6.1 Skontaktować się z Trenerem GSIK.
  - 3.6.2 Wypełnić elektroniczny Formularz przystąpienia Uczestnika do Projektu.
  - 3.6.3 Wydrukować i podpisać wypełniony formularz przystąpienia.
  - 3.6.4 Niezwłocznie przekazać papierowy formularz Trenerowi GSIK.

### 4 Obowiązki GSIK

- 4.1 Zorganizowanie rekrutacji Uczestników.
- 4.2 Nieodpłatne udostępnienie sal na potrzeby zajęć Uczestników.
- 4.3 Prowadzenie dokumentacji potwierdzającej realizację zajęć.
- 4.4 Monitorowanie Trenera GSIK w zakresie realizowania przez niego powierzonych mu w Projekcie obowiązków.

### 5 Obowiązki Trenera GSIK

- 5.1 Przeprowadzenie naboru Uczestników.
- 5.2 Obsługa systemu wsparcia Uczestników Projektu.
- 5.3 Przeprowadzenie zajęć z Uczestnikami w wymiarze 60 godzin lekcyjnych (30 godzin lekcyjnych ECDL e-Obywatel i 30 godzin lekcyjnych LEGO®).
- 5.4 Prowadzenie dokumentacji potwierdzającej realizację zajęć.
- 5.5 Dostarczenie dokumentacji dla celów komunikacyjno-promocyjnych z przebiegu praktycznej części zajęć (zdjęcia, relacje).
- 5.6 Korzystanie z dedykowanej platformy projektowej.

### 6 Postanowienia końcowe

- 6.1 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu w sytuacji zmiany wytycznych, warunków realizacji Projektu lub innych okoliczności niezależnych od Organizatora.