

Tekst jednolity uwzględniający zmiany wprowadzone Aneksami nr 1 i 2.

Regulamin uczestnictwa szkół podstawowych, nauczycieli i uczniów w ramach projektu pn. „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa szkół podstawowych, nauczycieli i uczniów w ramach projektu pn. „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego”, zwanego dalej „Projektem”.
2. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o uczniu, należy przez to rozumieć ucznia i uczennicę klasy 4-8 szkoły podstawowej biorącej udział w Projekcie.
3. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o nauczycielu, należy przez to rozumieć nauczyciela i nauczycielkę szkoły podstawowej biorącej udział w Projekcie.
4. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027, Priorytet FEPK.07 Kapitał ludzki gotowy do zmian, Działanie FEPK.07.10 Kształtowanie kompetencji w zakresie robotyki i programowania.
5. Projekt jest realizowany w terminie od 1 maja 2023 r. do 31 grudnia 2029 r.
6. Projekt jest realizowany w partnerstwie, którego Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) jest Województwo Podkarpackie - Podkarpacki Zespół Placówek Wojewódzkich w Rzeszowie, a Partnerami Projektu są:
 - 1) Wojewódzki Dom Kultury w Rzeszowie, zwany dalej „Partnerem 1”.
W strukturze organizacyjnej Wojewódzkiego Domu Kultury w Rzeszowie:
Podkarpackie Centrum Nauki „Łukasiewicz”,
 - 2) Gmina Grodzisko Dolne, zwana dalej „Partnerem 2”. W strukturze organizacyjnej Gminy Grodzisko Dolne: Zespół Szkół im. Prof. Franciszka Lejki w Grodzisku Górnym.

- 3) Politechnika Rzeszowska im. Ignacego Łukasiewicza, zwana dalej „Partnerem 3”.
7. Celem Projektu jest podniesienie jakości i efektywności oferowanych usług edukacyjnych w województwie podkarpackim ukierunkowanych na rozwój u uczniów szkół podstawowych ważnych na rynku pracy kompetencji w zakresie robotyki i programowania w okresie od maja 2023 r. do grudnia 2029 r. poprzez:
- 1) wdrożenie „innowacji pedagogicznej” dotyczącej nauczania informatyki i realizacji zajęć pozalekcyjnych w klasach 4 – 8 szkoły podstawowej w oparciu o robotykę edukacyjną,
 - 2) realizację wsparcia merytorycznego dla nauczycieli oraz kadry zarządzającej szkół,
 - 3) realizację zajęć pozalekcyjnych w szkołach objętych wsparciem i innych wydarzeń z robotyki i programowania.

§ 2

Wykaz pojęć

Pojęcia użyte w Regulaminie:

1. **Beneficjent (Partner Wiodący)** – Województwo Podkarpackie - Podkarpacki Zespół Placówek Wojewódzkich w Rzeszowie (PZPW w Rzeszowie).
2. **Biuro projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego)** – biuro, które znajduje się w siedzibie Podkarpackiego Zespołu Placówek Wojewódzkich w Rzeszowie, ul. Romana Niedzielskiego 2, 35 – 036 Rzeszów.
3. **Centra szkoleniowe** – miejsca wyposażone w ramach Projektu do realizacji form wsparcia dla nauczycieli i uczniów, zlokalizowane u:
 - 1) Beneficjenta (Partnera Wiodącego):
 - PZPW w Rzeszowie, Podkarpackie Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie Oddział w Przemyśle, ul. Kraszewskiego 3, 37-700 Przemyśl;
 - PZPW w Rzeszowie, Podkarpackie Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie Oddział w Tarnobrzegu, ul. Sienkiewicza 206, 39-400 Tarnobrzeg;
 - PZPW w Rzeszowie, Ośrodek Szkoleniowy w Czudcu, ul. Rzeszowska 82, 38-120 Czudec;
 - lub w innych ośrodkach/miejscach PZPW w Rzeszowie.

2) Partnera 2 - Gmina Grodzisko Dolne:

- „Regionalne Centrum Robotyki Edukacyjnej” w Zespole Szkół im. prof. Franciszka Leji w Grodzisku Górnym, Grodzisko Górne 503, 37-306 Grodzisko Dolne.

4. **Decyzja o dofinansowaniu Projektu** - Decyzja o dofinansowaniu Projektu w ramach Priorytetu nr FEPK.07 „Kapitał ludzki gotowy do zmian” programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027 „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego” nr FEPK.07.10-IP.01-0001/23, Nr Decyzji FEPK.07.10-IP.01-0001/23-00, podjęta w Rzeszowie w dniu 12 października 2023 r., przez Instytucję Pośredniczącą, wobec Beneficjenta (Partnera Wiodącego), działającego również w imieniu i na rzecz Partnerów Projektu, w przypadku wprowadzenia zmian, zarówno aktualna wersja jak i z późniejszymi zmianami.
5. **Dyrektor szkoły** – dyrektor/dyrektorka szkoły biorącej udział w Projekcie lub inna osoba przez niego/nią wyznaczona, działająca na podstawie pełnomocnictwa udzielonego przez Organ Prowadzący w sprawach związanych z realizacją Projektu na poziomie szkoły.
6. **Instytucja Pośrednicząca** – Wojewódzki Urząd Pracy w Rzeszowie, z siedzibą: ul. Adama Stanisława Naruszewicza 11, 35-055 Rzeszów.
7. **Instytucja Zarządzająca** – Zarząd Województwa Podkarpackiego w Rzeszowie, z siedzibą: al. Łukasza Cieplińskiego 4, 35-010 Rzeszów.
8. **Kadra zarządzająca szkoł** – dyrektorzy i dyrektorki, wicedyrektorzy i wicedyrektorki oraz inne osoby sprawujące nadzór pedagogiczny w szkołach.
9. **List intencyjny** – list intencyjny podpisany pomiędzy Beneficjentem (Partnerem Wiodącym), a Organem Prowadzącym w celu potwierdzenia chęci przystąpienia szkoły/szkół do Projektu, na warunkach określonych w Regulaminie wstępnej rekrutacji szkół do Projektu. Na podstawie podpisanych listów intencyjnych i zebranych danych na temat szkół Beneficjent (Partner Wiodący) przygotował wnioski o dofinansowanie Projektu.
10. **Model edukacji STEAM** - innowacyjne podejście do nauki, oznaczające w edukacji połączenie pięciu dziedzin, którymi są: S – Science – nauka, T – Technology – technologia, E – Engineering – inżynieria, A – Arts – sztuka, M – Mathematics – matematyka.

11. **Nauczyciel** – nauczyciel uczący informatyki w klasach 4-8 i/lub innych przedmiotów w szkole/szkołach objętych Projektem, skierowany przez dyrektora szkoły do udziału w Projekcie.
12. **Organ Prowadzący** – podmiot zdefiniowany w art. 4 pkt 16 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe.
13. **Partnerzy Projektu** – podmioty wymienione we wniosku o dofinansowanie Projektu, realizujący wspólnie z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) Projekt na warunkach określonych w Umowie o partnerstwie na rzecz realizacji Projektu i wnoszący do Projektu zasoby ludzkie, organizacyjne, techniczne lub finansowe.
14. **Platforma edukacyjna RaP STEAM** – platforma edukacyjna RaP STEAM, tj. środowisko merytorycznego i technicznego wsparcia szkół, nauczycieli i uczniów, zawierająca m.in.:
- 1) program nauczania informatyki w klasach 4 – 8 szkoły podstawowej w oparciu o robotykę edukacyjną;
 - 2) materiały metodyczno-dydaktyczne w postaci 150 scenariuszy zajęć lekcyjnych z informatyki, które stanowią realizację programu edukacyjnego wymienionego w pkt 1, zgodnie z podstawą programową nauczania informatyki w klasach 4-8 szkoły podstawowej;
 - 3) 3 scenariusze po 30 godzin zajęć pozalekcyjnych;
 - 4) zestawy narzędzi, ćwiczeń i strategii, które mogą być wykorzystywane przez nauczycieli do prowadzenia w efektywny sposób lekcji informatyki i zajęć pozalekcyjnych odnoszących się do robotyki edukacyjnej i programowania robotów, wspierające na zajęciach nauczycieli i uczniów;
 - 5) materiały szkoleniowe dla nauczycieli, kadry zarządzającej szkół dotyczące pracy w środowisku merytorycznego i technicznego wsparcia szkół, nauczycieli i uczniów;
 - 6) zestaw narzędzi do wspomagania realizacji zadań związanych ze wsparciem wynikającym z Projektu.
15. **Program nauczania informatyki w klasach 4 – 8 w oparciu o robotykę edukacyjną** – program edukacyjny, realizujący podstawę programową nauczania informatyki w klasach 4 – 8 w oparciu o narzędzia związane z robotyką edukacyjną. Program jest nastawiony na naukę poprzez działania praktyczne z dużym komponentem pracy grupowej oraz metody projektu. Elementy związane z nauczaniem programowania i algorytmiki są realizowane

poprzez programowanie robotów dostosowanych do możliwości uczniów szkoły podstawowej. Program zawiera również komponent zajęć pozalekcyjnych, które uzupełniają ofertę edukacyjną i pozwalają uczniom szczególnie zainteresowanym nauką programowania i automatyki na rozwijanie zainteresowań.

16. **„Innowacja pedagogiczna”** – całość działań związanych z wprowadzeniem do szkół tematyki robotyki i programowania. Na „innowację pedagogiczną” składa się: program nauczania informatyki w klasach 4 – 8 szkoły podstawowej, program zajęć pozalekcyjnych, platforma edukacyjna RaP STEAM, zestaw pomocy dydaktycznych z roboinformatyki dostosowany do prowadzenia zajęć na lekcjach informatyki, materiały dydaktyczne umieszczone na platformie edukacyjnej RaP STEAM, które obejmują 150 scenariuszy lekcji w ramach ww. programu i 3 scenariusze 30 godzinnych zajęć pozalekcyjnych.
17. **Projekt** - Projekt pn. „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego”.
18. **Regulamin** – Regulamin uczestnictwa szkół podstawowych, nauczycieli i uczniów w ramach projektu pn. „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego”, dostępny na stronie internetowej Projektu: <https://rap.podkarpackie.pl/>.
19. **Regulamin wstępnej rekrutacji szkół do Projektu** - Regulamin wstępnej rekrutacji szkół do projektu pn. „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego”, dostępny na stronie internetowej Projektu: <https://rap.podkarpackie.pl/>.
20. **RODO** - 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).
21. **Rodzic/opiekun prawny** – rodzic lub opiekun prawny ucznia klasy 4-8 oraz osoba lub podmiot sprawujący pieczę zastępczą nad dzieckiem, które jest uczniem klasy 4-8.
22. **Strona internetowa Projektu** – strona internetowa pod adresem: <https://rap.podkarpackie.pl/>, na której znajdują się informacje bieżące i dokumenty dotyczące realizacji Projektu.

23. **Szkoła** – szkoła podstawowa publiczna lub niepubliczna biorąca udział w Projekcie, realizująca nauczanie w klasach 4-8, której siedziba znajduje się na terenie województwa podkarpackiego.
24. **Uczeń** – uczeń klas 4 – 8 szkoły objętej Projektem, skierowany przez dyrektora szkoły do udziału w Projekcie za zgodą rodzica/opiekuna prawnego.
25. **Uczestnik Projektu** - szkoła objęta wsparciem w ramach Projektu, uczestnik/uczestniczka Projektu będący/a uczniem klas 4 – 8 szkoły objętej Projektem, w którego imieniu rodzic/opiekun prawny podpisał dokumenty uczestnictwa w Projekcie lub nauczycielem zatrudnionym w tychże szkołach, który podpisał osobiście dokumenty uczestnictwa w Projekcie.
26. **Umowa o realizację Projektu** – umowa o realizację Projektu, podpisana przez Organ Prowadzący z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym). Dokument finalizuje proces rekrutacji szkół do Projektu i reguluje prawa i obowiązki Organów Prowadzących i szkół w ramach realizacji Projektu.
Umowa ta określa w szczególności:
- 1) strony umowy,
 - 2) zasady udzielania wsparcia w ramach Projektu,
 - 3) przedmiot umowy,
 - 4) prawa i obowiązki stron w tym obowiązki w zakresie informacji i promocji Projektu,
 - 5) zasady przetwarzania danych osobowych w ramach Projektu,
 - 6) termin realizacji umowy,
 - 7) warunki i tryb rozwiązania umowy.
27. **Wniosek o dofinansowanie Projektu** - wniosek o dofinansowanie projektu pn. „RaP STEAM – robotyka i programowanie w szkołach podstawowych z terenu województwa podkarpackiego”, nr FEPK.07.10-IP.01-0001/23. W przypadku wprowadzenia zmian we wniosku, przez wniosek o dofinansowanie Projektu rozumie się aktualną wersję wniosku wraz ze zmianami.
28. **Wstępna rekrutacja szkół do Projektu** – wstępna rekrutacja, którą przeprowadził Beneficjent (Partner Wiodący), w celu przeprowadzenia diagnozy szkół i określenia liczby szkół w ramach Projektu. Rekrutacja miała charakter niewiążący, lecz ograniczony do obszaru administracyjnego województwa podkarpackiego. Wstępna rekrutacja szkół do Projektu prowadzona była

w terminie 8-29 maja 2023 r. Rekrutacja ta została przeprowadzona zgodnie z warunkami Regulaminu wstępnej rekrutacji szkół do Projektu.

29. Zajęcia pozalekcyjne – zajęcia pozalekcyjne z robotyki edukacyjnej

i programowania robotów dla chętnych uczniów klas 4-8 prowadzone przez przeszkolonych nauczycieli szkół biorących udział w Projekcie.

30. Przeszkolony nauczyciel – nauczyciel, który otrzymał wsparcie merytoryczne w ramach Projektu w formie szkoleń, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1, oraz ukończył je zgodnie z zasadami określonymi w Projekcie. W uzasadnionych przypadkach za przeszkolonego nauczyciela może zostać uznany również nauczyciel, który ukończył szkolenie, o którym mowa w § 4 ust. 2 pkt 1 lit. a, lecz nie ukończył jeszcze wszystkich szkoleń przewidzianych w Projekcie, jeżeli dyrektor szkoły uzna jego kwalifikacje, doświadczenie zawodowe oraz przygotowanie merytoryczne za wystarczające do rozpoczęcia prowadzenia zajęć w ramach Projektu. Uznanie nauczyciela za przeszkolonego na zasadach określonych w zdaniu poprzedzającym nie zwalnia nauczyciela z obowiązku ukończenia wszystkich szkoleń przewidzianych w Projekcie.

§ 3

Uczestnicy Projektu

1. Uczestnikami Projektu są:

- 1) **szkoła**, zakwalifikowana do Projektu (pod warunkiem podpisania z przez jej organ prowadzący z Beneficjentem umowy) w tzw. wstępnej rekrutacji szkół do Projektu, na zasadach wynikających z Regulaminu wstępnej rekrutacji szkół do Projektu, spełniająca łącznie następujące kryteria:
 - jest szkołą podstawową (publiczną lub niepubliczną);
 - realizuje nauczanie w klasach 4 – 8;
 - jej siedziba znajduje się na terenie województwa podkarpackiego, z zastrzeżeniem, że jej Organ Prowadzący podpisał z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) umowę o realizację Projektu w tej szkole, w tym kadra zarządzająca szkołą;
- 2) **uczeń** uczący się w klasach 4 – 8 szkoły biorącej udział w Projekcie,
- 3) **nauczyciel** ze szkoły/szkół biorącej/ych udział w Projekcie uczący:
 - informatyki w klasach 4-8
 - lub

- przedmiotów nieinformatycznych.
- 2. Warunkiem kwalifikowalności uczestników Projektu, o których mowa w ust. 1 pkt 2 i 3 otrzymującego wsparcie w Projekcie jest:
 - 1) podanie danych o uczestniku w formularzu zgłoszeniowym (zgodnie z ramowym wzorem stanowiącym odpowiednio załącznik nr 4 lub załącznik nr 6 do Regulaminu) oraz złożenie deklaracji uczestnictwa w Projekcie;
 - 2) spełnienie przez niego kryteriów kwalifikowalności uprawniających do udziału w Projekcie, potwierdzone odpowiednio złożonym przez daną Szkołę:
 - a) zestawieniem uczniów skierowanych przez szkołę do udziału w Projekcie;
 - b) zestawieniem nauczycieli skierowanych przez szkołę do udziału w Projekcie.

§ 4

Główne formy wsparcia

1. **Projekt przewiduje realizację następujących form wsparcia na rzecz szkół:**
 - 1) wyposażenie pracowni szkolnych w elementy niezbędne do wprowadzenia „innowacji pedagogicznej” w szkołach w ramach Projektu. Planowany zakres wyposażenia pracowni szkolnej obejmuje sprzęt komputerowy wraz z niezbędnym oprogramowaniem, składane roboty edukacyjne wraz z akcesoriami, składane nastawki, maty robotyczne. Ilość poszczególnych elementów wyposażenia pracowni szkolnej uzależniona jest od wielkości szkoły mierzonej liczbą uczniów w klasach 4-8 i będzie wskazana w umowie o realizację Projektu;
 - 2) opracowana w ramach Projektu „innowacja pedagogiczna”, w skład której wejdą: program nauczania informatyki w klasach 4 – 8 w oparciu o robotykę edukacyjną, program zajęć pozalekcyjnych, zestaw 150 scenariuszy stanowiący kompletną obudowę dydaktyczną do programu nauczania, dostęp do uniwersalnej platformy edukacyjnej RaP STEAM zintegrowanej z programem i treściami edukacyjnymi, 3 scenariusze 30 godzinnych zajęć pozalekcyjnych realizowanych metodą projektu;
 - 3) instruktaż dla kadry zarządzającej szkół – spotkania finansowane z Projektu na temat wdrożenia „innowacji pedagogicznej”, mające na celu zwiększenie świadomości celów Projektu i zadań realizowanych w Projekcie oraz

przygotowanie do właściwego sprawowania nadzoru pedagogicznego w obszarze nauczania objętego „innowacją pedagogiczną”. Spotkania będą 2-dniowymi zjazdami dla kadry zarządzającej szkół. Instruktaż będzie realizowany w centrach szkoleniowych zlokalizowanych u Beneficjenta (Partnera Wiodącego).

2. Projekt przewiduje realizację następujących form wsparcia na rzecz nauczycieli:

1) wsparcie merytoryczne dla nauczycieli – szkolenia finansowane z Projektu dla nauczycieli, realizowane w centrach szkoleniowych zlokalizowanych u Beneficjenta (Partnera Wiodącego), obejmujące łącznie 110 godzin dydaktycznych, podzielonych na 3 ścieżki:

- a) **szkolenie z zakresu nauki programowania w językach Scratch i Python**, realizowane odpowiednio na poziomie podstawowym i średniozaawansowanym, obejmujące 40 godzin dydaktycznych, w tym 36 godzin dydaktycznych stacjonarnie i 4 godziny dydaktyczne online w formie dwóch 3-dniowych zjazdów z noclegiem i wyżywieniem (wybór poziomu zaawansowania szkolenia dla nauczyciela w oparciu o dane podane przez niego w elektroniczny formularz zgłoszeniowy);
- b) **szkolenie z zakresu nauki budowy i programowania robotów edukacyjnych**, obejmujące 50 godzin dydaktycznych, w tym 46 godzin dydaktycznych stacjonarnie i 4 godziny dydaktyczne online w formie dwóch 3-dniowych zjazdów z noclegiem i wyżywieniem;
- c) **szkolenie z zakresu zagadnień metodyczno – dydaktycznych związanych z „innowacją pedagogiczną” wdrażaną w ramach Projektu**, obejmujące 20 godzin dydaktycznych online, w tym 6 godzin dydaktycznych synchronicznie, 12 godzin dydaktycznych asynchronicznie i 2 godziny dydaktyczne konsultacji online synchronicznie;

2) warsztaty przygotowujące nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych:

1-dniowe warsztaty z wyżywieniem dla 1 nauczyciela ze szkoły wraz z 2 uczniami, przeprowadzane zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych, opracowanymi przez Partnera 2. Miejsce realizacji wsparcia: centrum szkoleniowe zlokalizowane u Partnera 2.

3. Projekt przewiduje realizację następujących form wsparcia na rzecz uczniów:

- 1) zajęcia pozalekcyjne: zajęcia przeznaczone dla uczniów chcących rozwijać zainteresowania i umiejętności związane z robotyką i programowaniem robotów realizowane w szkołach na bazie wyposażonych pracowni szkolnych, przeszkolonych nauczycieli oraz wprowadzonej „innowacji pedagogicznej” do szkół w ramach Projektu, w wymiarze obejmującym 30 godzin dydaktycznych na grupę w latach szkolnych: 2026/2027, 2027/2028, 2028/2029. Liczba godzin dydaktycznych i grup na zajęcia pozalekcyjne w szkole uzależniona jest od wielkości szkoły mierzonej liczbą uczniów w klasach 4-8. Rekomendowana liczebność grupy na zajęcia pozalekcyjne w szkole ustalona jest na poziomie 8 uczestników. Dla danej szkoły istnieje możliwość zwiększenia liczebności grupy na zajęcia pozalekcyjne w ramach Projektu. Dodatkowo, jeżeli w budżecie Projektu dostępne będą odpowiednie środki finansowe, istnieje opcja zwiększenia liczby grup na zajęcia pozalekcyjne dla danej szkoły. W przypadku braku zainteresowania uczniów udziałem w zajęciach pozalekcyjnych w ramach Projektu, istnieje również możliwość zmniejszenia zakładanej liczby grup dla danej szkoły. **Wszelkie zmiany w zakresie liczby grup na zajęcia pozalekcyjne dla danej szkoły, zarówno zwiększenie, jak i zmniejszenie, wymagają zgłoszenia Beneficjentowi (Partnerowi Wiodącemu) oraz uzyskania jego akceptacji;**
- 2) warsztaty promujące robotykę, naukę programowania, nauczanie STEAM: 1-dniowe warsztaty z wyżywieniem, dla chętnych uczniów korzystających z zajęć pozalekcyjnych Projektu, polegające na zaangażowaniu w autorskie zajęcia pn. „Green Farm” opracowane przez Partnera 1 wg modelu edukacji STEAM, skupiające uczniów wokół tworzenia mini infrastruktury do ekologicznej uprawy roślin w warunkach domowego lub szkolnego zacisza. Miejsce realizacji wsparcia: Podkarpackie Centrum Nauki „Łukasiewicz”;
- 3) warsztaty przygotowujące uczniów do konkursów/zawodów robotycznych: 1-dniowe warsztaty z wyżywieniem dla 2 uczniów z zajęć pozalekcyjnych ze szkoły wraz z 1 nauczycielem, przeprowadzane zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych, opracowanymi przez Partnera 2. Miejsce realizacji wsparcia: centrum szkoleniowe zlokalizowane u Partnera 2;

- 4) obozy robotyczne: 5-dniowe obozy z wyżywieniem i noclegiem realizowane po każdym roku szkolnym: 2026/2027, 2027/2028, 2028/2029 dla ok. 50 uczniów/obóz wybranych na warsztatach, o których mowa w pkt 3, zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych, opracowanymi przez Partnera 2. Miejsce realizacji wsparcia: centra szkoleniowe zlokalizowane u Beneficjenta (Partnera Wiodącego).
4. Wsparcie na rzecz uczestników Projektu zostanie udzielone nieodpłatnie.
5. Uczestnikom Projektu nie przysługuje z Projektu zwrot kosztów dojazdu do i z miejsca udzielania wsparcia.
6. Szczegółowe informacje dotyczące organizacji poszczególnych form wsparcia w ramach Projektu, w szczególności harmonogramy i zakres ich realizacji, będą na bieżąco zamieszczane na stronie internetowej Projektu i/lub przekazywane szkole/uczestnikom Projektu bezpośrednio, drogą elektroniczną, w tym za pomocą platformy edukacyjnej RaP STEAM, poczty mailowej, ankiet internetowych, komunikatów, zgodnie z danymi kontaktowymi podanymi przez uczestników Projektu.

§ 5

Warunki uczestnictwa szkół w Projekcie

1. W ramach realizacji Projektu Organy Prowadzące zobowiążą każdą Szkołę biorącą udział w Projekcie do:
- 1) wyznaczenia koordynatora szkolnego (administratora szkolnego) do kontaktu z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) w sprawach wynikających z udziału Szkoły w Projekcie, w tym za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM;
 - 2) dokonania odbioru zakupionego w ramach Projektu wyposażenia pracowni szkolnej, obejmującego elementy, o których mowa w § 4 ust. 1 pkt 1;
 - 3) zapewnienia instalacji, uruchomienia oraz zintegrowania wyposażenia, o którym mowa w pkt. 2 z infrastrukturą szkolną;
 - 4) wykorzystania przekazanego wyposażenia, o którym mowa w pkt 2 wyłącznie do celów związanych z działalnością dydaktyczną – wychowawczą szkoły, z zastrzeżeniem, że wyposażenie to może być wykorzystywane

wyłącznie pod nadzorem nauczyciela lub pracownika wyznaczonego przez dyrektora szkoły;

- 5) prowadzenia rekrutacji uczniów i nauczycieli do Projektu na terenie szkoły;
- 6) oddelegowania osoby sprawującej nadzór pedagogiczny w szkole na instruktą dla kadry zarządzającej szkół;
- 7) oddelegowania co najmniej 2 nauczycieli ze szkoły na szkolenia w ramach Projektu, w tym wszystkich nauczycieli nauczających informatykę w klasach 4-8, z zastrzeżeniem, że zajęcia pozalekcyjne mogą być realizowane wyłącznie przez przeszkolonych nauczycieli w ramach Projektu;
- 8) wprowadzenia, utrzymania i wykorzystania w szkole „innowacji pedagogicznej” dotyczącej nauczania informatyki i realizacji zajęć pozalekcyjnych w klasach 4 – 8 szkoły podstawowej, na podstawie ram (minimum programowego) i innych materiałów dydaktycznych opracowanych w Projekcie przy wykorzystaniu platformy edukacyjnej RaP STEAM oraz przekazanego wyposażenia pracowni szkolnej. Spełnienie tego warunku weryfikowane będzie w Projekcie na podstawie złożonych przez szkołę oświadczeń - według ramowego wzoru stanowiącego **załącznik nr 3 do Regulaminu**;
- 9) udostępnienia pracowni szkolnej do prowadzenia lekcji informatyki w klasach 4-8 i zajęć pozalekcyjnych z wykorzystaniem „innowacji pedagogicznej” oraz wyposażenia przekazanego szkole w ramach Projektu;
- 10) posiadania dostępu do Internetu o symetrycznej przepustowości co najmniej 100 Mb/s zgodnie z art. 7 ust. 5 ustawy z dnia 27 października 2017 r. o Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej;
- 11) wyznaczenia spośród nauczycieli przeszkolonych w ramach Projektu, nauczyciela/nauczycieli do realizacji zajęć pozalekcyjnych w szkole, zgodnie z limitami dla danej szkoły w zakresie przyjętej liczby godzin i liczby grup, określonymi w umowie o realizację Projektu;
- 12) zadbania, aby łączne zaangażowanie zawodowe nauczyciela prowadzącego zajęcia pozalekcyjne w realizację wszystkich projektów finansowanych z funduszy UE oraz działań finansowanych z innych źródeł (niezależnie od formy zaangażowania) nie przekraczało 276 godzin miesięcznie. Do ww. limitu wlicza się okres urlopu wypoczynkowego oraz czas niezdolności do

pracy wskutek choroby natomiast nie wlicza się innych nieobecności np. urlop bezpłatny, rodzicielski i macierzyński;

- 13) finansowania kosztów wynagrodzenia nauczyciela/nauczycieli prowadzącego/ych zajęcia pozalekcyjne w szkole w ramach Projektu, które będą następnie refundowane przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego) ze środków Projektu. Podstawą dla dokonania przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego) refundacji tych kosztów, będzie wystawiona przez Organ Prowadzący nota księgowa za dany miesiąc. Nota księgowa powinna zostać wystawiona po opłaceniu wszystkich składników wynagrodzenia nauczyciela/nauczycieli oraz złożona do biura projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego) w terminie do 25 dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym prowadzone były przez nauczyciela/nauczycieli zajęcia pozalekcyjne w Projekcie, zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi na stronie internetowej Projektu/platformie edukacyjnej RaP STEAM. Liczba godzin dydaktycznych dla jednej grupy na zajęcia pozalekcyjne w szkole wynosi 30 godzin/rok szkolny, z zastrzeżeniem limitów w zakresie liczby grup na zajęcia pozalekcyjne dla danej szkoły określonych w umowie o realizację Projektu;
- 14) prowadzenia lekcji informatyki w klasach 4-8 i zajęć pozalekcyjnych z uwzględnieniem zasady równości kobiet i mężczyzn w tym dbałości o używanie języka równościowego (feminytywy) przez prowadzących zajęcia, którzy w trakcie zajęć używać będą języka równościowego, dbając o pozytywny i wolny od stereotypów wizerunek uczniów. Prowadzący zajęcia nie będą prowadzili żadnych działań dyskryminujących i nie będą powielali żadnych stereotypów związanych z płcią, wiekiem, orientacją seksualną, statusem społecznym i ekonomicznym, niepełnosprawnością, światopoglądem, przynależnością etniczną i kulturową oraz wyznaniem. Będą stosować przykłady z dbałością o przedstawienie wizerunków kobiet i mężczyzn w równorzędnych aktywnych, niestereotypowych rolach;
- 15) informowania Beneficjenta (Partnera Wiodącego) o liczbie zainteresowanych uczniów oraz liczbie utworzonych grup na zajęcia pozalekcyjne w szkole w danym roku szkolnym lub napotkanych problemach z utworzeniem zakładanej liczby grup;
- 16) zapewnienia oraz umożliwienia udziału uczniów w działaniach projektowych: zajęciach pozalekcyjnych, warsztatach i obozach kształtujących umiejętności

- uczniów w zakresie robotyki i programowania, w tym nauczania STEAM, na warunkach określonych w Regulaminie;
- 17) zapewnienia oraz umożliwienia udziału nauczycieli w działaniach projektowych: szkoleniach, warsztatach, na warunkach określonych w Regulaminie;
 - 18) aktywnego i regularnego uczestnictwa uczestników we wszystkich formach wsparcia w ramach Projektu;
 - 19) współpracy z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) i Partnerami Projektu w zakresie wymiany informacji i niezbędnych dokumentów oraz koordynacji wsparcia udzielanego szkole zgodnie z przekazywanymi instrukcjami i harmonogramem;
 - 20) zbierania prawidłowych i kompletnych danych kontaktowych szkoły oraz ich aktualizacji na potrzeby przeprowadzenia badań monitorujących i ewaluacyjnych;
 - 21) przekazywania Beneficjentowi (Partnerowi Wiodącemu) informacji o uczestnikach Projektu;
 - 22) bieżącego informowania Beneficjenta (Partnera Wiodącego)/Partnerów Projektu o wszelkich zdarzeniach mogących zakłócić lub uniemożliwić dalszy udział szkoły, nauczycieli oraz uczniów w Projekcie, niezwłocznego informowania o wszelkich zmianach okoliczności faktycznych mogących mieć wpływ na realizację określonego wsparcia;
 - 23) udziału szkoły w badaniach i ankietach ewaluacyjnych realizowanych przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego) i Partnerów Projektu oraz inne uprawnione podmioty do przeprowadzania ewaluacji w ramach regionalnego programu Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027;
 - 24) udziału w sieciach współpracy i samokształcenia nauczycieli prowadzonych w ramach Projektu;
 - 25) dzielenia się dobrymi praktykami oraz wymieniać się wiedzą z innymi szkołami uczestniczącymi w Projekcie;
 - 26) spełnienia wytycznych w zakresie oznaczania na zasadach określonych w Projekcie;
 - 27) podejmowania innych działań wynikających z Regulaminu.
2. Zasady współpracy i obowiązki Organów Prowadzących z udziałem szkół przy realizacji Projektu określi umowa o realizację Projektu, zawarta pomiędzy

Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) a Organami Prowadzącymi. Ramowy wzór umowy o realizację Projektu stanowi **załącznik nr 1 do Regulaminu**.

3. Organ Prowadzący zobowiązuje się udzielić dyrektorowi każdej szkoły biorącej udział w Projekcie lub innej osobie przez niego wyznaczonej, pełnomocnictwa do reprezentowania Organu Prowadzącego przed Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) w sprawach związanych z realizacją umowy, o której mowa w ust. 2.
4. Pełnomocnictwo, o którym mowa w ust. 3 udzielane jest w formie pisemnej i obejmuje wszystkie czynności na poziomie szkoły konieczne do skutecznej realizacji umowy, o której mowa w ust. 2 i zobowiązań szkoły wynikających z Regulaminu, w tym podpisywania wszelkich wymaganych dokumentów oraz podejmowania innych działań związanych z Projektem. Ramowy wzór pełnomocnictwa stanowi **załącznik nr 2 do Regulaminu**.
5. Organ Prowadzący zobowiązuje się dostarczyć Beneficjentowi (Partnerowi Wiodącemu) kopię udzielonego pełnomocnictwa dyrektorowi szkoły lub innej osobie przez niego wyznaczonej.
6. Osoba, której zostało udzielone pełnomocnictwo zobowiązuje się regularnie informować Organ Prowadzący o podejmowanych działaniach w ramach udzielonego pełnomocnictwa oraz dostarczać wszelkie wymagane dokumenty i informacje dotyczące realizacji Projektu.
7. Organ Prowadzący ma prawo odstąpić od umowy, o której mowa w ust. 2 i/lub zawiadomić Beneficjenta o rezygnacji danej szkoły z udziału w Projekcie. W przypadku nieuzasadnionego przerwania udziału szkoły w Projekcie Beneficjent (Partner Wiodący) ma prawo żądać zwrotu elementów wyposażenia przekazanych w ramach wsparcia rzeczowego szkole. Każdy taki przypadek rozpatrywany będzie indywidualnie przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
8. W przypadku niewywiązywania się przez Organ Prowadzący/Szkołę/Szkoły z umowy, o której mowa ust. 2 lub postanowień Regulaminu albo likwidacji szkoły, Beneficjent (Partner Wiodący) ma prawo odstąpić lub częściowo odstąpić (w przypadku, gdy odstąpienie dotyczy tylko części szkół biorących udział w Projekcie) od umowy, o której mowa w ust. 2 i żądać zwrotu elementów wyposażenia przekazanych w ramach wsparcia rzeczowego szkole. Każdy przypadek naruszenia postanowień umowy, o której mowa w ust. 2 lub Regulaminu rozpatrywany będzie indywidualnie przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego).

§ 6

Zasady uczestnictwa nauczycieli i uczniów w Projekcie

1. Osoba, która otrzyma potwierdzenie przyjęcia do Projektu, staje się uczestnikiem Projektu, któremu przysługują prawa i obowiązki określone w Regulaminie.

2. Uczestnictwo nauczyciela w Projekcie:

1) nauczyciel jako uczestnik Projektu ma prawo do:

- a) nieodpłatnego udziału w Projekcie, w tym szkoleniach, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1. Uczestnik Projektu biorący udział w szkoleniach na zasadach opisanych w Regulaminie, może zostać zgłoszony na dodatkową formę wsparcia w ramach Projektu, o której mowa w § 4 ust. 2 pkt 2. O zgłoszeniu uczestnika Projektu na dodatkową formę wsparcia decyduje szkoła, w której jest zatrudniony uczestnik Projektu, zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych. Uczestnik nie ma obowiązku udziału w dodatkowej formie wsparcia, o której mowa w § 4 ust. 2 pkt 2;
- b) otrzymania zaświadczenia/certyfikatu lub innego dokumentu poświadczającego udział w Projekcie. Wystawienie zaświadczenia/certyfikatu dla uczestnika o udziale w Projekcie następuje w przypadku uczestniczenia w co najmniej 80% godzin z każdej ścieżki, o której mowa w § 4 ust. 2 pkt 1, oraz zrealizowania pozostałych obowiązków przypisanych uczestnikowi Projektu;
- c) otrzymania nieodpłatnie materiałów szkoleniowych;
- d) korzystania z materiałów edukacyjnych i pomocy dydaktycznych zakupionych w ramach Projektu;
- e) wglądu i modyfikacji swoich danych osobowych udostępnionych na potrzeby Projektu, z zastrzeżeniem, że uczestnik nie ma obowiązku podania swoich danych osobowych, ale odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udzielenia wsparcia w ramach Projektu.

2) nauczyciel jako uczestnik Projektu zobowiązany jest do:

- a) przestrzegania postanowień Regulaminu;

- b) komunikowania się z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) i Partnerami Projektu na zasadach przez niego/nich określonych, w tym za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM;
- c) regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa w każdej ścieżce szkolenia, o której mowa w § 4 ust. 2 pkt 1, według harmonogramu grupy, do której został przypisany, tj. w terminach i miejscach wskazanych przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego), w łącznym wymiarze 110 godzin dydaktycznych;
- d) aktywnego udziału w warsztacie, o którym mowa w § 4 ust. 2 pkt 2, w przypadku zgłoszenia uczestnika przez szkołę i jego zakwalifikowania się do tej formy wsparcia. Udział odbywa się zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych;
- e) potwierdzania każdorazowo w formie papierowej lub elektronicznej obecności na szkoleniach, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1;
- f) uczestnictwa w co najmniej 80% godzin z każdej ścieżki, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1, przy czym uczestnik może opuścić maksymalnie 20% godzin z każdej ścieżki, a w przypadku nieobecności ponad dozwoloną minimalną liczbę godzin uczestnik zobowiązany jest do złożenia Beneficjentowi (Partnerowi Wiodącemu) pisemnego usprawiedliwienia nieobecności lub kopii zwolnienia lekarskiego. W przypadku nieobecności z istotnych przyczyn losowych, nauczyciel może zrealizować opuszczone godziny danej ścieżki szkoleniowej w kolejnym dostępnym terminie, w którym nastąpi uzupełnienie zaległych godzin;
- g) przystąpienia do testów sprawdzających/ankiet przyrostu wiedzy z zakresu tematyki szkoleń, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1;
- h) wypełniania ankiet dotyczących monitorowania przebiegu udzielonego wsparcia w Projekcie oraz satysfakcji z uczestnictwa w nim;
- i) przekazania informacji dotyczących jego sytuacji po zakończeniu udziału w Projekcie (w terminie 4 tygodni od zakończenia udziału);
- j) udziału w badaniach i ankietach ewaluacyjnych realizowanych przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego) i Partnerów Projektu oraz inne uprawnione podmioty do przeprowadzania ewaluacji w ramach

regionalnego programu Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027;

- k) składania innych dokumentów niezbędnych do prawidłowego przebiegu i realizacji Projektu;
- l) niezwłocznego, informowania Beneficjenta (Partnera Wiodącego) za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM i/lub telefonicznie o:
 - każdym dniu nieobecności na zajęciach;
 - zmianach danych osobowych uczestnika podanych w dokumentacji rekrutacyjnej mających wpływ na realizację Projektu, w szczególności w przypadku zmiany nazwiska, adresu korespondencyjnego, numeru telefonu kontaktowego, ustania zatrudnienia w szkole biorącej udział w Projekcie;
 - wszystkich innych zdarzeniach mogących zakłócić dalszy udział w Projekcie;
- m) z ważnej przyczyny losowej uczestnik może wycofać się lub zrezygnować z udziału w Projekcie, do którego został zakwalifikowany, informując o tym Beneficjenta (Partnera Wiodącego). Rezygnacja z udziału w Projekcie musi mieć formę pisemnego oświadczenia według ramowego wzoru stanowiącego **załącznik nr 8 do Regulaminu**;
- n) w przypadku wycofania się lub rezygnacji nauczyciela z udziału w Projekcie, Beneficjent (Partner Wiodący) może żądać, aby nauczyciel przedłożył zaświadczenie lekarskie lub inne dokumenty usprawiedliwiające wycofanie lub rezygnację;
- o) w przypadku nieuzasadnionego przerwania udziału w Projekcie lub w związku z rażącym naruszeniem zasad uczestnictwa w Projekcie, nauczyciel, może zostać obciążony kosztami uczestnictwa. Każdy taki przypadek rozpatrywany będzie indywidualnie przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego).

3. Uczestnictwo ucznia w Projekcie:

- 1) udział niepełnoletniego ucznia w Projekcie odbywa się za zgodą rodzica/opiekuna prawnego;
- 2) **uczeń jako uczestnik Projektu ma prawo do:**
 - a) nieodpłatnego udziału w Projekcie, w tym w zajęciach pozalekcyjnych, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 1, w wymiarze obejmującym 30 godzin

dydaktycznych/rok szkolny. Uczestnik Projektu biorący udział w zajęciach pozalekcyjnych, może zostać zakwalifikowany na dodatkowe formy wsparcia w ramach Projektu, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 2, 3 i 4. O zgłoszeniu uczestnika Projektu na warsztaty realizowane przez Partnera 1 decyduje szkoła, do której uczęszcza uczestnik Projektu. Natomiast zgłoszenie uczestnika Projektu na warsztat/obóz robotyczny realizowany przez Partnera 2 odbywa się zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych. Uczestnik nie ma obowiązku udziału w dodatkowych formach wsparcia, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 2, 3 i 4;

- b) otrzymania zaświadczenia poświadczającego udział w Projekcie. Wystawienie zaświadczenia o udziale w Projekcie następuje w przypadku uczestniczenia w co najmniej 80% łącznej liczby godzin zajęć pozalekcyjnych przewidzianych w roku szkolnym oraz zrealizowania pozostałych obowiązków przypisanych uczestnikowi Projektu;
- c) korzystania z materiałów edukacyjnych i pomocy dydaktycznych zakupionych w ramach Projektu;
- d) wglądu do swoich danych osobowych udostępnionych na potrzeby Projektu.

3) rodzic/opiekun prawny w imieniu ucznia zobowiązuje się do:

- a) przestrzegania postanowień Regulaminu;
- b) komunikowania się z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) i Partnerami Projektu na zasadach przez niego/nich określonych, w tym za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM;
- c) zapewnienia regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa dziecka w zajęciach pozalekcyjnych, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 1, w terminach wskazanych przez nauczyciela prowadzącego te zajęcia, w łącznym wymiarze 30 godzin dydaktycznych w roku szkolnym;
- d) zapewnienia aktywnego udziału w warsztatach/obozie, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 2, 3 i 4, w przypadku zgłoszenia uczestnika przez szkołę i jego zakwalifikowania się do tych form wsparcia;

- e) informowania nauczyciela prowadzącego zajęcia o każdym dniu nieobecności dziecka na zajęciach pozalekcyjnych;
- f) uczestnictwa w co najmniej 80% łącznej liczby godzin zajęć pozalekcyjnych w roku szkolnym, przy czym uczeń może opuścić maksymalnie 20% godzin zajęć, a w przypadku nieobecności ponad dozwoloną minimalną liczbę godzin rodzic/opiekun prawny zobowiązany jest do poinformowania nauczyciela prowadzącego zajęcia i usprawiedliwienia nieobecności. Nieusprawiedliwiona nieobecność na więcej niż 20% godzin zajęć w danym roku szkolnym powoduje skreślenie z listy uczestników;
- g) wypełniania ankiet dotyczących monitorowania przebiegu udzielonego wsparcia dziecku w Projekcie oraz satysfakcji z uczestnictwa w nim;
- h) przekazania informacji dotyczących jego sytuacji po zakończeniu udziału w Projekcie (w terminie 4 tygodni od zakończenia udziału);
- i) udziału w badaniach i ankietach ewaluacyjnych realizowanych przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego) i Partnerów Projektu oraz inne uprawnione podmioty do przeprowadzania ewaluacji w ramach regionalnego programu Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027;
- j) składania innych dokumentów niezbędnych do prawidłowego przebiegu i realizacji Projektu;
- k) niezwłocznego, informowania Beneficjenta (Partnera Wiodącego) za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM o:
 - zmianach danych osobowych uczestnika podanych w dokumentacji rekrutacyjnej mających wpływ na realizację Projektu, w szczególności w przypadku zmiany nazwiska, adresu korespondencyjnego, telefonu kontaktowego, skreślenia z listy uczniów szkoły biorącej udział w Projekcie;
 - wszystkich innych zdarzeniach mogących zakłócić dalszy udział w Projekcie;
- l) z ważnej przyczyny losowej rodzic/opiekun prawny może zrezygnować z udziału dziecka w Projekcie, do którego zostało zakwalifikowane, informując o tym odpowiednio nauczyciela prowadzącego zajęcia, a następnie Beneficjenta (Partnera Wiodącego). Rezygnacja z udziału

w Projekcie musi mieć formę pisemnego oświadczenia według ramowego wzoru stanowiącego **załącznik nr 8 do Regulaminu**.

§ 7

Zasady rekrutacji uczestników Projektu

1. W celu zapewnienia równego dostępu do informacji o Projekcie oraz zachowania zasad sprawiedliwej rekrutacji wobec wszystkich zainteresowanych Projektem szkół, nauczycieli, uczniów, podjęte zostaną działania dotyczące rekrutacji uczestników Projektu, zgodnie z zasadą równości kobiet i mężczyzn oraz niedyskryminacji. Rekrutacja zostanie przeprowadzona zgodnie z Wytycznymi dotyczącymi zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027, w tym z uwzględnieniem zasad horyzontalnych: zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości kobiet i mężczyzn.

2. Rekrutacja uczestników Projektu:

1) szkoły, w tym kadra zarządzająca szkoł:

- a) wstępna rekrutacja szkół została przeprowadzona zgodnie z Regulaminem wstępnej rekrutacji szkół do Projektu;
- b) rekrutacja wstępna miała charakter niewiążący, lecz ograniczony do obszaru administracyjnego województwa podkarpackiego;
- c) w wyniku wstępnej rekrutacji szkół do Projektu Beneficjent (Partner Wiodący) zebrał listy intencyjne od Organów Prowadzących i na podstawie zebranych danych, przygotował wniosek o dofinansowanie Projektu;
- d) finalizacją procesu rekrutacji szkół do Projektu jest podpisanie umowy o realizację Projektu z Organami Prowadzącymi;
- e) udział kadry zarządzającej szkół w instruktażu, o którym mowa w § 4 ust. 1 pkt 3 nie wymaga przeprowadzenia dodatkowej rekrutacji. Szkoła zobowiązana jest do zapewnienia osoby z kadry zarządzającej szkoły odpowiedzialnej za nadzór pedagogiczny, która przejdzie instruktaż w ramach Projektu. Rejestracja kadry zarządzającej szkół na instruktaż prowadzona będzie w terminach i na zasadach wskazany przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego) na stronie internetowej Projektu/platformie edukacyjnej RaP STEAM.

2) nauczyciele:

- a) uczestnikiem może zostać nauczyciel skierowany do udziału w Projekcie przez szkołę, który spełni łącznie następujące warunki:
 - jest osobą zatrudnioną w szkole biorącej udział w Projekcie,
 - jest nauczycielem nauczającym przedmiotu informatyka w klasach 4-8 lub przedmiotów nieinformatycznych;
 - jest zainteresowany udziałem w Projekcie;
 - dopełni wszystkich formalności określonych w Regulaminie;
- b) pierwszeństwo udziału w Projekcie mają nauczyciele uczący przedmiotu informatyka w klasach 4-8. W drugiej kolejności do Projektu zostaną zakwalifikowani nauczyciele przedmiotów nieinformatycznych, wyrażający chęć podniesienia kompetencji z zakresu programowania i robotyki oraz nauczyciele, którzy będą prowadzili zajęcia pozalekcyjne w szkołach;
- c) rekrutacja ma charakter zamknięty, dotyczy nauczycieli zatrudnionych w szkołach objętych wsparciem w Projekcie;
- d) rekrutacja nauczycieli do Projektu będzie prowadzona na terenie województwa podkarpackiego, w sposób ciągły poprzez akcję informacyjno-promocyjną w szkołach objętych wsparciem w Projekcie, placówkach oświatowych, administracyjnych z wykorzystaniem strony internetowej Projektu, platformy edukacyjnej RaP STEAM, poczty elektronicznej Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
- e) zgłaszanie nauczyciela do udziału w Projekcie odbywa się zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi na stronie internetowej Projektu/platformie edukacyjnej RaP STEAM;
- f) nauczyciel przed zadeklarowaniem uczestnictwa w Projekcie będzie miał możliwość skorzystania z pretestu, czyli wstępnego testu kompetencji w zakresie znajomości języków programowania Scrtach i Phytton dostępnego na platformie edukacyjnej RaP STEAM;
- g) nauczyciel skierowany przez szkołę do udziału w Projekcie podaje swoje dane w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym dostępnym na platformie edukacyjnej RaP STEAM, zgodnie z zakresem danych wskazanym w **załączniku nr 4 do Regulaminu**;
- h) nauczyciel po podaniu wszystkich danych w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym, uzupełnia, pobiera, drukuje wygenerowaną w systemie

deklarację uczestnictwa w Projekcie zawierającą wymagane oświadczenia, zgodnie z ramowym wzorem stanowiącym **załącznik nr 5 do Regulaminu**. Nauczyciel składa deklarację uczestnictwa w Projekcie opatrzoną własnoręcznym podpisem w szkole. Szkoła zbiera wszystkie deklaracje uczestnictwa nauczycieli ze szkoły i wraz z podpisanym zestawieniem nauczycieli skierowanych do Projektu przedkłada w wyznaczonym terminie w wersji papierowej w biurze projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego);

- i) złożenie deklaracji uczestnictwa przez nauczyciela jest równoznaczne z akceptacją warunków uczestnictwa w Projekcie i w przypadku zakwalifikowania się do niego oznacza przystąpienie do Projektu;
- j) kwalifikowalność uczestników będzie weryfikowana na podstawie zestawienia nauczycieli skierowanych do udziału w Projekcie ze szkoły, danych podanych przez nauczyciela w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym oraz deklaracji uczestnictwa nauczyciela w Projekcie;
- k) w przypadku nie podania danych w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym i nie złożenia deklaracji uczestnictwa przez nauczyciela ubiegającego się o uczestnictwo w Projekcie w wymaganym terminie jego zgłoszenie w systemie nie będzie brane pod uwagę;
- l) wyniki rekrutacji nauczycieli na szkolenia, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1 będą dostępne w biurze projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
- m) informacja o zakwalifikowaniu się /niezakwalifikowaniu się danego nauczyciela do udziału w szkoleniach, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1 zostanie wysłana powiadomieniem z platformy edukacyjnej RaP STEAM/poczty elektronicznej Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
- n) nauczyciele przedmiotów nieinformatycznych, którzy złożyli deklarację uczestnictwa w Projekcie, ale w wyniku procesu rekrutacji nie zostali zakwalifikowani do Projektu zostaną umieszczeni na liście rezerwowej;
- o) osoby z listy rezerwowej będą zakwalifikowane do Projektu w przypadku rezygnacji osób z listy podstawowej. Do Projektu zakwalifikowana zostanie kolejna osoba z listy rezerwowej;
- p) w przypadku rezygnacji nauczyciela z udziału w Projekcie należy przedłożyć oświadczenie o rezygnacji uczestnika z Projektu, o którym

- mowa w § 6 ust. 2 pkt 2 lit. I, za pośrednictwem platformy RaP STEAM i wersję papierową do biura projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
- q) wyjazdy na warsztaty przygotowujące nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych organizowane będą w oparciu o ustalony harmonogram dla tej formy wsparcia przez Partnera 2 w ramach Projektu;
- r) wyjazdy na warsztaty przygotowujące nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych organizowane będą wyłącznie dla nauczycieli biorących udział w Projekcie. Do realizacji wyjazdu na warsztaty nie jest wymagane przeprowadzenie dodatkowej rekrutacji, o skierowaniu nauczyciela na warsztaty decyduje szkoła zgodnie z zasadami uczestnictwa w warsztatach przygotowujących uczniów i nauczycieli do konkursów/zawodów robotycznych, opracowanymi przez Partnera 2.

3) uczniowie:

- a) uczestnikiem może zostać uczeń skierowany do udziału w Projekcie przez szkołę, który spełni łącznie następujące warunki:
- posiada status ucznia klasy 4-8 szkoły biorącej udział w Projekcie;
 - jest zainteresowany udziałem w Projekcie i ma zgodę rodzica/opiekuna prawnego na udział w Projekcie;
 - jego rodzic/opiekun prawny dopełni wszystkich formalności określonych w Regulaminie;
- b) rekrutacja uczniów do Projektu prowadzona jest corocznie przed rozpoczęciem realizacji zajęć pozalekcyjnych w danym roku i jest poprzedzona akcją informacyjno-promocyjną w szkołach objętych wsparciem w Projekcie, placówkach oświatowych, administracyjnych z wykorzystaniem strony internetowej Projektu, platformy edukacyjnej RaP STEAM, poczty elektronicznej Beneficjenta (Partnera Wiodącego); Rekrutacja uczniów na zajęcia pozalekcyjne w szkołach przeprowadzona zostanie trzykrotnie w ramach Projektu na rok szkolny: 2026/2027, 2027/2028 i 2028/2029. Wynika to z faktu, że zajęcia pozalekcyjne będą realizowane w cyklu pokrywającym się z rokiem szkolnym. W przypadku niezrekrutowania założonej w Projekcie liczby uczniów na zajęcia pozalekcyjne, szkoła może przeprowadzić rekrutację uzupełniającą i wówczas będzie ona przebiegała do momentu zrekrutowania pełnej grupy.

W przypadku uczniów, którzy uczestniczyli w zajęciach pozalekcyjnych w poprzednim roku szkolnym dopuszcza się również rekrutację w kolejnym roku w trybie kontynuacji uczestnictwa;

- c) za przeprowadzenie rekrutacji uczniów na zajęcia pozalekcyjne w ramach Projektu zgodnie z przyjętymi limitami dla danej szkoły w zakresie liczby grup, liczby uczniów, w tym informowanie o Projekcie i terminach rekrutacji, zbieranie otrzymanych dokumentów zgłoszeniowych w danej szkole i przekazywanie Beneficjentowi (Partnerowi Wiodącemu) odpowiedzialna jest szkoła;
- d) zgłaszanie ucznia do udziału w Projekcie odbywa się zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi na stronie internetowej Projektu/platformie edukacyjnej RaP STEAM;
- e) rodzic/opiekun prawny w imieniu ucznia podaje dane w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym zgodnie z zakresem danych wskazanym w **załączniku nr 6 do Regulaminu**, dostępnym na platformie edukacyjnej RaP STEAM;
- f) rodzic/opiekun prawny po podaniu wszystkich danych w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym uzupełnia, pobiera, drukuje wygenerowaną w systemie deklarację uczestnictwa ucznia w Projekcie zawierającą wymagane oświadczenia zgodnie z ramowym wzorem stanowiącym **załącznik nr 7 do Regulaminu**. Rodzic/opiekun prawny składa deklarację uczestnictwa ucznia w Projekcie opatrzoną własnoręcznym podpisem w szkole. Szkoła zbiera deklaracje uczestnictwa uczniów ze szkoły i wraz z podpisanym zestawieniem uczniów skierowanych do Projektu przedkłada w wyznaczonym terminie w wersji papierowej w biurze projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
- g) złożenie deklaracji uczestnictwa ucznia w Projekcie jest równoznaczne z akceptacją warunków uczestnictwa w Projekcie i w przypadku zakwalifikowania się do niego oznacza przystąpienie do Projektu;
- h) kwalifikowalność uczestników będzie weryfikowana na podstawie zestawienia uczniów skierowanych do udziału w Projekcie ze szkoły, danych podanych w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym oraz deklaracji uczestnictwa w Projekcie;

- i) w przypadku nie podania danych w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym i nie złożenia deklaracji uczestnictwa przez rodzica/opiekuna prawnego ucznia ubiegającego się o uczestnictwo w Projekcie w wymaganym terminie jego zgłoszenie w systemie nie będzie brane pod uwagę;
 - j) wyniki rekrutacji uczniów będą dostępne w szkołach i biurze projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
 - k) informacja o zakwalifikowaniu się /niezakwalifikowaniu się danego ucznia do Projektu zostanie wysłana powiadomieniem z platformy edukacyjnej RaP STEAM/poczty elektronicznej Beneficjenta (Partnera Wiodącego) lub inną drogą przekazu;
 - l) w przypadku większej liczby chętnych uczniów na zajęcia pozalekcyjne o zakwalifikowaniu zdecyduje szkoła;
 - m) w razie potrzeby zostaną utworzone listy rezerwowe uczniów z danej szkoły;
 - n) w przypadku rezygnacji ucznia z udziału w Projekcie rodzic/opiekun prawny zobowiązany jest poinformować i przedłożyć nauczycielowi prowadzącemu zajęcia oświadczenie, o którym mowa w § 6 ust. 3 pkt 3 lit. k, wygenerowane za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM;
 - o) wyjazdy na warsztaty i obozy robotyczne, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 2, 3 i 4 organizowane będą dla uczniów w oparciu o harmonogramy dla tych form wsparcia ustalone odpowiednio przez Partnera 1 i Partnera 2;
 - p) wyjazdy na warsztaty i obozy robotyczne, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 2, 3 i 4 organizowane będą wyłącznie dla chętnych uczniów z zajęć pozalekcyjnych w ramach Projektu i nie będzie dla tych form wsparcia prowadzona dodatkowa rekrutacja w ramach Projektu.
3. W przypadku awarii lub niedostępności platformy edukacyjnej RaP STEAM, Beneficjent (Partner Wiodący) zastrzega sobie elastyczność w przeprowadzaniu procesu rekrutacji uczestników Projektu. W takich przypadkach możliwe jest skorzystanie z innych metod, włączając w to tradycyjny proces rekrutacyjny, aby umożliwić osobom zainteresowanym uczestnictwo w Projekcie.

§ 8

Czas trwania wsparcia w ramach Projektu

1. Ścieżka wsparcia dla szkoły i pozostałych uczestników Projektu, zostanie ustalona indywidualnie.
2. Zakończenie udziału w Projekcie zgodnie z zaplanowaną ścieżką następuje po zakończeniu uczestnictwa w formie lub we wszystkich formach wsparcia przewidzianych w Projekcie. Za datę zakończenia udziału w Projekcie uznaje się ostatni dzień udzielenia ostatniej, zaplanowanej formy wsparcia.

§ 9

Zasady organizacyjne

1. Beneficjent (Partner Wiodący) i Partnerzy Projektu zobowiązują się do:
 - 1) przekazywania Organom Prowadzącym i każdej szkole biorącej udział w Projekcie wszelkich informacji dotyczących Projektu;
 - 2) zapewnienia kadrze zarządzającej szkół instruktażu oraz pokrycia kosztów wyżywienia i noclegów;
 - 3) zapewnienia nauczycielom wyznaczonym ze szkół dostępu do szkoleń, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 1 i warsztatów, o których mowa w § 4 ust. 2 pkt 2 na zasadach opracowanych przez Partnera 2 oraz pokrycia kosztów wyżywienia i noclegów;
 - 4) zakupu i dostawy do szkół wyposażenia i materiałów dydaktycznych niezbędnych do realizacji Projektu;
 - 5) refundacji kosztów wynagrodzenia nauczycieli prowadzących zajęcia pozalekcyjne, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 1. Zwrot kosztów za dany miesiąc nastąpi na podstawie prawidłowo wystawionej przez Organ Prowadzący noty księgowej, wraz z zatwierdzonym/i przez szkołę/szkoły zestawieniem/zestawieniami zrealizowanych przez nauczyciela/li godzin zajęć pozalekcyjnych, w terminie 30 dni od dnia ich otrzymania, pod warunkiem dostępności środków na rachunku bankowym Projektu. Nota księgowa będzie płatna przelewem na wskazane przez Organ Prowadzący konto bankowe. Nauczycielom za każdą godzinę prowadzenia tych zajęć będzie przysługiwać wynagrodzenie wynikające z podstawy prawnej ich zatrudnienia:

- a) w przypadku nauczycieli prowadzących zajęcia pozalekcyjne w ramach nawiązanego stosunku pracy na podstawie ustawy z dnia 26 stycznia 1982 r. – Karta Nauczyciela za każdą godzinę prowadzenia tych zajęć będzie przysługiwało wynagrodzenie w wysokości ustalonej w sposób określony w art. 35 ust. 3 ustawy Karta Nauczyciela, tj. takiej, jaka obowiązuje za godziny ponadwymiarowe i godziny doraźnych zastępstw;
 - b) w przypadku nauczycieli o których mowa w art. 16 ustawy – Prawo oświatowe zatrudnionych na zasadach określonych w ustawie z dnia 26 czerwca 1974 r. - Kodeks pracy, za każdą godzinę prowadzenia zajęć pozalekcyjnych będzie przysługiwało wynagrodzenie nie wyższe niż wynagrodzenie za jedną godzinę prowadzenia zajęć ustalone w sposób określony w art. 35 ust. 3 ustawy – Karta Nauczyciela dla nauczyciela dyplomowanego posiadającego wykształcenie wyższe magisterskie i realizującego tygodniowy obowiązkowy wymiar godzin zajęć, o którym mowa w art. 42 ust. 3 w tabeli w lp. 3 ustawy – Karta Nauczyciela;
 - c) w przypadku nauczycieli zatrudnionych w szkołach, o których mowa art. 1 ust. 2 pkt 2 ustawy – Karta Nauczyciela na podstawie umowy o pracę będą miały zastosowanie odpowiednio przepisy art. 10a ustawy – Karta Nauczyciela. Stawka godzinowa ich wynagrodzenia będzie ustalana zgodnie z obowiązującymi przepisami i regulacjami dotyczącymi ich warunków zatrudnienia.
- 6) zapewnienia chętnym uczniom dostępu do zajęć pozalekcyjnych, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 1;
 - 7) zapewnienia uczniom biorącym udział w zajęciach pozalekcyjnych dostępu do warsztatów/obozów robotycznych, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 2, 3 i 4, zgodnie z zasadami opracowanymi odpowiednio przez Partnera 1 i Partnera 2 oraz pokrycia kosztów wyżywienia i noclegów;
 - 8) stosowania w trakcie realizacji Projektu zasady równości kobiet i mężczyzn, zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady zrównoważonego rozwoju.
2. Beneficjent (Partner Wiodący) i Partnerzy Projektu nie pokrywają kosztów:

- 1) dojazdu uczestników Projektu w związku z udziałem w formach wsparcia realizowanych w ramach Projektu;
 - 2) ubezpieczenia NNW w czasie udzielanego wsparcia w ramach Projektu, z wyłączeniem obozów robotycznych, o których mowa w § 4 ust. 3 pkt 4 realizowanych przez Partnera 2;
 - 3) innych kosztów w związku z udziałem szkół w Projekcie oraz w formach wsparcia realizowanych w ramach Projektu, np. koszty zaangażowania koordynatora szkolnego (administratora szkolnego) oraz innych osób do obsługi administracyjnej Projektu, wydatki za udostępnienie sal szkolnych do prowadzenia zajęć pozalekcyjnych (tj.: koszt energii elektrycznej, ciepłej, wody, itp.).
3. Beneficjent (Partner Wiodący) i Partnerzy Projektu są uprawnieni do:
- 1) prowadzenia kontroli w okresie trwania umowy, o której mowa w § 5 ust. 2 i po jej zakończeniu. Zakres kontroli obejmuje wykonanie zadań zgodnie z umową, o której mowa w § 5 ust. 2 oraz Regulaminem. Organ Prowadzący/szkola na żądanie Beneficjenta (Partnera Wiodącego) jest zobowiązany/a dostarczyć lub udostępnić dokumenty i inne nośniki informacji oraz udzielić wyjaśnień i informacji w terminie określonym przez Beneficjenta (Partnera Wiodącego).
 - 2) dokonywania zmian w harmonogramie realizacji działań przewidzianych w Projekcie i Regulaminie;
 - 3) prowadzenia monitoringu działań Projektu w trakcie jego realizacji.
4. Beneficjent (Partner Wiodący) i Partnerzy Projektu zobowiązują się wprowadzić i stosować w trakcie realizacji Projektu odpowiednie działania zapobiegające sytuacjom, które mogłyby prowadzić do wystąpienia potencjalnych lub rzeczywistych konfliktów interesów.
5. Dyrektor szkoły lub osoba przez niego wyznaczona, na podstawie udzielonego pełnomocnictwa przez Organ Prowadzący, zobowiązuje się do należytego i starannego wykonania umowy, o której mowa w § 5 ust. 2, zgodnie z jej zapisami oraz obowiązującym Regulaminem, w tym w szczególności do:
- 1) pełnienia kluczowej roli podczas realizacji Projektu w szkole, przez co rozumie się aktywne zaangażowanie i dołożenie przez dyrektora lub osobę przez niego wyznaczoną wszelkich starań mających na celu stworzenie w szkole odpowiedniej struktury organizacyjnej oraz warunków sprzyjających

skutecznej realizacji działań merytoryczny przewidzianych w ramach Projektu;

- 2) zapewnienia koordynatora szkolnego (administratora szkolnego) do kontaktu z Beneficjentem (Partnerem Wiodącym) w sprawach wynikających z udziału Szkoły w Projekcie, w tym za pośrednictwem platformy edukacyjnej RaP STEAM;
- 3) zapewnienia odbioru przez szkołę wyposażenia zakupionego w ramach Projektu do pracowni szkolnej, a następnie udostępnienia tej pracowni do prowadzenia zajęć w ramach Projektu;
- 4) zapewnienia w szkole nauczycieli przeszkolonych w ramach Projektu do prowadzenia lekcji informatyki w klasach 4-8 oraz zajęć pozalekcyjnych;
- 5) zapewnienia, aby nauczyciele skierowani ze szkoły uczestniczyli w każdej ścieżce szkolenia, o której mowa w § 4 ust. 2 pkt 1, według harmonogramu grupy, do której zostali przypisani, a w przypadku złożenia przez nauczyciela rezygnacji z udziału w Projekcie, skierowania innego nauczyciela ze szkoły zgodnie z ustalonym porządkiem dla szkoły;
- 6) zobowiązania nauczyciela/nauczycieli do wprowadzenia „innowacji pedagogicznej” na lekcjach informatyki w klasach 4-8 i zajęciach pozalekcyjnych w ramach Projektu;
- 7) organizacji w szkole rekrutacji uczniów na zajęcia pozalekcyjne w ramach Projektu. Dyrektor szkoły lub osoba przez niego wyznaczona odpowiedzialny/a będzie za przeprowadzenie rekrutacji uczniów ze szkoły do Projektu, w tym informowanie o Projekcie i rozpoczęciu rekrutacji, weryfikację dokumentów zgłoszeniowych pod względem formalnym, ewidencjonowanie otrzymanych dokumentów, sporządzenie zestawienia uczniów skierowanych do udziału w Projekcie, sporządzenie listy podstawowej i rezerwowej. Informowanie rodziców/opiekunów prawnych o prowadzonej w szkole rekrutacji uczniów na zajęcia pozalekcyjne w ramach Projektu powinno odbywać się zgodnie z przyjętym w szkole sposobem powiadamiania rodziców/opiekunów prawnych, np. przez nauczycieli bezpośrednio na zebraniach lub drogą elektroniczną. Uczeń może zostać skierowany na zajęcia pozalekcyjne przez nauczyciela, wychowawcę klasy lub zgłosić się samodzielnie do wychowawcy klasy, albo bezpośrednio do Dyrektora szkoły lub koordynatora szkolnego;

- 8) przekazywania zestawień uczestników skierowanych do Projektu i ich deklaracji uczestnictwa w Projekcie;
- 9) zapewnienia i wsparcie organizacji zajęć pozalekcyjnych w szkole, w tym wyznaczenie nauczyciela/nauczycieli do prowadzenia tych zajęć zgodnie z zasadami i limitami dla szkoły określonymi w umowie, o której mowa w § 5 ust. 2 i Regulaminie;
- 10) zobowiązania nauczyciela/nauczycieli do prowadzenia dzienników zajęć pozalekcyjnych i sprawdzania obecności uczniów w ramach Projektu;
- 11) zapewnienia, w porozumieniu z Organem Prowadzącym, regularnego wystawiania comiesięcznych not księgowych oraz zobowiązania nauczycieli prowadzących zajęcia pozalekcyjne w ramach Projektu do generowania z platformy edukacyjnej RaP STEAM zestawień zrealizowanych godzin zajęć pozalekcyjnych, w celu uzyskania refundacji tych kosztów od Beneficjenta (Partnera Wiodącego);
- 12) wsparcie udziału nauczycieli i uczniów w formach wsparcia przewidzianych w ramach Projektu;
- 13) przekazywania informacji o rezygnacjach uczestników z udziału w Projekcie, w tym o skreśleniu ucznia z listy uczniów szkoły, ustaniu zatrudnienia nauczyciela w szkole,
- 14) przekazywania informacji o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić udział szkoły w Projekcie, np. o likwidacji szkoły, itp.

§ 10

Ochrona danych osobowych

1. Dane przetwarzane są na zasadzie ich współadministrowania (art. 26 RODO).
2. Współadministratorem Wiodącym jest Beneficjent (Partner Wiodący).
3. Współadministrator Wiodący realizuje względem uczestników oraz reprezentantów szkół obowiązki informacyjny wynikający z art. 13-14 RODO.
4. Realizacja obowiązku, o którym mowa w ustępie poprzedzającym następuje w ten sposób, że klauzula pełna dotycząca szkół oraz uczestników Projektu zostanie umieszczona na stronie internetowej Współadministratora Wiodącego, natomiast w treści formularzy (deklaracji oraz umów) została umieszczona klauzula skrócona (warstwowe spełnienie obowiązku informacyjnego).

5. Klauzula informacyjna (pełna) zawiera wszystkie informacje wymagane prawem oraz brzmieniem Decyzji o dofinansowaniu Projektu, wraz z informacją o pozostałych Współadministratorach. Przedmiotowa klauzula stanowi **załącznik nr 9 do Regulaminu**.
6. Zakres odpowiedzialności oraz obowiązki poszczególnych podmiotów biorących udział w przetwarzaniu danych osobowych zostały uregulowane w treści umów zawartych pomiędzy Współadministratorem Wiodącym, a pozostałymi Współadministratorami oraz pomiędzy Współadministratorem Wiodącym, a Instytucją Pośredniczącą.

§ 11

Postanowienia końcowe

1. Beneficjent (Partner Wiodący) zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym Regulaminie lub wprowadzenia dodatkowych postanowień w każdym czasie. Organy Prowadzące i szkoły zobowiązane są do śledzenia zmian Regulaminu.
2. W przypadkach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Beneficjent (Partner Wiodący).
3. Regulamin obowiązuje przez cały okres realizacji Projektu.
4. Aktualny Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Projektu i w biurze projektu Beneficjenta (Partnera Wiodącego).

Rzeszów, dnia 2024-03-11

Załączniki:

1. Ramowy wzór umowy o realizację Projektu.
2. Ramowy zakres pełnomocnictwa w ramach Projektu.
3. Ramowy wzór oświadczenia szkoły w ramach Projektu.
4. Ramowy zakres elektronicznego formularza zgłoszeniowego nauczyciela do Projektu.
5. Ramowy wzór deklaracji uczestnictwa nauczyciela w Projekcie.
6. Ramowy zakres elektronicznego formularza zgłoszeniowego ucznia do Projektu.
7. Ramowy wzór deklaracji uczestnictwa ucznia w Projekcie.
8. Ramowy wzór oświadczenia o rezygnacji uczestnika z udziału w Projekcie.
9. Informacja o zasadach przetwarzania danych osobowych w Projekcie.