

## **Regulamin rekrutacji**

w ramach Projektu

"Wspieranie kompetencji kluczowych w gimnazjach i szkołach podstawowych Gminy Trzebinia"  
Nr projektu RPMP.10.01.03-12-0335/16

współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego

Projekt realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa Wiedza i Kompetencje Działanie 10.01 Rozwój kształcenia ogólnego, Poddziałanie 10.01.03 Edukacja w szkołach prowadzących kształcenie ogólne.

Institucja Pośrednicząca : Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości.

Realizator Projektu : Centrum Nauczania Języków Obcych NORTON I Piotr Robert Szmigiel z siedzibą w Krakowie przy ul. Kujawskiej 3a/2 .

### **§ 1**

#### **Cel projektu**

Celem projektu jest podniesienie w latach szkolnych 2017/2018 i 2018/2019 (do czerwca 2019 r.) kompetencji w zakresie matematyki, przedmiotów przyrodniczych i kompetencji cyfrowych u 318 uczennic i 378 uczniów Gimnazjum nr 1 (obecnie Sz. P Nr 3 z Oddziałami Gimnazjalnymi) w Trzebini, Gimnazjum nr 2 w ZSO w Trzebini (obecnie Sz. P. Nr 5), Szkoły Podstawowej nr 3 w Trzebini, Szkoły Podstawowej nr 4 w Trzebini, Szkoły Podstawowej nr 6 w Trzebini, Szkoły Podstawowej w Lgocie, Szkoły Podstawowej w Myślachowicach oraz Szkoły Podstawowej w Psarach, ze szczególnym uwzględnieniem uczniów zdolnych i uczniów najslabiej radzących sobie z nauką.

### **§ 2**

#### **Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa warunki rekrutacji i udzielania wsparcia w ramach projektu "Wspieranie kompetencji kluczowych w gimnazjach i szkołach podstawowych Gminy Trzebinia" Nr projektu RPMP.10.01.03-12-0335/16
2. Projekt realizowany jest od 01-08-2017 do 30-06-2019 roku.
3. Działania będą realizowane dla Uczestników Projektu, wybranych zgodnie z zasadami opisanymi w Regulaminie w ośmiu szkołach, dla których organem prowadzącym jest Gmina Trzebinia: Gimnazjum nr 1 w Trzebini (obecnie Sz. Podstawowa Nr 3) , Gimnazjum nr 2 w ZSO w Trzebini (obecnie Sz. Podstawowa Nr 5) , Szkoły Podstawowej nr 3 w Trzebini, Szkoły Podstawowej nr 4 w Trzebini, Szkoły Podstawowej nr 6 w Trzebini,

Szkoły Podstawowej w Lgocie, Szkoły Podstawowej w Myślachowicach oraz Szkoły Podstawowej w Psarach

### § 3

#### **Zasady rekrutacji i zakres wsparcia**

1. Rekrutacja oparta jest na zasadzie równych szans w tym równości ze względu na wiek, płeć.
2. Rekrutacja odbywa się na terenie szkół biorących udział w projekcie zgodnie z niniejszym Regulaminem, w dni powszednie w godzinach pracy – od 1 września do 31 października 2017 roku, dla grup rozpoczynających zajęcia w roku szkolnym 2017/2018. Dla grup rozpoczynających zajęcia w roku szkolnym 2018/2019, we wrześniu 2018 roku.
3. Uczestnikami Projektu mogą być uczniowie oraz Nauczyciele Szkół wymienionych w pkt. 3.
4. Rekrutację prowadzą Koordynatorzy Terenowi.
5. Kandydaci na Uczestników Projektu składają w momencie zgłoszenia poniżej wskazane dokumenty i oświadczenia,
  - w przypadku ucznia:
    - a) Oświadczenie o wyrażeniu zgody na udział podopiecznego w Projekcie (podpisane przez opiekuna prawnego ucznia).
    - b) Oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych podopiecznego (podpisane przez opiekuna prawnego ucznia).
    - c) Dane osobowe uczestnika biorącego udział w Projekcie.
  - w przypadku Nauczyciela:
    - a) Ankietę Rekrutacyjną
    - b) Oświadczenie Uczestnika Projektu
6. Wzory formularzy i oświadczeń są dostępne w punktach rekrutacyjnych oraz na stronie internetowej [www.norton.edu.pl](http://www.norton.edu.pl).
7. Do projektu zrekrutowanych zostanie ok. 71 Nauczycieli oraz ok. 696 uczniów, wyżej wymienionych szkół.
8. W ramach Projektu przeprowadzone zostaną zajęcia wyrównawcze oraz rozwijające (kółka zainteresowań) w okresie od listopada 2017 do czerwca 2019 roku dla uczniów Gimnazjum nr 1 w Trzebini (obecnie Sz. Podstawowa Nr 3), Gimnazjum nr 2 w ZSO w Trzebini (obecnie Sz. Podstawowa Nr 5), Szkoły Podstawowej nr 3 w Trzebini, Szkoły Podstawowej nr 4 w Trzebini, Szkoły Podstawowej nr 6 w Trzebini, Szkoły Podstawowej w Lgocie, Szkoły Podstawowej w Myślachowicach oraz Szkoły Podstawowej w Psarach.

#### **I. SZKOLENIA DLA NAUCZYCIELI**

1. **Szkolenie „A”** w zakresie obsługi zakupionych urządzeń i sprzętu do szkół, przeznaczone jest dla nauczycieli wszystkich przedmiotów, u których stwierdzone zostaną największe luki kompetencyjne i potrzeby w zakresie tematycznym szkolenia.

2. Zasadnicze treści szkolenia :
  - I znajomość narzędzi TIK, w które wyposażone zostaną szkoły,
  - II umiejętność wykorzystania w pracy z uczniami mobilnej pracowni komputerowej i oprogramowania do zarządzania pracownią,
  - III umiejętność sprawowania nadzoru nad pracą uczniów (praca indywidualna, praca w grupach, rozsyłanie, zbieranie zadań),
  - IV wiedza w zakresie zagadnień związanych z bezpieczeństwem w cyberprzestrzeni.
3. Rekrutacja do udziału w szkoleniu „A” odbędzie się w miesiącu październiku 2017 roku - Nauczyciele wypełnią test kompetencyjny umiejętności w zakresie planowanego szkolenia. Na szkolenie skierowane zostaną osoby o najniższym zbadanym poziomie umiejętności oraz najwyższym poziomie potrzeb - pozostałe osoby stanowiąc będą listę rezerwową. dobór osób rezerwowych odbywać się może z zachowaniem zasady 80-procentowej frekwencji.
4. W ramach szkolenia A, uformowanych zostanie 8 grup - 1 grupa w każdej ze szkół . Liczba godzin szkolenia na każdą grupę wynosi 20 godzin dydaktycznych realizowanych w formie warsztatów i konsultacji. Zajęcia odbywają się w mobilnych pracowniach komputerowych szkół.
5. **W szkoleniu „B”** - dotyczącym wykorzystania narzędzi cyfrowych w nauczaniu przedmiotowym wezmą udział wszyscy nauczyciele matematyki i przedmiotów przyrodniczych.
6. Szkolenie nauczycieli matematyki i przedmiotów przyrodniczych „Wykorzystanie ICT i platformy e-learningowej na lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych” realizowane będzie na podstawie programu szkolenia, scenariuszy zajęć i poradników dla nauczycieli będących produktami finalnymi zwalidowanego projektu innowacyjnego testującego „ICT w nauczaniu przedmiotów matematycznych i przyrodniczych w gimnazjach” z modułem szkolenia w zakresie wykorzystania wyposażenia pracowni przyrodniczej PASCO w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych metodą eksperymentu.
7. Celem szkolenia jest przygotowanie Nauczycieli do tworzenia multimedialnych materiałów edukacyjnych oraz tworzenia scenariuszy lekcji z zastosowaniem TIK.
8. Zasadnicze efekty uczenia się:
  - I. Znajomość technologii przygotowania multimedialnych materiałów dydaktycznych z przeznaczeniem na platformę e-learningową Moodle;
  - II. Znajomość platformy e-learningowej Moodle;
  - III. Umiejętność tworzenia scenariuszy lekcji z wykorzystaniem TIK i platformy e-learningowej Moodle;
  - IV. Umiejętność zastosowania rozwiązań PASCO opartych na technologiach TIK w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych.
9. Zajęcia realizowane będą w mobilnych pracowniach komputerowych w 3 grupach szkoleniowych . Każdy uczestnik szkolenia dysponuje samodzielnym stanowiskiem pracy z dostępem do Internetu, oraz urządzeniami interaktywnymi w pracowniach. Uczestnicy szkolenia będą realizowali zadania na platformie szkoleniowej lub na platformie szkoły.

10. Planowana jest liczba 30 uczestników szkolenia - 24 nauczycielki i 6 nauczycieli matematyki i przedmiotów przyrodniczych szkół objętych projektem, Szkolenie trwa 30 godzin dydaktycznych na każdą grupę, w tym 4 godziny e-learningu, uczestnicy otrzymają zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

11. **Szkolenie „C”** : „Nauka programowania w środowisku Scratch”, biorą udział wszyscy nauczyciele informatyki zatrudnieni w szkołach biorących udział w Projekcie.

12. Celem szkolenia jest:

- Znajomość środowiska Scratch (w wersji online oraz offline).
- Opanowanie podstaw programowania w języku Scratch.
- Zapoznanie się z przykładowymi scenariuszami zajęć oraz projektami programistycznymi odpowiednimi do realizacji na poziomie szkoły podstawowej w środowisku Scratch.

13. Zakresem tematycznym szkolenia jest :

- I. Zakładanie kont i zarządzanie studium na platformie Scratch.mit.edu.
- II. Pobieranie i instalowanie środowiska Scratch w wersji offline.
- III. Planowanie, przygotowanie i prowadzenie zajęć z programowania w języku Scratch.
- IV. Omówienie i realizacja modułów zajęć na podstawie przykładowych scenariuszy programu „Mistrzowie kodowania”.

14. Planowana jest liczba 13 uczestników szkolenia - 6 nauczycielek i 2 nauczycieli informatyki szkół podstawowych oraz 3 nauczycielki i 2 nauczycieli gimnazjów objętych projektem.

15. Szkolenie trwa 20 godzin wykładów oraz ćwiczeń podczas ok. trzech spotkań stacjonarnych w jednej ze szkół objętych projektem.

Do dyspozycji każdego słuchacza będzie komputer wyposażony w odpowiednie oprogramowanie i zasoby, uczestnicy otrzymają zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

16. Warunkiem ukończenia szkoleń („A”, „B”, „C”) i otrzymania zaświadczenia jest co najmniej 80% obecność na zajęciach.

## **II. ZAJĘCIA DLA UCZNIÓW**

### Zajęcia dydaktyczno wyrównawcze i kółka zainteresowań z matematyki i przedmiotów przyrodniczych i nauki programowania.

1. . W miesiącu wrześniu 2017 r. w klasach II i III gimnazjów ( 7 i 8 SP) i klasach I - VI szkół podstawowych przeprowadzone zostaną testy diagnostyczne z matematyki i przedmiotów przyrodniczych. Test zostanie wykonany ponownie dla nowych klas I we wrześniu 2018 r.

2. Na podstawie wyników testów w każdej ze szkół powstaną listy rankingowe uczniów uporządkowane według uzyskanej liczby punktów;

- grupy kółek przedmiotowych zostaną obsadzone uczniami ze szczytu list,
- grupy zajęć dydaktyczno-wyrównawczych – z uczniów, którzy uzyskali najniższą punktację.

3. W selekcji do poszczególnych grup zostanie ponadto uwzględniony parytet płci, który ustalono według następujących zasad:

- udział dziewcząt i chłopców w kółkach przedmiotowych odpowiada rozkładowi demograficznemu płci w każdej ze szkół,
- w przypadku zajęć dydaktyczno wyrównawczych udział dziewcząt i chłopców opiera się na rozkładzie demograficznym skorygowanym według następującej reguły: jeżeli w danej szkole z danego przedmiotu dana płeć uzyskała wyniki ze sprawdzianu/egzaminu gimnazjalnego o 5 lub więcej procent niższe od drugiej płci, jej udział w grupie docelowej został zwiększony o 10% w stosunku do rozkładu demograficznego.

- osoby na listach wyników testów, które nie zakwalifikują się do żadnego z rodzajów wsparcia, stanowiąc będą listę rezerwową – w przypadku potrzeby uzupełnienia grupy uczestników dobierani będą uczniowie, którzy dotąd nie zakwalifikowali się do projektu, w przypadku zajęć dydaktyczno wyrównawczych w kolejności od ucznia z najniższą punktacją testu diagnostycznego, w przypadku kółek przedmiotowych - w kolejności od ucznia z najwyższą punktacją testu diagnostycznego.

#### 4. Celem zajęć :

- w ramach kółek zainteresowań jest poszerzenie kompetencji Uczniów w stosunku do podstawy programowej w zakresie matematyki i przedmiotów przyrodniczych
- w ramach zajęć dydaktyczno wyrównawczych jest . - uzupełnienie zdiagnozowanych braków w wiedzy Uczniów w zakresie podstawy programowej.

#### 5. Uczeń w efekcie wsparcia ( Szkoła Podstawowa) :

- posiada podstawowe wiadomości na temat faktów, zasad, teorii i praktyki, dotyczących tematów i zjawisk bliskich doświadczeniom Uczniów;
- wykorzystuje wiedzę do wykonywania zadań i rozwiązywania problemów;
- prezentuje postawy warunkujące sprawne i odpowiedzialne funkcjonowanie we współczesnym świecie.

Ponadto, w zakresie matematyki:

- korzysta z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym;
- prowadzi elementarne rozumowania matematyczne;

Oraz w zakresie przedmiotów przyrodniczych:

- formułuje wnioski oparte na obserwacjach dotyczące przyrody;
- posiada umiejętność uczenia się jako sposób zaspokajania ciekawości.

#### Gimnazjum (Szkoły Podstawowe kl. VII, VIII) :

Uczeń w efekcie wsparcia:

- wyszukuje, selekcjonuje i krytycznie analizuje informacje;
- rozpoznaje własne potrzeby edukacyjne;
- pracuje zespołowo;
- wykorzystuje posiadane wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów.

Ponadto, w zakresie matematyki:

- wykorzystuje narzędzia mat. w życiu codziennym;
- formułuje sądy oparte na rozumowaniu mat.

Oraz w zakresie przedmiotów przyrodniczych :

- wykorzystuje wiedzę o charakterze naukowym do identyfikowania i rozwiązywania problemów;
- formułuje wnioski oparte na obserwacjach dot. przyrody i społeczeństwa.

#### 6. Zajęcia realizowane będą z zastosowaniem nowoczesnych narzędzi TIK i międzyszkolnej pracowni przyrodniczej wyposażonej w sprzęt pomiarowy opary na TIK,

dzięki czemu spodziewane jest podniesienie motywacji Uczniów , co wpłynie na osiągnięcie lepszych wyników szkolnych.

7. Programy zajęć oparte będą na istniejących materiałach edukacyjnych, w tym zasobach dostępnych swobodnie, na wolnych licencjach, tj. na scenariuszach lekcji z matematyki i przedmiotów przyrodniczych z wykorzystaniem ICT, wspierających realizację celów i treści podstawy programowej, wypracowanych w ramach projektu innowacyjnego testującego „Wykorzystanie ICT i platformy e-learningowej na lekcjach i zajęciach pozalekcyjnych” oraz scenariuszach zajęć pozalekcyjnych dla szkół podstawowych i gimnazjum z zastosowaniem rozwiązań opartych na ICT dostępnych na platformie Scholaris – dostępnych swobodnie, na wolnych licencjach.

8. Zajęcia będą odbywać się w salach szkół objętych projektem wyposażone w ramach Zad. 1 w funkcjonalności TIK, międzyszkolną pracownię przyrodniczą w G2 (w ramach zajęć w zakresie przedmiotów przyrodniczych, programy nauczania zawierają scenariusze zajęć prowadzonych metodą eksperymentu z zastosowaniem Wyposażenia pracowni).

9. Planowana organizacja zajęć:

- Zajęcia odbywają się 2 razy w tygodniu po 2 godziny dydaktyczne (60 h w roku szkolnym), w grupach 8-osobowych.

- Rozkład grup w poszcz. Szkołach (w nawiasie liczba grup w 1./2. Roku szkolnym):

Zajęcia dydaktyczno –wyrównawcze z matematyki : G1 – obecnie SP3 (2/1), G2- obecnie SP5 (1/1), SP3 (3/4), SP4 (3/4), SP6 (4/6), SPL (3/4), SPM (3/4), SPP (3/4).

Łącznie w pierwszym roku 22 grupy, w drugim roku 28 grup.

Zajęcia dydaktyczno –wyrównawcze z przedmiotów przyrodniczych : G1 (2/1), G2 (1/1), SP3 (3/4), SP4 (3/4), SP6 (4/6), SPL (3/4), SPM (3/4), SPP (3/4).

Łącznie w pierwszym roku 22 grupy w drugim roku 28 grup.

Kółka matematyczne: G1 (2/1), G2 (1/1), SP3 (3/4), SP4 (3/4), SP6 (4/6), SPL (3/4), SPM (3/4), SPP (3/4).

Łącznie w pierwszym roku 22 grupy w drugim roku 28 grup.

Kółka z przedmiotów przyrodniczych: G1 (2/1), G2 (1/1), SP3 (3/4), SP4 (3/4), SP6 (4/6), SPL (3/4), SPM (3/4), SPP (3/4).

Łącznie w pierwszym roku 22 grupy w drugim roku 28 grup.

Ścieżka udziału we wsparciu dla Uczniów szkół wchodzących do projektu jako Uczniowie klas I w 2 – gim roku szkolnym projektu i Uczniowie klas 8 w 1- szym roku szkolnym projektu: 60 h dydaktycznych w 1 – szym roku szkolnym (wyposażenie w 1 podręcznik).

Ścieżka udziału we wsparciu dla pozostałych Uczniów - 120 h dydaktycznych w ciągu 2 lat szkolnych (wyposażenie w 2 podręczniki).

Zajęcia z Uczniami będą prowadziły osoby posiadające kwalifikacje do prowadzenia zajęć z poszczególnych przedmiotów w szkołach publicznych, posiadające udokumentowane umiejętności w zakresie zastosowania rozwiązań TIK w nauczaniu przedmiotów

Warunkiem ukończenia jest co najmniej 80% frekwencja na zajęciach i zdanie końcowego testu diagnostycznego badającego stopień nabycia kompetencji Objętych programem. Uczniowie, którzy ukończą udział we wsparciu otrzymają zaświadczenia.

### Zajęcia w kółkach programistycznych

27. Uczniowie zgłaszający chęć udziału w kółkach programistycznych wypełnią test diagnostyczny w zakresie umiejętności obsługi aplikacji, rozwiązywania problemów logicznych, budowania algorytmów. Do udziału w projekcie zakwalifikowani zostaną uczniowie z najwyższą punktacją testu; z zachowaniem parytetu płci wynikającego z rozkładu demograficznego płci w danej szkole, w celu przeciwdziałania stereotypowi większych zdolności/zainteresowań chłopców w zakresie kompetencji cyfrowych.

28. Zadanie obejmuje przeprowadzenie zajęć dodatkowych dla uczniów w formie kółek w zakresie nauki programowania na platformie Scratch.

29. Celem realizacji kółek jest nabycie przez U kompetencji cyfrowych w zakresie umiejętności programowania, tworzenia algorytmów i poruszania się w cyberprzestrzeni w celu odnajdywania zasobów potrzebnych do wykonania zadania, uczestnictwa w społeczności rówieśników programujących w środowisku Scratch i publikowania, udostępniania efektów własnej pracy.

30. SCRATCH jest stworzonym na MIT (Massachusetts Institute of Technology) innowacyjnym środowiskiem programistycznym pozwalającym na tworzenie prezentacji i animacji w sposób atrakcyjny dla ucznia. Pozwala na łatwe tworzenie aplikacji zawierających grafikę, dźwięk, ruch oraz posiadających szerokie możliwości interakcji z użytkownikiem. Scratch wykorzystuje wizualne podejście do tworzenia aplikacji, zaletą środowiska jest przyjazny interfejs, dostępność polskiej wersji oraz możliwość współdzielenia efektów pracy za pomocą Internetu. Praca w środowisku Scratch nie wymaga wnoszenia opłat. Scratch jest aplikacją internetową i do korzystania z niego wystarczy dowolny komputer z przeglądarką internetową i dostępem do Internetu. Istnieje wiele zasobów internetowych w języku polskim udostępniających gotowe scenariusze lekcji na różnych poziomach, dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów, m. in. zasoby programu „Mistrzowie kodowania” stworzone przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerowych w Warszawie.

31. Zajęcia prowadzone będą w mobilnych pracowniach komputerowych w 8 szkołach objętych projektem.

32. Planowane jest zrekrutowanie 97 dziewcząt i 111 chłopców – uczniów szkół objętych projektem.

33. Zajęcia odbywają się w grupach 8-osobowych. Zajęcia dla każdej grupy trwają 1 rok szkolny i obejmują 30 godzin zajęć pozalekcyjnych (2 h dyd./tydzień).

Plan grup rok 2017/2018: G1 – 2 grupy, G2 – 1 gr, SP3 – 1 gr, SP4 – 1 gr, SP6 – 1 gr, SPL – 1 gr, SPM – 1 gr, SPP – 1 gr.

Plan grup rok 2018/2019: G1 – 2 gr, G2 – 1 gr, SP3 – 2 gr, SP4 – 2 gr, SP6 – 3 gr, SPL – 2 gr, SPM – 2 gr, SPP – 2 gr. Łącznie w 1 i 2 roku szkolnym powstanie 26 grup.

34. Prowadzący zajęcia będą osoby posiadające kwalifikacje do prowadzenia zajęć z informatyki w szkołach publicznych oraz udokumentowane umiejętności w zakresie nauki programowania w środowisku Scratch.

35. Ramowy program nauczania w ramach kółka z programowania obejmuje:

1. Zakładanie i korzystanie z konta Scratch;
2. Instalowanie i korzystanie ze Scratch offline;
3. Opis środowiska Scratch;
4. Słowniczek bloków programu Scratch 2.0;
5. Pierwsze kroki w Scratch'u;
6. Wykonywanie projektów w Scratch'u na podstawie scenariuszy zajęć.

36. Warunkiem ukończenia szkolenia jest co najmniej 80-procentowa frekwencja na zajęciach i stworzenie projektu końcowego sprawdzającego nabyte kompetencje. Uczestnicy, którzy ukończą udział we wsparciu otrzymają zaświadczenia.

## § 8

### **Uprawnienia i obowiązki Uczestnika Projektu**

1. Beneficjent zobowiązuje się do zapewnienia Uczestnikom Projektu wsparcia zgodnego z zapisami niniejszego Regulaminu i wynikające z Wniosku o Dofinansowanie projektu, zapewnienia wykwalifikowanej kadry prowadzącej zajęcia, odpowiednio wyposażonych sal szkoleniowych, wyposażenia Uczestników w podręczniki (dotyczy zajęć rozwijających i wyrównujących w zakresie matematyki i przedmiotów przyrodniczych) ,

2. Uczestnik Projektu jest uprawniony do nieodpłatnego udziału w projekcie.

3. Uczestnik Projektu zobowiązany jest do :

- a) rzetelnego uczestnictwa w zajęciach przewidzianych w ramach projektu, w wyznaczonych przez szkoły terminach .
- b) wypełniania testów umiejętności dla celów ewaluacji i monitorowania projektu, udziału w badaniach monitorujących.
- c) przestrzegania ogólnie przyjętych norm i zasad, w tym dbania o sprzęt i pomoce wykorzystywane podczas realizacji projektu, a także do stosowania się do poleceń wydawanych przez osoby zaangażowane w realizację projektu (dot. zakresu realizacji projektu).
- d) niezwłocznego zgłaszania wszystkich zmian zawartych w dokumentach rekrutacyjnych;

4. Beneficjent dopuszcza usprawiedliwione nieobecności UP spowodowane chorobą lub ważnymi sytuacjami losowymi.

5. Beneficjent zastrzega sobie prawo skreślenia Uczestnika Projektu z listy uczestników projektu w przypadku:

- na pisemny wniosek rodzica/opiekuna prawnego wraz z podaniem przyczyny rezygnacji, uczestnik ww. wniosek przedkłada do dyrektora szkoły, który niezwłocznie informuje o tym Sekretarza Projektu wraz z propozycją osoby z listy rezerwowej, która ma przystąpić do Projektu,
- na wniosek osoby prowadzącej zajęcia lub wniosek dyrektora szkoły uzasadniony rażącym naruszeniem zasad uczestnictwa w zajęciach,
- rezygnacji Uczestnika Projektu z nauki/pracy w szkole biorącej udział w projekcie, na podstawie informacji uzyskanej od dyrektora szkoły,
- w przypadku nieusprawiedliwionego opuszczenia ponad 20 % zajęć.



## §9

### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 sierpnia 2014 roku.
2. Realizator projektu zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu w sytuacjach zmiany wytycznych, warunków realizacji projektu lub dokumentów programowych.
3. Wszelkie zmiany niniejszego regulaminu wymagają formy pisemnej.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Kierownik Projektu.
5. Regulamin obowiązuje w całym okresie realizacji projektu.

**Kraków, dnia 1 sierpnia 2017 roku.**