

## **Regulamin rekrutacji**

w ramach Projektu  
„Kompetencje kluczowe dla uczniów szkół publicznych Gminy Gózd”  
Nr projektu RPMA.10.01.01-14-7255/16  
współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Społecznego

Projekt realizowany w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa Edukacja dla rozwoju regionu Działanie 10.1 Kształcenie i rozwój dzieci i młodzieży, Poddziałanie 10.1.1 Edukacja ogólna ( w tym w szkołach zawodowych).

Instytucja Pośrednicząca : Mazowiecka Jednostka Wdrażania Programów Unijnych

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

### **§ 1**

#### **Cel projektu**

Celem głównym jest podniesienie w latach szkolnych 2017/2018 i 2018/2019 (do czerwca 2019 r.) kompetencji w zakresie matematyki, przedmiotów przyrodniczych, języka angielskiego i kompetencji cyfrowych u 225 uczennic i 252 uczniów szkół publicznych Gminy Gózd osiągających niskie wyniki egzaminów zewnętrznych:

Publiczne Gimnazjum w Goździe (zwane dalej G1), Publiczne Gimnazjum w Kuczkach Kolonii (G2), Publiczne Gimnazjum w ZSO w Małęczynie (G3), Publiczna Szkoła Podstawowa w Kuczkach Kolonii (SP1), Publiczna Szkoła Podstawowa w ZSO w Małęczynie (SP2), Publiczna Szkoła Podstawowa w Podgórzu (SP3), Publiczna Szkoła Podstawowa w Kłonówku – Kolonii (SP4), Publiczna Szkoła Podstawowa w Klwatce Królewskiej (SP5); 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 "Kompetencje kluczowe dla uczniów szkół publicznych Gminy Gózd"
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 Gózd: Publiczne Gimnazjum w Goździe, Publiczne Gimnazjum w Kuczkach Kolonii, Publiczne Gimnazjum w ZSO w Małęczynie, Publiczna Szkoła Podstawowa w Kuczkach Kolonii, Publiczna Szkoła Podstawowa w ZSO w Małęczynie, Publiczna Szkoła

### § 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 § 2 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. 85 Nauczycieli oraz ok. 477 uczniów, wyżej wymienionych szkół.
8. W ramach Projektu przeprowadzone zostaną zajęcia wyrównawcze oraz rozwijające (kółka zainteresowań) w roku szkolnym 2017/2018, 2018/2019.

#### **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. Planowana liczba uczestników – 95 osób.
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 40 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”.
  7. Celem szkolenia jest przygotowanie Nauczycieli do tworzenia multimedialnych materiałów edukacyjnych oraz tworzenia scenariuszy lekcji z zastosowaniem TIK.
  8. 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.
  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.
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, przedmiotów przyrodniczych, języka angielskiego i nauki programowania.

1. W miesiącu wrześniu 2017 r. w klasach II i III gimnazjów ( 7 i 8 SP) i klasach szkół podstawowych przeprowadzone zostaną testy diagnostyczne z matematyki, przedmiotów przyrodniczych, języka angielskiego. 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. Osoby na listach wyników testów, które nie zakwalifikują się do żadnego z rodzajów wparcia, 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, przedmiotów przyrodniczych i języka angielskiego,
  - w ramach zajęć dydaktyczno wyrównawczych jest . - uzupełnienie zdiagnozowanych braków w wiedzy Uczniów w zakresie podstawy programowej.
5. Zajęcia realizowane będą z zastosowaniem nowoczesnych narzędzi TIK, dzięki czemu spodziewane jest podniesienie motywacji Uczniów , co wpłynie na osiągnięcie lepszych wyników szkolnych.
6. 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.

7. Zajęcia będą odbywać się w salach szkół objętych projektem wyposażone w ramach Zadania 1 w funkcjonalności TIK.

8. 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 poszczególnych Szkołach - w nawiasie liczba grup:

Zajęcia dydaktyczno –wyrównawcze z matematyki : G1 – (6), G2- (2), G3 - (3), SP1- (2), SP2 (2), SP3 - (2), SP4 - (2), SP5 - (2).

Zajęcia dydaktyczno –wyrównawcze z przedmiotów przyrodniczych i języka angielskiego: plan grup jak wyżej.

Kółka (rok szkolny 2017/2018) : matematyka – G1 (4), pozostałe szkoły po 2 grupy, przedmioty przyrodnicze i język angielski : plan grup jak wyżej.

Kółka (rok szkolny 2018/2019) : matematyka – G1 (4), G3 i SP2 po 2 grupy pozostałe szkoły po 1, grupy, przedmioty przyrodnicze i język angielski : plan grup jak wyżej.

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

1. 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.

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

3. 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.

4. 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.

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

6. Planowane jest zrekrutowanie 210 dziewcząt i 238 chłopców – uczniów szkół objętych projektem.

7. 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 szkolny 2017/2018: G1 – 5 grup, G3 i SP2 – 4 grupy, pozostałe szkoły po 3 grupy.

Plan grup rok szkolny 2018/2019: jak wyżej. Łącznie w 1 i 2 roku szkolnym powstanie 56 grup.

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

9. 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.

10. 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, przedmiotów przyrodniczych i języka angielskiego),

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 Koordynatora 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 sytuacji 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.**