

REGULAMIN REKRUTACJI I ORGANIZACJI PROJEKTU

„Młodzieżowy College Kreatywności i Innowacyjności”

§1

INFORMACJE OGÓLNE

Projekt pt. „Młodzieżowy College Kreatywności i Innowacyjności” (zwany dalej: Projektem) realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014 -2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

1. Projekt jest realizowany przez Sopotką Szkołę Wyższą w Sopocie, zwaną dalej: Organizatorem, we współpracy z Fundacją Mikroakademia.
2. Biuro Projektu mieści się pod adresem: Sopotka Szkoła Wyższa, Sopot, ul. Rzemieślnicza 5, tel.: 601641511
3. Celem projektu jest:
 - a) jest wzmocnienie aktywności Sopotkiej Szkoły Wyższej w zakresie społecznej odpowiedzialności w ramach Trzeciej Misji Uczelni
 - b) popularyzacja wiedzy i budowanie kapitału naukowego wśród 210 dzieci i młodzieży w wieku 12-16 lat z województwa pomorskiego poprzez ich udział w programach kształcenia, które to efekty nauczania są dostosowane do wieku uczestników, opracowane i realizowane przy współpracy z instytucją działającą na rzecz edukacji dzieci i młodzieży, w Sopotkiej Szkole Wyższej w okresie od stycznia 2019 do lutego 2020,
 - c) integracja lokalnej społeczności województwa pomorskiego wokół ośrodka akademickiego przez stworzenie warunków do prowadzenia zorganizowanych, pozaszkolnych zajęć edukacyjnych i popularyzatorskich oraz inspirowanie społeczności lokalnej do samodzielnego odkrywania i zrozumienia świata.
4. Projekt realizowany jest w okresie od 01.01 2019 r. do 28.02.2020 r.
5. Nabór uczestników projektu odbywać się będzie w sposób otwarty i ciągły.
6. Wszystkie zajęcia w ramach projektu są bezpłatne dla jego uczestników.

§2

DZIAŁANIA ZAPLANOWANE W RAMACH PROJEKTU

1. Projekt przewiduje opracowanie 8 programów kształcenia dla dzieci i młodzieży w wieku 12 – 16 lat z podziałem na poszczególne bloki zajęć:
 - I. Kompetencje designera
 - II. Nowe technologie w designie
 - III. Wiedza ogólna w zakresie sztuk plastycznych
 - IV. Rozwijaj twórczą kreatywność
 - V. Zajęcia plastyczno-artystyczne adresowane głównie dla osób z niepełnosprawnościami lub z zaburzeniami rozwoju
 - VI. Kompetencje ekonomiczne wykorzystywane w życiu codziennym
 - VII. Rozwój ogólnych kompetencji ekonomicznych i społecznych
 - VIII. Praca metodą projektu społecznego
2. Każdy uczestnik zostanie poddany badaniom predyspozycji osobowych i zawodowych podczas Indywidualnej rozmowy wstępnej prowadzonej przez doradcę zawodowego. Na podstawie wystandaryzowanych testów oraz wywiadu pogłębionego zidentyfikowane zostaną potrzeby szkoleniowe każdego Uczestnika, jego możliwości w zakresie dalszego doskonalenia i rozwijania kompetencji oraz diagnoza jego umiejętności, predyspozycji, problemów społecznych bądź zawodowych. Po analizie wyników zaproponowany zostanie uczestnikowi odpowiedni pakiet zajęć.
3. Projekt przewiduje realizację zajęć w ramach bloków:



Temat warsztatów	Liczba godzin warsztatu
Kompetencje designera	
Uczeń architekta	16
Zostań designerem	16
Nowe technologie w designie	
Zbuduj dom/miasto marzeń w środowisku Minecraft	6
Zwizualizuj wymarzony dom-Lumion	6
Wiedza ogólna w zakresie sztuk plastycznych	
Architektura współczesna – rzeźba w mydle	6
Kartka 3D	6
Światło i mrok - autoportret	6
Martwa natura	6
Rzeźba z papieru	6
Portret z roślin	6
Rozwijaj twórczą kreatywność	
Mozaika	6
Piękna litera	6
Cześć Leo	6
Sztuka na ścianie	6
Zajęcia plastyczno-artystyczne adresowane głównie dla osób z niepełnosprawnościami lub z zaburzeniami rozwoju	
Wykład	1,5
Mydło-kolorowy prezent	6
Wiklina papierowa	6
Stroik okolicznościowy	6
Kompetencje ekonomiczne wykorzystywane w życiu codziennym	
Przedsiębiorczość w nietypowej formule - wykład	1,5
Małe kieszonkowe na poważne cele zaprojektuj swój budżet	4
Finanse osobiste na plus! Oszczędzanie czy inwestowanie?	4
Finanse dla sprytnych - młody inwestor na giełdzie - wykład	1,5
Mini inwestor na giełdzie	4
Czy warto inwestować w kryptowaluty?	4
Rozwój ogólnych kompetencji ekonomicznych i społecznych	
Polski Biznes w Europie - wykład	1,5
Różnice kulturowe w biznesie	4
Jak się stać tygrysem gospodarczym	4
Jak finansować własną firmę - wykład	1,5
Przekonaj Anioła Biznesu do swojego pomysłu	4
Działaj skutecznie efektywne i motywacyjne zarządzanie czasem -jak pogodzić pracę z czasem wolnym? - wykład	1,5
Zarządzanie własnym czasem	4
Praca metodą projektu społecznego	
	16



4. Uczestnik projektu będzie uczestniczyć w minimum 4 warsztatach, które zostaną mu zaproponowane przez doradcę zawodowego na podstawie przeprowadzonych badań predyspozycji osobowych i zawodowych.
5. Organizator zobowiązuje się dofinansować koszty dojazdu uczestników na zajęcia. Wysokość refundacji uzależniona będzie od odległości między miejscem zamieszkania dziecka do miejsca realizacji zajęć, z zastrzeżeniem że maksymalna kwota refundacji wynosi 10 zł.
6. Organizator zobowiązuje się do zapewnienia wyżywienia dla dziecka, które jednego dnia będzie uczestniczyło w zajęciach co najmniej 6 godzinnych (tj. 6 x 45 minut) – wyżywienie uwzględnieni indywidualne potrzeby żywieniowe dzieci.
7. Każde dziecko uczestniczące w Projekcie otrzyma indeks „Młodzieżowy College Kreatywności i Innowacyjności” będący potwierdzeniem ich udziału w zajęciach.
8. Każdy z uczestników danego bloku tematycznego, po zakończonych zajęciach w ramach bloku otrzyma materiały dydaktyczne do utrwalania zdobytych umiejętności w domu.
9. Potwierdzeniem ukończenia „Młodzieżowy College Kreatywności i Innowacyjności” (uczestnictwo w przynajmniej 70% zaplanowanych zajęć) będą dyplomy ukończenia przez dzieci i młodzież programów kształcenia realizowanych w ramach bloków tematycznych.

§3

ZASADY REKRUTACJI UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

1. W zajęciach warsztatowych zaplanowanych w ramach Projektu wziąć udział mogą dzieci i młodzież w wieku 12-16 lat zamieszkujący województwo pomorskie.
2. Rekrutacja odbędzie się w siedzibie Organizatora w Biurze Projektu w Sopocie.
3. Rekrutacja odbywać się będzie etapowo i przebiegać będzie w następujący sposób:
 - a) ETAP I – złożenie w Biurze Projektu formularza zgłoszeniowego przez dzieci i młodzież (załącznik nr 1 do regulaminu).

Formularz zgłoszeniowy dzieci i młodzieży podpisuje rodzic lub opiekun prawny dziecka.
 - b) ETAP II – weryfikacja spełnionych lub niespełnionych kryteriów ogólnego kryterium udziału.

Pod uwagę brane jest kryterium wiekowe – ukończenie 12. roku życia i nieukończenie 17. roku życia oraz obszar zamieszkania ucznia – województwo pomorskie.
Za każde spełnione kryterium udziału uczestnik otrzymuje po 1 punkcie.
 - c) ETAP III – weryfikacja spełnionych lub niespełnionych kryteriów priorytetowego kryterium udziału.

Przydzielane są dodatkowe punkty za orzeczenie o stopniu niepełnosprawności lub o zaburzeniach rozwoju oraz za zamieszkanie na terenach wiejskich – po 10 pkt za każde z kryteriów.
 - d) ETAP IV- posiedzenie Komisji Rekrutacyjnej
Z posiedzenia sporządzony zostanie protokół z uzasadnieniem zakwalifikowania lub nie zakwalifikowania do udziału w projekcie. W przypadku większej liczby uczestników będzie utworzona lista rezerwowa, natomiast w sytuacji takiej samej liczby punktów decydować będzie kolejność zgłoszeń.
 - e) ETAP V - ogłoszenie wyników - informacja przekazana zostanie drogą mailową lub telefonicznie.
 - f) ETAP VI - podpisanie umowy udziału w Projekcie z rodzicem lub opiekunem prawnym dziecka w warsztatach dla dzieci i młodzieży
4. Warunkiem zgłoszenia się do udziału w Projekcie jest dostarczenie do Biura Projektu w siedzibie Organizatora w Sopocie poprawnie wypełnionego formularza zgłoszeniowego.
5. Wszystkie dokumenty zgłoszeniowe dostępne są w Biurze Projektu w siedzibie Organizatora w Sopocie oraz w wersji elektronicznej na stronie internetowej Projektu www.mcki.mikroakademia.pl.



§4

REZYGNACJA Z UDZIAŁU W ZAJĘCIACH

1. Przed zakończeniem rekrutacji:
 - rodzic lub opiekun prawny dziecka, który złożył formularz zgłoszeniowy, a nie otrzymał jeszcze informacji zwrotnej dotyczącej kwalifikacji do udziału w Projekcie, ma możliwość wycofania chęci uczestnictwa w Projekcie w dowolnym momencie. W tym celu zobowiązany jest do poinformowania Organizatora poprzez wysłanie na adres mailowy lub korespondencyjny Biura Projektu stosownej informacji.
2. Po zakwalifikowaniu do udziału w Projekcie, a przed rozpoczęciem pierwszych zajęć:
 - rodzic lub opiekun prawny dziecka zakwalifikowany do udziału w Projekcie zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Organizatora o rezygnacji najpóźniej na 3 dni robocze przed planowanymi zajęciami poprzez wysłanie na adres mailowy lub korespondencyjny Biura Projektu stosownej informacji.
3. Po podpisaniu umowy uczestnictwa w Projekcie,
 - rodzic lub opiekun prawny dziecka ma prawo rezygnacji udziału w projekcie bez ponoszenia konsekwencji finansowych. Rezygnacja musi zostać zgłoszona na piśmie.
 - rodzic lub opiekun prawny dziecka ma obowiązek niezwłocznego poinformowania Organizatora o rezygnacji z udziału w Projekcie, najpóźniej w ciągu jednego dnia od daty zaistnienia tego faktu, poprzez wysłanie na adres mailowy lub korespondencyjny Biura Projektu stosownej informacji.

§5

ZASADA RÓWNOŚCI SZANS

1. Organizator zobowiązuje się stosować Wytyczne w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020.
2. Osoby zaangażowane w realizację działań Projektowych będą przestrzegać zasady równości szans i niedyskryminacji w celu umożliwienia wszystkim osobom – bez względu na płeć, wiek, niepełnosprawność, rasę lub pochodzenie etniczne, wyznawaną religię lub światopogląd, orientację seksualną – sprawiedliwego, pełnego uczestnictwa w ofercie Projektu na jednakowych zasadach.
3. Rodzice lub opiekunowie prawni dzieci proszeni są o niezwłoczne zgłaszanie Organizatorowi wszelkich przejawów dyskryminacji lub nierównego traktowania.
4. Organizator zobowiązuje się do podjęcia natychmiastowych działań zmierzających do zniwelowania ewentualnych przejawów dyskryminacji lub nierównego traktowania.

§6

TRWAŁOŚĆ PROJEKTU

1. Opracowane w ramach projektu programy kształcenia o których mowa w §2 pkt. 1 będą udostępnione na stronie Sopotckiej Szkoły Wyższej na zasadzie wolnej licencji i będą mogły być wykorzystane przez instytucje i organizacje pozarządowe oraz inne podmioty zajmujące się edukacją dzieci i młodzieży oraz popularyzacją nauki.
2. Sopotcka Szkoła Wyższa po zakończonym projekcie będzie nieodpłatnie wypożyczała zakupione trwałe pomoce dydaktyczne instytucjom i organizacjom pozarządowym oraz innym podmiotom zajmującym się edukacją dzieci i młodzieży oraz popularyzacją nauki.

§7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każdy uczestnik oraz uczestniczka Projektu zobowiązani są do stosowania niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień regulaminu, informując o tym fakcie na stronie internetowej Projektu.
3. W sprawach nierozstrzygniętych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje wyznaczony przez Organizatora przedstawiciel.

