

Regulamin Rekrutacji i Uczestnictwa w Projekcie pn. „Informatyka bez granic”

Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój
Priorytet III – Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju
Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym

Spis treści

§1 Informacje o projekcie	2
§ 2. Słownik pojęć	2
§ 3. Postanowienia ogólne	2
Zajęcia realizowane w ramach projektu:.....	3
Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 7-9 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.	3
Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 10-12 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.	3
Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 13-14 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.	4
Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 15-18 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.	4
Ścieżka roczna dla młodzieży w wieku 13-14 lat – 20 spotkań x 3 x 45min.	4
Ścieżka roczna dla młodzieży w wieku 15-18 lat – 20 spotkań x 3 x 45min.	4
Kurs wakacyjny dla dzieci w wieku 7-12 lat – 5 dni x 7 x 45 min	5
Kurs wakacyjny dla dzieci w wieku 13-18 lat – 5 dni x 7 x 45 min	5
§ 4 Ogólne zasady rekrutacji	5
§ 5 Zasady rekrutacji / kwalifikacja uczestników	6
§ 6 Prawa Uczestnika projektu.	7
§ 7 Obowiązki Uczestnika projektu.....	7
§ 8 Postanowienia końcowe.....	8

§1 Informacje o projekcie

1. Projekt „**Informatyka bez granic**” jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, Priorytet III – Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.1 Kompetencje w szkolnictwie wyższym.
2. Projekt realizowany jest na podstawie umowy o dofinansowanie nr POWR.03.01.00-00-T133/18 z dnia 9 kwietnia 2019 r., zawartej pomiędzy:
 - Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, a
 - Politechniką Łódzką- uczelnią wyższą- Liderem projektu,
 - Stowarzyszeniem Mistrzowie Kodowania - Partnerem projektu.
 - Stowarzyszeniem I Love Math- Partnerem projektu.
3. Projekt współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.
4. Celem głównym projektu jest podniesienie kompetencji wśród 1520 niestandardowych odbiorców szkolnictwa wyższego poprzez udział w działaniach dydaktycznych i kursach wakacyjnych służących rozwijaniu wśród uczestników kompetencji pozwalających na aktywizację społeczną i zawodową, poszerzanie wiedzy ogólnej i specjalistycznej oraz rozwój zainteresowań, jak i pobudzenie aktywności edukacyjnej i kulturalnej do 08.2022r.
5. Projekt realizowany jest od 01.09.2019 r. do 31.08.2022 r.

§ 2. Słownik pojęć

1. Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia oznaczają:
 - a) **Projekt** – „Informatyka bez granic”
 - b) **Organizator** – Politechnika Łódzka w Łodzi, Uczelnia Wyższa ul. Żeromskiego 116, 90-924 Łódź
 - c) **Kandydat** – osoba ubiegająca się o zakwalifikowanie do udziału w Projekcie na podstawie zasad ujętych w „Regulaminie rekrutacji i uczestnictwa w projekcie”
 - d) **Beneficjent Ostateczny/Uczestnik** – kandydat, który po spełnieniu wymogów regulaminu, został zakwalifikowany do udziału w Projekcie
 - e) **Biuro Projektu** – siedziba biura znajduje się w budynku A10 przy ul. Stefanowskiego 18/22 w Łodzi.
 - f) **Regulamin** – Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „Informatyka bez granic”
 - g) **Zespół rekrutacyjny**- komisja czuwająca nad prawidłowością procesu rekrutacji oraz nad kwalifikacją uczestników do grup projektowych zgodnie z regulaminem rekrutacji.
 - h) **Trener**- osoba realizująca zajęcia dydaktyczne w ramach zaplanowanych ścieżek edukacyjnych.

§ 3. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji, w tym naboru Uczestników oraz zasady uczestnictwa w projekcie „Informatyka bez granic” zwanym dalej Projektem.
2. Rekrutacja do projektu jest zamknięta i ogranicza się do uczestników w wieku 7-18 lat, zamieszkałych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Uczestnicy przystępujący do projektu będą podnosić swoje kompetencje na zajęciach w 12 osobowych grupach projektowych. Zajęcia będą prowadzone w ramach 4 ścieżek semestralnych (dla dzieci



i młodzieży w wieku: 7-9, 10-12, 13-14, 15-18 lat). W ramach realizacji projektu powstaną 2 ścieżki roczne, (dla młodzieży w wieku 13-14 lat oraz 15-18 lat), 4 ścieżki semestralne (dla dzieci i młodzieży w wieku: 7-9, 10-2, 13-14, 15-18 lat) oraz 2 kursy wakacyjne (dla dzieci i młodzieży w wieku 7-12 i 13-18 lat). W/w formy realizacji zajęć dostosowane są do możliwości i umiejętności dzieci i młodzieży w wieku 7-18 lat. Zajęcia mają za zadanie przyczynić się do rozwijania ich wiedzy i umiejętności informatycznych, rozwijania pasji i talentów z dziedzin pokrewnych (matematyka, robotyka) oraz wzbogacania zainteresowań, zaspokajania ciekawości poznawczej i inspirowania do odkrywania nowych obszarów zainteresowań, popularyzacji nauki, w szczególności informatyki.

3. Projekt będzie realizowany w trzech edycjach:
 - edycja w latach 2019-2020
 - II edycja w latach 2020-2021
 - III edycja w latach 2021-2022
4. Projekt obejmuje zakresem merytorycznym działania dotyczące kształtowania kompetencji kluczowych oczekiwanych przez pracodawców od kandydatów do pracy. W ramach działań realizowane z uczestnikami będą zadania z zakresu: podniesienia kompetencji uczestników w ramach działań uczelni, kursy edukacyjne, szkolenia, doradztwo w zakresie kompetencji cyfrowych, zajęcia w ramach edukacyjnych ścieżek semestralnych i rocznych, kursy wakacyjne oraz programy kształcenia w ramach realizacji założonych kompetencji cyfrowych, matematycznych, naukowo-technicznych, informatycznych, społecznych, obywatelskich, inicjatywności i przedsiębiorczości.

Zajęcia realizowane w ramach projektu:

Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 7-9 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.

Program obejmuje: zapoznanie z tajnikami programowania, ćwiczenia i zadania rozwijające logiczne myślenie, pamięć, spostrzegawczość, a także koordynację wzrokowo-ruchową i umiejętność tworzenia ciągów przyczynowo- skutkowych; podstawy algorytmiki - zabawa z interaktywnymi blokami wyposażonymi w czujniki, tworzenie programów umożliwiających lepsze zrozumienie świata; projektowanie oraz tworzenie programowalnych klocków; praca w wizualnych programach graficznych przeznaczonych do modelowania 3D; projektowanie inteligentnych ubrań, poznanie podstaw aerodynamiki podczas projektowania i budowy prostych, bezpiecznych dronów i ich testowanie na otwartej przestrzeni

Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 10-12 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.

Program obejmuje: budowę i programowanie robotów - konstruowane modele będą odzwierciedlać znane z życia urządzenia, pokazując ich działanie; pokazanie mechanizmów i procesów zachodzących w technice i robotyce; odkrywanie tajników rozwiązań technicznych dzięki którym robot "widzi, czuje i słyszy"; zrozumienie znaczenia interakcji człowiek-komputer; wykorzystanie środowiska wizualnego do zaprogramowania urządzenia; programowanie urządzeń np. omijanie, usuwanie przeszkód, precyzyjne poruszanie, sumo robotów, wykorzystywanie czujników do rozpoznawania barwy, odległości, budowa prostego radaru; poznanie rozwiązań

technicznych wspierających rozwój aktywności fizycznej np. smart piłka, projektowanie inteligentnych ubrań

Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 13-14 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.

Program obejmuje: podstawy konstrukcji urządzeń ogólnie dostępnych tj. pojazdy kołowe, gąsienicowe i kroczące; programowanie i analiza budowy podstawowych rodzajów robotów mobilnych co pozwoli na poznanie zasad i charakterystyki ruchu robotów kołowych i humanoidalnych, modeli kinematyki baz jezdnych oraz metod lokalizacji, budowy mapy otoczenia i planowanie ścieżek ruchu zaprogramowanych urządzeń; systemy wirtualnej rzeczywistości, metody przystosowania sceny 3D, zagadnienia zastosowania VR w celu poprawy efektywności nauki; symulowanie zjawisk niedostępnych na co dzień, wirtualna wizyta w odległych miejscach; wirtualne budowanie złożonych urządzeń fizycznych; zastosowanie koncepcji teleobecności umożliwiającej realizację i obecność przy doświadczeniach osób znajdujących się w odległych miejscach, projektowanie inteligentnych ubrań

Strona | 4

Ścieżka semestralna dla dzieci w wieku 15-18 lat – 10 spotkań x 3 x 45min.

Program obejmuje: praktyczne warsztaty z podstaw programowania, omówienie niezbędnych i podstawowych konstrukcji na platformie ROBOTC, Arduino, C/C++ (zmiennie, wczytywanie i wypisywanie, działania matematyczne, warunki, pętle, tablice, napisy, funkcje); omówienie najważniejszych algorytmów, metod programowania i struktury danych tj. złożoność czasowa, stos i kolejka, teoria liczb, wyszukiwanie binarne, programowanie dynamiczne, teoria gier i in.; budowanie i programowanie z wykorzystaniem zestawów konstrukcyjnych, zapoznanie z zasadami STEM, z mechanizmami i procesami zachodzącymi w technice i robotyce; funkcje analizy wideo ułatwiające interpretację materiału pochodzącego z rejestratorów cyfrowych; metody analizy automatycznie wyzwolonych powiadomień oraz metody znajdowania ważnych informacji zawartych w strumieniu wideo tj. cyfrowe rozpoznawanie twarzy czy obiektu, zaprojektują i zaprogramują kolekcję inteligentnych ubrań wraz z pokazem

Ścieżka roczna dla młodzieży w wieku 13-14 lat – 20 spotkań x 3 x 45min.

Program obejmuje: rozszerzenie ścieżki sem. dla młodzieży w wieku 13-14 lat o elementy związane z programowaniem urządzeń interaktywnych i opracowywaniem algorytmów, w tym konstrukcje języka programowania zawierające pojęcie zmiennych, pobieranie i generowanie danych, implementacje obliczeń matematycznych, instrukcje warunkowe, pętle, tablice, funkcje; omówienie efektywności programów, pojęcie rekurencji, podstawy algorytmów (m.in. szyfrowania Cezara, sortowanie, liczby Fibonacciego, wieża Hanoi); elementy te będą nauczane także przy pomocy nowoczesnych urządzeń interakcji człowiek-komputer; w 2 sem. uczestnicy będą brali udział w projektach zespołowych polegających na stworzeniu koncepcji i fizycznego modelu urządzenia ułatwiającego codzienne życie, zaprojektują i zaprogramują kolekcję inteligentnych ubrań wraz z pokazem (2sem: 20sp. x 3h).

Ścieżka roczna dla młodzieży w wieku 15-18 lat – 20 spotkań x 3 x 45min.

Program obejmuje: rozszerzenie ścieżki sem. dla młodzieży w wieku 15-18 lat o elementy graficzne, tj. poznanie źródeł pochodzenia obrazów, ich rodzajów i typów (w tym



obrazowanie 3D), projektowanie i programowanie inteligentnych ubrań, metody korekty jakości obrazów, wyznaczanie liczby obiektów na obrazie; wyznaczanie opisu (cech) obiektów na obrazie, rozpoznawanie kształtów obiektów; zastosowanie klasyfikatorów przy rozpoznawaniu obrazów; elementy uczenia maszynowego, w tym sztucznych sieci neuronowych; projektowanie i budowa elementów dedykowanych autonomicznym pojazdom oraz statkom powietrznym (drony); w 2 sem. uczestnicy w ramach projektu zespołowego zaprojektują, zaprogramują, przetestują oraz zaprezentują inteligentny system informatyczny (2sem: 20sp. x 3h).

Kurs wakacyjny dla dzieci w wieku 7-12 lat – 5 dni x 7 x 45 min

Program obejmie: zajęcia edukacyjne uwzględniające zagadnienia z robotyki, wirtualnej rzeczywistości, gry i zabawy sportowe z użyciem inteligentnych systemów pomiarowych oraz kontrolą lotów dronów; poznanie nowoczesnych narzędzi teleinformatycznych m.in. multimedialnych klocek, rejestratorów obrazów, robotów; projekty zespołowe dotyczące rozwiązań zagadnień problemów życia codziennego i ich prezentacja z wykorzystaniem multimedii; projektowanie inteligentnych ubrań, nauka wirtualnego projektowania ubrań, wizyta w Centrum Nauki i Techniki EC1.

Kurs wakacyjny dla dzieci w wieku 13-18 lat – 5 dni x 7 x 45 min

Program obejmie: zapoznanie z nowoczesnymi narzędziami VR, projektowanie aplikacji z uwzględnieniem interakcji człowiek-komputer; elementy akwizycji danych i prezentacji w formie obrazu 3D; narzędzia i metody rozpoznawania gestów oraz mowy w systemach sterowania robotami oraz "rozmowy" z systemami komputerowymi; projektowanie systemów opartych o koncepcję Internetu Rzeczy (IoT); praca nad innowacyjnym rozwiązaniem, poprawiającym jakość życia i codziennego funkcjonowania; projektowanie i programowanie inteligentnych ubrań wizyta w Centrum Nauki i Techniki EC1.

5. Informacja o projekcie dostępna jest na stronie internetowej Projektu: www.informatykabezgranic.pl oraz w Biurze Projektu.
6. Nadzór nad realizacją projektu oraz rekrutacją uczestników sprawuje Zespół rekrutacyjny oraz Biuro Projektu.

§ 4 Ogólne zasady rekrutacji

1. Rekrutacja dokonywana będzie drogą elektroniczną.
2. Zgłoszenia będzie można dokonać poprzez wypełnienie kwestionariusza rekrutacyjnego znajdującego się na stronie: www.informatykabezgranic.pl i uaktywnionego we wskazanym wcześniej terminie.
3. Uczniowie zgłoszeni do projektu zostaną zakwalifikowani wg kolejności zgłoszeń. W przypadku wyczerpania miejsc na liście uczestników uczniowie zostaną wpisani na listę rezerwową.
4. Szczegółowe kryterium rekrutacji będą stanowiły:



- rejestracja uczestnika na dedykowanej platformie projektu, pod adresem: www.informatykabezgranic.pl
 - kolejność wpłynięcia zgłoszeń deklarujących chęć udziału w projekcie uczestników za pośrednictwem wypełnienia wniosku rekrutacyjnego udostępnionego na w/w platformie.
 - dostarczenie wydrukowanej i podpisanej przez opiekuna prawnego deklaracji przystąpienia do projektu, na wskazany adres Biura Projektu, drogą pocztową lub osobiście.
5. Spośród zakwalifikowanych do projektu osób, każda zostanie przyporządkowana zgodnie z deklaracją udziału do utworzonych grup, zgodnie z określonymi kryteriami oraz zakresem ich realizacji (wiek, czas i miejsce zajęć, rodzaj ścieżki edukacyjnej) i będzie uczestniczyć w zajęciach realizowanych w ramach danej ścieżki.
 6. Każdy uczestnik może zostać zakwalifikowany do jednej grupy zajęciowej w tym samym czasie.
 7. Uczestnicy po ukończeniu szkoleń dla danego etapu wiekowego mogą przystąpić do powtórnej rekrutacji o ile spełnią kryteria wiekowe obowiązujące dla kolejnej ścieżki. Z zastrzeżeniem, że uczestnik nie może uczestniczyć dwukrotnie w zajęciach w ramach tej samej ścieżki edukacyjnej.
 8. W procesie rekrutacji będzie stosowana polityka równości płci oraz zasady równych szans.
 9. Procedura rekrutacyjna uwzględnia i zobowiązuje osoby odpowiedzialne za realizację projektu do przestrzegania kwestii ochrony danych osobowych.
 10. W procesie rekrutacji Organizator udostępni formularz rekrutacji dla grup zorganizowanych. Rekrutacja takiej grupy następuje poprzez uzupełnienie formularzu rekrutacyjnego grupy oraz formularzy rekrutacji indywidualnej przez każdego członka grupy zorganizowanej.
 11. Warunkiem koniecznym do udziału w projekcie jest akceptacja niniejszego regulaminu, wyrażenie zgody na publikację wizerunku, wyrażenie zgody na publikację imienia i nazwiska uczestnika projektu w materiałach informacyjnych i promocyjnych, zapoznanie się z procedurą RODO.
 12. Organizator nie dopuszcza możliwości zmiany grupy w trakcie trwania semestru, z wyłączeniem przyczyn losowych. (za przyczynę losową nie rozumie się np. zapisanie dziecka na kurs językowy).
 13. Organizator nie dopuszcza możliwości rekrutacji do ścieżki wiekowej innej, niż to wynika z numeru PESEL.

§ 5 Zasady rekrutacji / kwalifikacja uczestników

1. Za rekrutację uczestników projektu odpowiada Organizator, wraz z utworzonym Zespołem Rekrutacyjnym.
2. Rekrutacja uczestników projektu będzie odbywać się w trybie ciągłym począwszy od 27 maja 2019 roku, każdorazowo Organizator będzie zamieszczał informację na stronie Projektu: www.informatykabezgranic.pl o dostępnych miejscach w danym semestrze na danej ścieżce.

3. Rekrutacja uczestników projektu poprzedzona jest kampanią informacyjną, w czasie której odbywają się wstępne spotkania przedstawicieli Zespołu Rekrutacyjnego z rodzicami uczniów, zainteresowanymi udziałem w projekcie.
4. Chęć udziału w projekcie należy zgłosić poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego na stronie internetowej www.informatykabezgranic.pl (w imieniu nieletniego formularz wypełniają rodzice / prawni opiekunowie, w imieniu pełnoletnich uczestników podpisują oni sami) – wzór załącznik nr 1a. Rezultatem przeprowadzonej rekrutacji będzie wyłonienie grup uczestników, którzy wezmą udział w zajęciach projektowych, a następnie utworzenie list rezerwowych.
5. Po dokonaniu kwalifikacji uczestników projektu należy potwierdzić udział uczestnika poprzez dostarczenie do Biura Projektu podpisanej Deklaracji uczestnictwa w projekcie – załącznik nr 2 (w imieniu nieletniego podpisuje rodzic / opiekun prawny) oraz oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych – załącznik nr 3a(w imieniu nieletniego podpisuje rodzic / opiekun prawny)
6. Informacja o zakwalifikowaniu uczestnika do projektu będzie wysyłana na indywidualne konta e-mail podane w trakcie rejestracji uczestnika oraz dostępna w Biurze projektu oraz na stronie internetowej www.informatykabezgranic.pl.
7. Po zakwalifikowaniu uczestnika do projektu należy dostarczyć do Biura projektu Deklarację uczestnictwa w ciągu 7 dni, liczone od następnego dnia, po otrzymaniu wiadomości e-mail z kompletem wypełnionych dokumentów na adres mailowy wskazany przy rekrutacji.
8. W przypadku wyczerpania puli miejsc w danej edycji, zostanie stworzona lista rezerwowa i uczestnik, który spełnia kryteria podstawowe zostanie zakwalifikowany do następnej edycji.
9. Etapem kończącym proces rekrutacji jest posiadanie kompletu dokumentacji rekrutacyjnej Uczestników projektu.

§ 6 Prawa Uczestnika projektu.

1. Każdy Uczestnik projektu ma prawo do:
 - a) bezpłatnego udziału w zajęciach dodatkowych w ramach projektu
 - b) nieodpłatnego otrzymania pomocy dydaktycznych do prowadzonych zajęć, zgodnie z założeniami projektu
 - c) zgłaszania uwag i oceny form wsparcia, którymi został objęty w projekcie (przez uczestnika i/lub jego opiekunów prawnych)

§ 7 Obowiązki Uczestnika projektu.

1. Uczestnik Projektu zobowiązany jest do :
 - a) zapoznania się i akceptacji niniejszego regulaminu przez uczestnika oraz opiekuna prawnego
 - b) podpisania deklaracji uczestnictwa w projekcie (w imieniu nieletniego podpisuje rodzic/ prawny opiekun)
 - c) uczestniczenia w zajęciach , na które został zakwalifikowany



- d) usprawiedliwiania wszystkich nieobecności (w projekcie dopuszcza się maksymalnie do 10 % usprawiedliwionych nieobecności, w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń losowych kwestie nieobecności będą rozpatrywane przez organizatora indywidualnie)
- e) w przypadku rezygnacji z zajęć: złożenia pisemnej rezygnacji z uczestnictwa w projekcie, poprzez złożenie oświadczenia (dopuszcza się komunikację elektroniczną z koordynatorem).

§ 8 Postanowienia końcowe.

1. Regulamin obowiązuje od dnia zamieszczenia ogłoszenia na stronie internetowej Projektu
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają odpowiednie reguły i zasady wynikające z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, a także przepisy wynikające z właściwych aktów prawa wspólnotowego i krajowego.
3. Sprawy nieuregulowane niniejszym regulaminem rozstrzygane są przez Biuro Projektu.
4. Aktualna treść regulaminu dostępna jest w Biurze Projektu i w poszczególnych formach komunikacji uwzględnionych w Projekcie.

Integralną częścią niniejszego regulaminu są:

Załącznik 1a – formularz rekrutacyjny

Załącznik 1b – formularz rekrutacyjny do projektu (grupy zorganizowane)

Załącznik 2 – deklaracja uczestnictwa w projekcie

Załącznik 3a – zgoda na przetwarzanie danych osobowych projektu

Załącznik 3b – zgoda na wykorzystanie wizerunku

Załącznik 3c – zgoda na przetwarzanie danych osobowych opiekuna grupy zorganizowanej