

**REGULAMIN PROJEKTU**  
**Nr: RPMA.10.02.00-14-4818/16**  
**„Cyfrowy zawrót głowy”**

realizowanego w ramach *Regionalnego Programu Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020*, Oś Priorytetowa X *Edukacja dla rozwoju regionu*, Działanie 10.2 *Kompetencje kluczowe osób dorosłych*, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

**§ 1**

**Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin uczestnictwa w projekcie zwany dalej Regulaminem określa zasady oraz warunki organizacji i uczestnictwa w szkoleniach realizowanych w ramach Projektu pt. „Cyfrowy zawrót głowy” Nr: RPMA.10.02.00-14-4818/16, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.
2. Użyte w Regulaminie zwroty oznaczają:
  - 1) Projekt: przedsięwzięcie pt. „Cyfrowy zawrót głowy” realizowane przez Beneficjenta określone we wniosku o dofinansowanie projektu nr RPMA.10.02.00-14-4818/16;
  - 2) Beneficjent: Centrum Szkoleniowe Green Pencil Paweł Bieniawski, ul. Nadbużańska 12, Gulczewo, 07-200 Wyszaków;
  - 3) Biuro projektu: miejsce, gdzie można składać dokumenty rekrutacyjne, przechowywana jest dokumentacja projektu oraz umożliwiony jest kontakt z personelem projektu.  
ul. Nadbużańska 12, Gulczewo, 07-200 Wyszaków
  - 4) Kandydat: osoba pełnoletnia ubiegająca się o udział w Projekcie;
  - 5) Uczestnik: kandydat, który po spełnieniu wymogów określonych w niniejszym Regulaminie został zakwalifikowany do udziału w Projekcie;
  - 6) Instytucja Pośrednicząca: Mazowiecka Jednostka Wdrażania Programów Unijnych, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa;
  - 7) ECDL DIGCOMP: systemem certyfikacji zgodny z ramą DIGCOMP 8. Struktura i zakres merytoryczny Certyfikatu ECDL DIGCOMP wynika z ramy DIGCOMP 8 opublikowanej przez EU w postaci raportu: Ferrari A.: DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. JRC Scientific and Policy Reports, 2013, 50 p. (<http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>).

**§ 2**

**Informacje o projekcie**

1. Projekt realizowany jest przez Beneficjenta w ramach *Regionalnego Programu Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020*, Oś Priorytetowa X *Edukacja dla rozwoju regionu*, Działanie 10.2 *Kompetencje kluczowe osób dorosłych*, na podstawie umowy o dofinansowanie projektu Nr RPMA.10.02.00-14-4818/16 zawartej dnia 10.02.2017 r. pomiędzy Mazowiecką Jednostką Wdrażania Programów Unijnych, a Beneficjentem.
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.
3. Projekt obejmuje swym zasięgiem województwo mazowieckie.
4. Przedmiotem projektu jest przeprowadzenie łącznie 1 632 godzin szkoleń komputerowych. Zajęcia będą realizowane dla 160 osób (16 grup szkoleniowych - 10 uczestników w każdej grupie, 102 godziny na grupę). Szkolenia odbywać się będą w systemie tygodniowym (2-3\*4h dydaktyczne/tydzień od 17:00 do 20:30 w dni robocze) jak również weekendowym (2\*8h dydaktycznych/tydzień od 8:00 do 16:00 w weekendy w weekendy). W trakcie szkoleń przewidziane są 10-minutowe przerwy po każdej jednostce dydaktycznej (1 jednostka dydaktyczna – 45 min). Zakres merytoryczny zajęć będzie obejmował wszystkie obszary DIGCOMP. Rezultatem projektu będzie zdobycie kompetencji z zakresu obszarów i odpowiadającym im 6 kompetencjom na poziomie 17 przez min. 80% ze 160 Uczestników Projektu, co zostanie potwierdzone przeprowadzonym egzaminem zewnętrznym ECDL.

5. Charakterystyka grupy docelowej: 160 osób (96 kobiet, 64 mężczyzn) pracujących/zamieszkujących (wg KC) na terenie woj. mazowieckiego, w tym 65% zamieszkujących obszary wiejskie (w przypadku osób bezdomnych, przebywających na tym obszarze), zgłaszających z własnej inicjatywy potrzebę podniesienia kompetencji, w tym: osoby bezrobotne: 80 osób (48 kobiet, 32 mężczyzn), osoby pracujące: 80 osób (48 kobiet, 32 mężczyzn). Wszyscy Uczestnicy Projektu będą: w wieku 25-64 lat (w tym 65% w wieku 50 lat lub więcej), o niskich kwalifikacjach (wykształcenie do ISCED 3 włącznie), osobami nie uczestniczącymi w LLL (Life Long Learning) w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

6. Cel główny projektu to: Wyższe umiejętności obsługi komputera i poziom kompetencji cyfrowych 160 osób (96 kobiet i 64 mężczyzn) o niskich kwalifikacjach, w wieku 25 lat i więcej (w tym 104 osób powyżej 50 roku życia), zamieszkujących teren województwa mazowieckiego, uzyskane do końca X 2017 poprzez udział w szkoleniach prowadzących do uzyskania certyfikatu ECDL Profile DIGCOMP 16.

7. Projekt realizowany jest w okresie od 01.01.2017 r. do 30.11.2017 r.

### § 3

#### Kryteria udziału w projekcie

1. O udział w szkoleniach mogą ubiegać się osoby:

- 1) uczące się/pracujące/zamieszkujące (wg KC) na terenie woj. mazowieckiego – powiaty legionowski, makowski, ostrołęcki, ostrowski, pultuski, węgrowski, wołomiński, wyszkowski (w przypadku osób bezdomnych, przebywających na tym obszarze),
- 2) zgłaszające z własnej inicjatywy potrzebę podniesienia kompetencji,
- 3) w wieku 25-64 lat,
- 4) o niskich kwalifikacjach (wykształcenie do ISCED 3 włącznie),
- 5) nie uczestniczące w Programie Uczucie się przez całe życie (LLL- Life Long Learning) w ramach POKL w latach 2007 - 2014
- 6) zatrudnione, prowadzące własną działalność gospodarczą lub bezrobotne,

Wszystkie wyżej wymienione kryteria muszą być spełnione, aby osoba mogła wziąć udział w procesie rekrutacji.

### § 4

#### Rekrutacja w projekcie

1. Rekrutacja ma charakter otwarty i transparentny z poszanowaniem zasady równych szans w tym równości płci.
2. Rekrutacja prowadzona jest osobno do każdej grupy w terminie od początku realizacji Projektu, aż do czasu wykorzystania limitu miejsc, przy wsparciu działań informacyjno-promocyjnych.
3. Kwestionariusz zgłoszeniowy wraz z Regulaminem projektu dostępne są w wersji papierowej w Biurze Projektu. Ponadto ww. dokumenty udostępnione są w wersji elektronicznej do pobrania ze strony internetowej. Istnieje możliwość przesłania ww. dokumentów drogą mailową na prośbę Kandydata.
4. Odmowa podania danych osobowych w kwestionariuszu oraz brak zgody na ich przetwarzanie są równoznaczne z brakiem możliwości udzielania wsparcia w ramach Projektu.
5. Przyjmowane są jedynie zgłoszenia kompletnie i poprawnie wypełnione na właściwych formularzach opatrzone datą i czytelnym podpisem.
6. Proces rekrutacji przebiega w 2 etapach:
  - I. Weryfikacja formalna - dostarczenie wypełnionego i podpisanego Kwestionariusza zgłoszeniowego (osobiście/pocztą mailową lub tradycyjną) do biura projektu. Na jego podstawie zweryfikowane zostanie czy kandydaci spełniają kryteria udziału w projekcie o których mowa w § 3.
  - II. Weryfikacja merytoryczna – kandydat, po pozytywnej weryfikacji formalnej zapraszany jest do biura Projektu w celu przeprowadzenia:
    - a) Analizy motywacji - wywiad kwestionariuszowy ułożony przez socjologa, badający motywację do udziału w projekcie

b) Testu wiedzy – test ułożony przez trenera ECDL, badający kompetencje i poziom zaawansowania w obsłudze komputera.

7. Do udziału w każdej grupie szkoleniowej zaproszonych zostanie maksymalnie 10 osób, które osiągną najwyższą liczbę punktów. Ponadto zostanie sporządzona lista rezerwowa.

8. O wynikach rekrutacji kandydaci zostaną powiadomieni telefonicznie, bądź mailowo.

9. Lista osób, które zakwalifikują się do udziału w Projekcie, dostępna będzie w Biurze Projektu. Osoby te zostaną powiadomione o zakwalifikowaniu się telefonicznie. Do pozostałych osób zostaną wysłane wiadomości email i/lub SMS.

10. Osoby, które zostaną zakwalifikowane do Projektu podpiszą Umowę udziału w Projekcie wraz z załącznikami z Beneficjentem. Umowa będzie regulowała zasady uczestnictwa w Projekcie.

11. W przypadku rezygnacji Uczestnika Projektu z udziału w Projekcie, jego miejsce może zająć pierwsza, a w razie braku jej zgody, kolejna osoba z listy rezerwowej.

## § 5

### Prawa i obowiązki uczestnika Projektu

1. Udział w projekcie jest bezpłatny.

2. Uczestnik Projektu ma prawo do:

1) zgłaszania uwag i ocen dotyczących szkoleń,

2) otrzymania skryptu i innych pomocy dydaktycznych do szkoleń (pendrive),

3) otrzymania cateringu podczas przerw kawowych,

4) opuszczenia maksymalnie 20% godzin szkoleniowych, większa liczba nieobecności powoduje skreślenie z listy uczestników i konieczność zwrotu kosztów udziału w projekcie (za wykluczeniem wypadków losowych usprawiedliwiających nieobecność),

3. Uczestnik projektu zobowiązany jest do:

1) zapoznania się z niniejszym Regulaminem, szczególnie z kryteriami udziału,

2) udziału w analizie motywacji i rozwiązania testu wiedzy przed przystąpieniem do szkoleń i po szkoleniach,

3) udziału w działaniach ewaluacyjnych, w tym rozwiązywaniu testów i ankiet,

4) podpisania dokumentów związanych z udziałem w Szkoleniu, w szczególności listy obecności, protokołu odbioru materiałów szkoleniowych, dyplomów i certyfikatów,

5) uczestnictwa w zajęciach zgodnie z harmonogramem szkolenia (wymagana obecność na co najmniej 80% wszystkich zajęć),

6) powtórzenia i przećwiczenia materiału omówionego na szkoleniu również poza godzinami szkolenia w celu przygotowania się do egzaminów,

7) przystąpienia do egzaminów wewnętrznych oraz zewnętrznych ECDL,

8) przystąpienia do poprawki egzaminu zewnętrznego w przypadku nie zaliczenia go w pierwszym terminie, jeśli Beneficjent zaprosi Uczestnika na taką poprawkę i sfinansuje mu ją,

9) dołożenia wszelkich starań w celu zdania egzaminów zewnętrznych i otrzymania certyfikatów ECDL,

10) poniesienia we własnym zakresie ewentualnych kosztów noclegu oraz dojazdu na miejsce szkolenia,

11) powiadomienia Beneficjenta o wystąpieniu okoliczności uniemożliwiających mu uczestniczenie na zajęcia organizowane w ramach Projektu w ciągu maksymalnie 3 dni od wystąpienia tych okoliczności, jeśli okoliczności takie będą miały miejsce,

12) powiadomienia Beneficjenta o zmianie statusu na rynku pracy i zamieszkania maksymalnie w ciągu 7 dni po zaistnieniu takiej zmiany.

## § 6

### Warunki rezygnacji z udziału w Projekcie

1. W przypadku rezygnacji z udziału w Projekcie w trakcie trwania zajęć Uczestnik zobowiązany jest do złożenia pisemnego oświadczenia określającego przyczynę rezygnacji.

2. Uczestnik Projektu ma prawo do złożenia pisemnego oświadczenia określającego przyczyny rezygnacji na 7 dni roboczych przed planowanym rozpoczęciem zajęć bez ponoszenia odpowiedzialności za rezygnację.
3. W sytuacji, gdy przyczyną rezygnacji jest wypadek losowy, Uczestnik zobowiązany jest dołączyć do oświadczenia potwierdzającą ten fakt dokumentację.
4. W przypadku, gdy przyczyna rezygnacji z zajęć jest inna niż wypadek losowy lub dokumentacja potwierdzająca wypadek losowy nie zostanie zaakceptowana przez Beneficjenta, Uczestnik może być wezwany do zwrotu kosztów udziału w projekcie, w kwocie 2 475 zł brutto (stanowiący koszt realizacji projektu przypadający na jednego uczestnika).
5. Decyzję o włączeniu do uczestnictwa w projekcie kandydatów z listy rezerwowej podejmuje Kierownik Projektu.
6. W przypadku rezygnacji z udziału w Projekcie Uczestnik jest zobowiązany zwrócić otrzymane materiały szkoleniowe i pomocnicze.

## § 7

### Skreślenie z listy uczestników

1. Uczestnik szkoleń zostaje skreślony z listy uczestników projektu w przypadku:
  - 1) nieobecności większej niż 20% zajęć, jeśli nie jest możliwe ich odrobienie,
  - 2) odmówienia przystąpienia do egzaminów ECDL w wyznaczonym terminie.
2. Skreślenie z listy uczestników projektu, nie będące wynikiem zdarzeń losowych, daje Centrum Szkoleniowemu Green Pencil możliwość ubiegania się o zwrot kosztów udziału w projekcie w kwocie 2 475 zł brutto (stanowiący koszt realizacji projektu przypadający na jednego uczestnika).
3. Uczestnika projektu zawiadamia się o skreśleniu z listy i jego przyczynach osobiście z pisemnym potwierdzeniem otrzymania lub listem poleconym za zwrotnym potwierdzeniem odbioru.
4. Uczestnik, który z własnej winy nie ukończy szkoleń i egzaminów, zobowiązuje się pokryć koszty udziału w projekcie w kwocie 2 475 zł brutto (słownie: dwa tysiące czterysta siedemdziesiąt pięć złotych brutto).

## § 8

### Postanowienia końcowe

1. Beneficjent zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie, w szczególności na skutek zmiany warunków realizacji umowy o dofinansowanie zawartej między Beneficjentem, a Mazowiecką Jednostką Wdrażania Programów Unijnych, a także pisemnego zlecenia wprowadzenia określonych zmian ze strony Mazowieckiej Jednostki Wdrażania Programów Unijnych, bądź innych organów lub instytucji uprawnionych do przeprowadzenia kontroli realizacji Projektu.
2. Regulamin obowiązuje przez cały okres realizacji Projektu lub do momentu opublikowania jego nowej wersji.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego oraz przepisy prawa europejskiego i prawa krajowego dotyczące Europejskiego Funduszu Społecznego.
4. Regulamin udziału w Projekcie wchodzi w życie z dniem 1 stycznia 2017 roku.