

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

REGULAMIN

rekrutacji i udziału w projekcie „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”

zadanie 1 „Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów”

§ 1 Objasnienie pojęć i skrótów

Ilekoć w Regulaminie mowa o:

1. **Projekcie** – należy przez to rozumieć zadanie nr 1 „Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów” projektu „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”, współfinansowanego przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, Oś priorytetowa III *Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju*, Działanie 3.1 *Kompetencje w szkolnictwie wyższym*, realizowanego w okresie od 01.01.2019 r. do 30.10.2021 r. na podstawie umowy o dofinansowanie numer POWR.03.01.00-00-T199/18.
2. **Uczestniku** – należy przez to rozumieć ucznia/uczennicę, który/a po spełnieniu wszystkich wymogów określonych w regulaminie został/a zakwalifikowany/a do udziału w Projekcie.
3. **Dokumentach rekrutacyjnych** – należy przez to rozumieć Deklarację uczestnictwa w Projekcie, której wzór stanowi załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu, Oświadczenie Uczestnika Projektu, którego wzór stanowi załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu oraz Kwestionariusz osobowy Uczestnika Projektu, którego wzór stanowi załącznik nr 4 do niniejszego regulaminu.
4. **Beneficjencie** – należy rozumieć Politechnikę Warszawską.
5. **Organizatorze** – należy rozumieć Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych Politechniki Warszawskiej.

§ 2 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji i udzielania wsparcia w Projekcie.
2. Celem głównym Projektu jest rozwój zainteresowań i kompetencji Uczestników w zakresie matematyki oraz umiejętności samoorganizacji pracy. Opracowany w ramach Projektu Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów pozwala na:
 - a. rozwój zainteresowań z nauk ścisłych i technicznych,
 - b. rozwój kompetencji z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych,
 - c. rozwój krytycznego myślenia, umiejętności uczenia się oraz rozwiązywania problemów,

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

- d. pobudzenie aktywności edukacyjnej wśród osób biorących udział w Projekcie poprzez zainteresowanie ich możliwościami samodzielnego zdobywania wiedzy dzięki interaktywnym aplikacjom edukacyjnym,
 - e. umożliwienie wspólnej nauki na odległość.
- 3. W Projekcie został zaplanowany udział 500 Uczestników: 250 uczniów i 250 uczennic liceów oraz klasy 8 szkół podstawowych.
 - 4. Zajęcia w ramach Projektu odbywać się będą poza obowiązkowymi zajęciami szkolnymi.
 - 5. Wszelkie działania w Projekcie są realizowane z poszanowaniem zasad równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami i zachowaniem zasad równości szans kobiet i mężczyzn oraz zgodnie z pozostałymi politykami i zasadami wspólnotowymi.
 - 6. Szczegółowe informacje o Projekcie są dostępne na stronie internetowej Projektu <https://mis.mini.pw.edu.pl>.

§ 3 Warunki uczestnictwa w Projekcie

- 1. Udział w Projekcie dla Uczestników jest bezpłatny.
- 2. Warunkiem uczestnictwa jest oświadczenie faktu bycia uczniem/uczennicą liceum lub klasy 8 szkoły podstawowej.
- 3. Uczestnikami Projektu mogą być uczniowie posiadający różny stopień wiedzy z zakresu nauk ścisłych, zainteresowani zdobyciem wiedzy podstawowej lub poszerzaniem swojej wiedzy i umiejętności w zakresie nauk ścisłych, technicznych i nowych technologii poprzez uczestnictwo w Projekcie.
- 4. Nabór do udziału w Projekcie jest otwarty dla wszystkich zainteresowanych spełniających powyższe kryteria i będzie prowadzony w sposób ciągły, aż do zakończenia realizacji Projektu.
- 5. Do Projektu zostaną zakwalifikowane osoby, które zapoznają się z niniejszym regulaminem oraz poprawnie wypełnią, podpiszą i dostarczą dokumenty rekrutacyjne.
- 6. O przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń i wyniki rekrutacji.
- 7. Podpisanie dokumentów rekrutacyjnych jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu i oznacza przystąpienie do Projektu.

§ 4 Rekrutacja

- 1. W Projekcie planowane są dwie edycje rekrutacji: pierwsza w roku szkolnym 2019/2020, druga w roku szkolnym 2020/2021.
- 2. Rekrutacja odbywa się w następujących formach przyjmowania zgłoszeń w Projekcie:
 - a. zgłoszenia instytucjonalne, dokonywane przez dyrektorów współpracujących szkół i nauczycieli, rekomendujących uczniów i całe klasy do Projektu,
 - b. zgłoszenia indywidualne uczniów, którzy chcą wziąć udział w Projekcie.

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

3. Uczeń/uczennica, ubiegający/a się o udział w Projekcie, zgłaszający się instytucjonalnie lub indywidualnie, zobowiązany/a jest do zarejestrowania się i podania wymaganych danych osobowych na stronie internetowej Projektu <https://mis.mini.pw.edu.pl> oraz wydrukowania, wypełnienia i podpisania dostępnej na stronie Karty zgłoszeniowej, której wzór stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
4. Skan Karty zgłoszeniowej, o której mowa w ust. 3, należy przesłać do Organizatora za pomocą formularza dostępnego na stronie Projektu w wyznaczonych terminach, ogłoszonych na stronie internetowej Projektu <https://mis.mini.pw.edu.pl>.
5. Kandydatowi, który jest uczniem szkoły, z którą współpracuje Beneficjent, przyznawane jest 10 punktów w ramach kryterium premiującego. Lista szkół współpracujących z Beneficjentem dostępna jest na stronie internetowej Projektu.
6. O zakwalifikowaniu do Projektu decyduje spełnienie kryteriów formalnych, o których mowa w § 3 oraz ocena punktowa wynikająca ze spełnienia kryterium premiującego określonego w ust. 5, na podstawie której zostanie sporządzona lista rankingowa kandydatów. W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów o kolejności kandydatów na liście decyduje kolejność wpłynięcia dokumentów, o których mowa w ust. 3 i 4.
7. W przypadku liczby zgłoszeń większej niż liczba miejsc w danej edycji do Projektu zakwalifikują się kandydaci z najwyższych miejsc z listy rankingowej. Kolejne osoby zostaną umieszczone na liście rezerwowej.
8. Wyniki rekrutacji zostaną przekazane kandydatom pocztą elektroniczną w terminie 7 dni roboczych od dnia zakończenia rekrutacji.
9. Osoby zakwalifikowane do wzięcia udziału w Projekcie zobowiązane są do podania przez stronę internetową Projektu <https://mis.mini.pw.edu.pl> niezbędnych danych oraz wydrukowania, wypełnienia i podpisania dokumentów rekrutacyjnych dostępnych na stronie Projektu. Dokumenty rekrutacyjne należy przesłać do Organizatora za pośrednictwem poczty na adres Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych, Politechnika Warszawska, ul. Koszykowa 75, 00-662 Warszawa, z dopiskiem „Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów” lub dostarczyć osobiście do Gmachu Matematyki i Nauk Informacyjnych (adres j.w.), pokój 33.
10. Od momentu dostarczenia podpisanych dokumentów Uczestnikowi przysługuje prawo do korzystania z działań realizowanych w ramach Projektu.
11. W przypadku gdy Uczestnik zrezygnuje z udziału w Projekcie lub zostanie skreślony, wolne miejsce zajmie pierwsza w kolejności osoba z listy rezerwowej.
12. W przypadku zbyt małej liczby Uczestników rekrutacja może zostać wznowiona w dowolnym momencie trwania Projektu.
13. W przypadku nieosiągnięcia wskaźników przewidziano dodatkową kampanię informacyjną, rekrutację uzupełniającą i przeprowadzenie naboru Uczestników z listy rezerwowej.

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

§ 5 Zakres wsparcia

1. Stworzony w ramach Projektu Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów to portal internetowy oraz baza złożona z 6000 testowych zadań matematycznych, zaopatrzonych we wskazówki, jak zadanie należy poprawnie rozwiązać.
2. W ramach Projektu każdy Uczestnik zostanie objęty kursem edukacyjnym z zakresu matematyki oraz kompetencji cyfrowych. Kurs jest dostępny online dla wszystkich Uczestników Projektu. Zadania są przeznaczone do indywidualnego rozwiązywania przez Uczestników, na komputerach z dostępem do Internetu.
3. Zakres tematyczny zadań odpowiada materiałowi omawianemu w liceum. Zadania podzielone są na 6 działów tematycznych, które są systematycznie udostępniane Uczestnikom. Każdy z działów jest podzielony na 10 grup tematycznych, w każdej po 100 zadań. Do każdego zadania podane są 4 warianty odpowiedzi, z których co najmniej jedna jest poprawna.
4. W ramach Projektu zaplanowano następujące wsparcie dla Uczestnika:
 - a. udostępnienie autorskich materiałów dydaktycznych – testowych zadań matematycznych w ramach działów tematycznych,
 - b. diagnozę kompetencji i predyspozycji, poprzez wykonanie testu wstępnego z danego działu, na rozwiązanie którego Uczestnik ma 24 godziny od momentu rozpoczęcia testu,
 - c. możliwość samodzielnego rozwiązywania testów z danego działu, w których można korzystać ze wskazówek do zadań, przez okres 21 dni,
 - d. wykonanie w ciągu 3 następnych dni testu końcowego z danego działu, na rozwiązanie którego Uczestnik ma 24 godziny od momentu rozpoczęcia testu,
 - e. konsultacje online z nauczycielami akademickimi Politechniki Warszawskiej, w tym reklamowanie przez Uczestnika niepoprawnej oceny.
5. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do ukończenia co najmniej jednego działu.
6. Każdy z testów składa się z 10 punktowanych zadań losowanych z różnych grup tematycznych.
7. W ramach danej edycji wyniki testów końcowych są sumowane i tworzona jest lista rankingowa Uczestników oraz lista rankingowa szkół.
8. Dziesięciu najlepszych Uczestników, znajdujących się w danej edycji najwyżej w końcowym rankingu, otrzyma promocję do półfinału Powszechnego Internetowego Konkursu dla uczniów szkół średnich – Matematyka, organizowanego przez Politechnikę Warszawską, pod warunkiem uzyskania co najmniej 70% możliwych do uzyskania punktów.
9. Trzy szkoły, znajdujące się w danej edycji najwyżej w końcowym rankingu, zostaną zaproszone do udziału w zadaniu nr 4 „Przeprowadzenie zajęć w technologii wirtualnej rzeczywistości” projektu „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”.

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

§ 6 Prawa i obowiązki Beneficjenta

1. Beneficjent zastrzega sobie prawo do:
 - a. żądania złożenia dodatkowych dokumentów i oświadczeń związanych z udziałem w projekcie,
 - b. gromadzenia, przetwarzania i publikowania danych o Uczestnikach Projektu zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych,
 - c. zmiany terminów realizacji wsparcia z ważnych przyczyn,
 - d. monitorowania postępu Uczestników biorących udział w oferowanych formach wsparcia oraz przeprowadzenia ewaluacji projektu.
2. Beneficjent zobowiązany jest do:
 - a. zapewnienia kadry merytorycznej posiadającej kwalifikacje w zakresie prowadzonych kursów,
 - b. zapewnienia konsultacji online z nauczycielami akademickimi Politechniki Warszawskiej,
 - c. zabezpieczenia zaplecza technicznego i lokalowego,
 - d. przestrzegania zasady równości szans, w tym równości płci oraz osób niepełnosprawnych.

§ 7 Prawa i obowiązki Uczestnika Projektu

1. Uczestnik Projektu uprawniony jest do:
 - a. bezpłatnego korzystania z usług opisanych w § 5,
 - b. zgłaszania uwag dotyczących kursów realizowanych w ramach Projektu.
2. Uczestnik Projektu zobowiązany jest do:
 - a. zapoznania się i przestrzegania niniejszego regulaminu,
 - b. podania danych niezbędnych w procesie rekrutacji, realizacji Projektu, monitoringu oraz sprawozdawczości w ramach Projektu i Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój,
 - c. podpisania i dostarczenia do Organizatora dokumentów rekrutacyjnych; w przypadku osób niepełnoletnich dokumenty muszą być podpisane również przez rodzica/opiekuna prawnego,
 - d. aktywnego, terminowego i sumiennego uczestnictwa w prowadzonych w ramach Projektu kursach i testach,
 - e. udziału w badaniu pozwalającym przeprowadzić bilans kompetencji, tj. wykonania testu wstępnego przed oraz testu końcowego po zakończeniu działu tematycznego, potwierdzających poziom wiedzy i kompetencji w zakresie matematyki,
 - f. wypełnienia ankiet ewaluacyjnych i udzielania informacji zwrotnych na temat otrzymanych form wsparcia,
 - g. informowania o wszelkich zmianach danych osobowych w ciągu 14 dni od ich powstania.

„Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”: Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020

§ 8 Zasady rezygnacji i zakończenia udziału w Projekcie

1. Rezygnacja z udziału w Projekcie, rozumiana jako przerwanie uczestniczenia w kursie, możliwa jest tylko w uzasadnionych przypadkach.
2. W przypadku rezygnacji z udziału w Projekcie Uczestnik jest zobowiązany do złożenia pisemnego oświadczenia o rezygnacji, którego wzór stanowi załącznik nr 5 do niniejszego regulaminu. Oświadczenie należy przesłać do Organizatora za pośrednictwem poczty na adres Wydział Matematyki i Nauk Informacyjnych, Politechnika Warszawska, ul. Koszykowa 75, 00-662 Warszawa, z dopiskiem „Matematyczny Internetowy Samouczek dla uczniów” lub dostarczyć osobiście do Gmachu Matematyki i Nauk Informacyjnych (adres j.w.), pokój 33. W przypadku osób niepełnoletnich oświadczenie o rezygnacji musi być podpisane również przez rodzica/opiekuna prawnego.
3. Zakończenie udziału w Projekcie możliwe jest po realizacji minimum jednego działu tematycznego, bez podania przyczyn.
4. Kierownik Projektu „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości” ma prawo do wykreślenia Uczestnika z Projektu w przypadku rażącego łamania postanowień niniejszego regulaminu i niewypełniania obowiązków związanych z realizacją zadań w Projekcie.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 23 września 2019 r. i obowiązuje przez cały okres realizacji Projektu.
2. Beneficjent zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w czasie trwania Projektu. Zmiany niniejszego regulaminu wymagają formy pisemnej.
3. Aktualna treść regulaminu wraz z załącznikami znajduje się w Biurze Projektu na Wydziale Matematyki i Nauk Informacyjnych oraz na stronie internetowej Projektu <https://mis.mini.pw.edu.pl>.
4. 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 oraz regulaminów i zarządzeń wewnętrznych Politechniki Warszawskiej.
5. Sprawy sporne rozstrzygane są przez Kierownika Projektu „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”.
6. Wszelkie zastrzeżenia należy zgłaszać do Beneficjenta za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres mis@mini.pw.edu.pl.