Załącznik
do Zarządzenia nr 2019
Prezydenta Miasta Będzina
z dnia ..... 2019 r.

REGULAMIN REKRUTACJI I UCZESTNICTWA W PROJEKCIE

,,Będzińska Akademia Umiejętności Cyfrowych"

realizowanym przez Miasto Będzin w oparciu o umowę partnerską wraz z załącznikami sporządzoną pomiędzy Gminą Będzin a Operatorem, która wypełnia zadania określone na podstawie Regulaminu Konkursu Grantowego ,,Obywatel. IT – program rozwoju kompetencji cyfrowych osób powyżej 25 roku życia zamieszkałych w województwie śląskim i opolskim" nr POPC.03.01.00-00-0052/17-00 realizowanym przez Instytut Pracy i Edukacji w partnerstwie z Ośrodkiem Wspierania Inicjatyw Społecznych oraz Instytutem Rozwoju Rynku Pracy w ramach osi priorytetowej III – „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa", Działanie nr 3.1 ,,Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych" w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.

§ 1
POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki udziału, zasady i podstawowe kryteria rekrutacji Uczestników/Uczestniczek Projektu pn. ,,Będzińska Akademia Umiejętności Cyfrowych".
2. Projekt realizowany jest przy wsparciu Unii Europejskiej, w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020.
3. Liderem Projektu jest Miasto Będzin.
4. Biuro Projektu mieści się w Urzędzie Miejskim w Będzinie, ul. 11 Listopada 20, 42-500 Będzin, pokój 120, adres e-mail: fundusze.zewnetrzne@um.bedzin.pl.
5. Projekt będzie realizowany w budynku głównym Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej im. Stefana Żeromskiego w Będzinie plac. prof. Włodzimierza Wójcika 1 oraz dwóch agendach biblioteki znajdujących się w dzielnicach Miasta Będzin (w zależności od ilości zgłoszeń).

§ 2
CELE PROJEKTU, ZAKRES WSPARCIA I MONITOROWANIE ROZWOJU KOMPETENCJI CYFROWYCH

1. Celem Projektu jest nabycie i wzmocnienie kompetencji cyfrowych mieszkańców Miasta Będzin, w tym nabycie przez nich umiejętności korzystania z e-usług publicznych i komercyjnych, zwiększenie aktywnego i wszechstronnego korzystania z nowych technologii w życiu codziennym. Celem projektu jest również podniesienie własnej samooceny w kwestii korzystania z narzędzi IT wśród uczestników programu skierowanego do grupy odbiorców w wieku 25+, ze szczególnym uwzględnieniem osób starszych.
2. W rezultacie przeprowadzenia projektu, łącznie 264 osoby nabędą nowe i rozwiną już

posiadane umiejętności korzystania z narzędzi informacyjnych i komunikacyjnych, zgodnie ze standardem wymagań kompetencji cyfrowych.

3. W celu zapewnienia właściwego przebiegu warsztatów organizatorzy będą na bieżąco prowadzili monitoring, tj. będzie sprawdzany stopień zadowolenia uczestników z przebiegu szkolenia oraz stopień nabytych przez Uczestników/Uczestniczek umiejętności.

§ 3
WARUNKI UDZIAŁU W PROJEKCIE I ZASADY REKRUTACJI

1. Uczestniczyć w Będzińskiej Akademii Umiejętności Cyfrowych może każda osoba powyżej 25 roku życia, która zamieszkuje Gminę Będzin.
2. Kryterium dodatkowym, ocenianym na etapie rekrutacji będzie wiek kandydata/kandydatki, punktowane w przedziałach wiekowych:
   <25-34 rok życia> 1 pkt.
   <35-44 rok życia > 2 pkt.
   <45-54 rok życia> 3 pkt.
   <55-64 rok życia> 4 pkt.
   <65+> 5 pkt.
3. Lider wyznacza ramy czasowe rekrutacji i umieszcza stosowaną informację na swojej stronie internetowej oraz stronie Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej w Będzinie.
4. Warunkiem ubiegania się o udział w Projekcie jest złożenie w punkcie przyjmowania wniosków znajdującym się w Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej w Będzinie kompletnie wypełnionego formularza zgłoszeniowego na bezpłatny kurs komputerowy realizowany w ramach Projektu „Będzińska Akademia Umiejętności Cyfrowych" dla osób w wieku 25+ z terenu Gminy Będzin (Załącznik nr 1 do Regulaminu).
5. Wyboru uczestników dokonuje Zespół Rekrutacyjny złożony z Koordynatorów powołanych przez Lidera.
6. W przypadku większej liczby zgłoszeń (powyżej 264) o pierwszeństwie udziału będzie decydować wyższa liczba punktów uzyskanych z kryterium dodatkowego (wiek) a następnie kolejność zgłoszeń.
7. Rekrutacja odbywać się będzie zgodnie z polityką równych szans.
8. Na podstawie formularzy zgłoszeniowych Zespół Rekrutacyjny utworzy listę rankingową kandydatów/kandydatek.
9. Zatwierdzenie ostatecznej listy kandydatów/kandydatek dokonuje Lider.
10. Najpóźniej w dniu rozpoczęcia pierwszych zajęć w ramach kursu Uczestnik/Uczestniczka jest zobowiązany do przekazania podpisanej Deklaracji uczestnictwa w projekcie (Załącznik nr 2 do Regulaminu) oraz Oświadczenie o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym odbiory ostatecznego (Załącznik nr 3 do Regulaminu).
11. Projekt uwzględnia standardy WCAG 2.0, a miejsca realizacji szkoleń są dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo.
12. Planowany termin zakończenia realizacji szkoleń to czerwiec 2019 roku.

§ 4
UCZESTNICTWO W PROJEKCIE

1. Udział w Projekcie jest nieodpłatny i dobrowolny. Zasady uczestnictwa reguluje Załącznik nr 2 do Regulaminu – Deklaracja uczestnictwa w Projekcie.
2. Zajęcia odbywać się będą w 12 osobowych grupach w budynku głównym Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej oraz jej 2 filiach zlokalizowanych w dzielnicach, z których

będzie najwięcej zgłoszeń Kandydatów/Kandydatek.

3. Uczestnicy Projektu mają prawo do zdobywania wiedzy i umiejętności oraz rozwijania zainteresowań informatycznych, naukowych i kulturalnych wybierając maksymalnie 2 z 7 proponowanych modułów:

I Mój biznes w sieci - zapoznanie z możliwościami zakładania własnej firmy przez Internet, korzystania z e-usług publicznych dotyczących obsługi podatkowej, kadrowej i rachunkowej swojego przedsiębiorstwa. Nauka korzystania z usług udostępnionych na portalach ePUAP, CEIDG, PUE ZUS oraz PŁATNIK

II Kultura w sieci - zapoznanie z zasobami kultury polskiej i światowej dostępnymi w sieci. Zapoznanie z ogólnodostępnymi portalami prezentującymi dorobek polskiej i światowej kultury (Ninateka– Filmoteka Narodowa, Polona, EncyklopediaTeatruPolskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina, British Museum, Luwr, Muzeum Sztuki w Wiedniu itp.)

III Rodzic w Internecie - zapoznanie z zasadami zabezpieczania dziecka przed niepożądaną aktywnością w Internecie. Sposoby eliminacji dostępu dziecka do Internetu z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania. Podstawowe zagrożenia związane z aktywnością dzieci w sieciach społecznościowych. Metody nadzorowania aktywności dziecka w sieci z wykorzystaniem dostępnego oprogramowania. Nabycie kompetencji w zakresie ochrony komputera i smartfonu przed złośliwym oprogramowaniem. Nabycie umiejętności w zakresie rozpoznawania symptomów uzależnienia dzieci od Internetu. Wiedza w zakresie swojej odpowiedzialności spowodowanej niekontrolowaną aktywnością dziecka w sieci

IV Działam w sieciach społecznościowych - zapoznanie z narzędziami internetowymi służącymi do nawiązywania nowych kontaktów i znajomości (portale społecznościowe). Zasady działania najpopularniejszych sieci społecznościowych, informacje na temat zasad udostępniania treści. Wykorzystanie sieci społecznościowych do prowadzenia rozmów przez Internet (audio i audiowizualnych) oraz bieżącego transmitowania przebiegu różnych wydarzeń. Zasoby wiedzy w Internecie, które udostępniają materiały edukacyjne tworzone w formie filmów, podcastów, wykładów interaktywnych, zajęć e-learningowych. Nauka korzystania z mobilnych wersji aplikacji webowych, pobierania ich i logowania, zasady bezpieczeństwa korzystania.

V Moje finanse i transakcje w sieci - moduł przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcieliby nauczyć się załatwiać skutecznie sprawy prywatne, biznesowe, finansowe i urzędowe za pośrednictwem internetu. Po zakończeniu szkolenia każdy uczestnik będzie potrafił wykorzystując sieć zarządzać kontem bankowym, dokonywać płatności, realizować zakupy, rezerwować podróż, płacić podatki oraz nauczy się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji m.in. wnioskując o zaświadczenia, świadczenia czy też występując o dowód osobisty - wszystko w sposób elektroniczny, szybko i bezpiecznie.

VI Rolnik w sieci - moduł przeznaczony jest przede wszystkim dla rolników, którzy na szkoleniu dowiedzą się gdzie i jakie przydatne informacje, aplikacje i e-usługi mogą znaleźć w sieci, jak z nich bezpiecznie korzystać, jak regulować swoje rachunki bez konieczności odwiedzania placówki bankowej czy urzędu. W ramach nauki pozyskiwania informacji z sieci uczestnicy szkolenia zapoznają się z najpopularniejszymi portalami rolniczymi (np. farmer.pl, gospodarz.pl, topagrar.pl, ppr.pl, tygodnik-rolniczy.pl, wrp.pl, gieldarolna.pl), dedykowanymi forami wymiany informacji

rolniczych (np. rolnik-forum.pl, fpr.com.pl) oraz portalami meteorologicznymi (np. pogodynka.pl, agropogoda.pl). Ponadto nauczą się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji z wykorzystaniem konta w ePUAP i profilu zaufanego, Geoportalu (geoportal.gov.pl), rozliczeń podatkowych online (e-płatności i e-deklaracje), usług online dla ubezpieczonych w KRUS (portal eKRUS.gov.pl), usług Krajowej Sieci Obszarów Wiejskich (ksow.pl), ARiMR, ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR oraz GIW/GIS/PIORIN/GIJHARS – docelowo PIBŻ.

VII Tworzę własną stronę internetową - moduł przeznaczony jest dla osób, które chciałyby mieć swoje miejsce w sieci w postaci własnej strony internetowej lub blogu. Uczestnicy po zakończeniu szkolenia nabędą podstawowe umiejętności pozwalające im stworzyć takie miejsce, zarządzać nim, opracowywać i dodawać do niego treści (słowne, graficzne, muzyczne, filmowe), z uwzględnieniem ich ochrony na gruncie prawa autorskiego, monitorować wykorzystując mechanizmy analityki internetowej, rozpowszechniać oraz zrozumieć, jakie sprawy formalne trzeba załatwić. 11 Ponadto nauczą się jak korzystać z podstawowych usług e-administracji z wykorzystaniem konta w ePUAP i profilu zaufanego.

4. Na każdy moduł przewidziano 12 godzin zegarowych warsztatów, które odbywać się będą dla poszczególnych grup zgodnie z harmonogramem ustalonym w procesie rekrutacji, nie częściej niż 2 razy w tygodniu.
5. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do systematycznego i aktywnego uczęszczania na zajęcia prowadzone w ramach projektu oraz przestrzegania niniejszego regulaminu.
6. Obowiązkiem Uczestnika/Uczestniczki Projektu jest potwierdzenie własnoręcznym podpisem na liście obecności swojej obecności na każdych zajęciach.
7. Lider Projektu zastrzega sobie prawo do skreślenia Uczestnika/Uczestniczki z listy uczestników projektu w przypadku naruszeń postanowień niniejszego Regulaminu. Decyzję o skreśleniu z listy uczestników projektu podejmuje Lider w porozumieniu z Koordynatorami Będzińskiej Akademii Umiejętności Cyfrowych, o czym poinformuje Uczestnika/Uczestniczkę Projektu w terminie 3 dni roboczych od dnia skreślenia.
8. W trakcie uczestnictwa w Projekcie oraz w okresie jego trwałości Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do udziału w badaniach ewaluacyjnych prowadzonych m.in. w formie wywiadów, formularzy i ankiet.

§ 5
PRZEPISY KOŃCOWE

1. Uczestnik/Uczestniczka ubiegający/-ca się o udział w Projekcie, poprzez złożenie dokumentów, o których mowa w § 3 ust. 4 i ust. 10, akceptuje postanowienia niniejszego Regulaminu.
2. W przypadku zaistnienia sytuacji nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie, decyzję co do rozstrzygnięć podejmuje Lider w oparciu o zapisy wniosku o dofinansowanie oraz wytyczne dla Instytucji biorących udział we wdrażaniu Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 – 2020.

Załączniki:

1. Formularz zgłoszeniowy (Załącznik nr 1).
2. Deklaracja uczestnictwa w projekcie (Załącznik nr 2).
3. Oświadczenie uczestnika projektu (Załącznik nr 3).