

**REGULAMIN REALIZACJI ZADANIA
„KREATYWNA CYBERPRZYGODA – BEZPIECZNE I POMYSŁOWE KORZYSTANIE
Z TECHNOLOGII CYFROWYCH”**

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa w zadaniu „**KREATYWNA CYBERPRZYGODA – bezpieczne i pomysłowe korzystanie z technologii cyfrowych**” (zwanym dalej **Projektem**), finansowanym ze środków Ministra Edukacji i Nauki w ramach „Programu Wsparcia Edukacji”.
2. Projekt jest realizowany w okresie od 01.10.2023 r. do 31.12.2023 r.
3. Realizatorem Projektu jest Fundacja Centrum Szkoleń i Innowacji z siedzibą w Lublinie (20-037), Al. Raławickie 8/20.
4. Biuro Projektu mieści się w Lublinie (20-037), Al. Raławickie 8/20a. Dane kontaktowe: tel. 505 634 041, e-mail – cyfrowaprzygoda@csi.info.pl.
5. **Celem Projektu jest wzrost umiejętności uczniów szkół podstawowych objętych wsparciem w zakresie bezpiecznego poruszania się po sieci (w tym: identyfikacji szkodliwych treści, rozróżniania fake newsów) oraz wzrost umiejętności cyfrowych w zakresie posługiwania się programami graficznymi, cel realizowany poprzez udział uczniów w wybranych warsztatach w okresie od 01.10.2023 r. do 31.12.2023 r.**
6. **Udział w Projekcie jest bezpłatny.**

§ 2

Uczestnicy

Bezpośrednią grupę docelową Projektu (Uczestnicy Projektu) stanowi ogółem **80 uczniów z klas IV-VIII szkół podstawowych z miasta Lublin i powiatu lubelskiego (8 grup warsztatowych po średnio 10 osób każda).**

§ 3

Rekrutacja

1. Zgłoszenia uczniów do Projektu dokonuje szkoła podstawowa (podmiot zgłaszający) przedkładając wypełniony Formularz zgłoszeniowy (z listą uczniów zgłoszonych do Projektu) wraz z wymaganymi załącznikami – uzupełnionymi i popisanymi przez rodziców/opiekunów prawnych uczniów: Klauzula informacyjna RODO – oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego dziecka, Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział dziecka w projekcie (wraz ze zgodą na wykorzystanie wizerunku dziecka).
2. Dokumenty zgłoszeniowe są dostępne w Biurze Projektu, na stronie internetowej Projektu www.cyberprzygoda.pl oraz podczas spotkań bezpośrednich z kadrami Projektu.
3. Rekrutacja do Projektu jest otwarta, powszechna, prowadzona zgodnie z zasadą bezstronności, jawności i równości szans, w sposób ciągły od 01.10.2023 r. do 15.11.2023 r. lub do zebrania całej grupy docelowej.
4. O zakwalifikowaniu do projektu decyduje kolejność zgłoszeń oraz spełnienie kryteriów formalnych (szkoła podstawowa z obszaru miasta Lublin lub powiatu lubelskiego, uczniowie z klas IV-VIII).
5. Etapy rekrutacji:



- a) Przyjmowanie dokumentów rekrutacyjnych w Biurze Projektu (bezpośrednio lub przesłanych pocztą tradycyjną na podany wyżej adres Biura) oraz podczas spotkań rekrutacyjnych – przekazanie formularza zgłoszeniowego wraz z wymaganymi załącznikami. Dopuszczalne jest również przesłanie skanu dokumentów zgłoszeniowych na adres e-mail: cyberprzygoda@csi.info.pl. Oryginalne dokumenty zgłoszeniowe powinny być przekazane kadrze Projektu najpóźniej podczas pierwszych zajęć dla zgłaszanej grupy uczniów.
- b) Weryfikacja złożonych dokumentów przez kadrę projektu pod kątem jej kompletności i poprawności oraz w oparciu o kryteria formalne.
- c) Przekazanie do podmiotu zgłaszającego informacji o wynikach rekrutacji.

§ 4

Zakres wsparcia

W ramach Projektu zostaną zrealizowane następujące warsztaty (jedne do wyboru):

- a) **PRZYGODA Z GRAFIKĄ DLA MŁODYCH TWÓRCÓW** (30 godzin/grupę - 4 grupy, zajęcia z trenerem) - kształtowanie u uczniów umiejętności sprawnego posługiwania się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi: zdobycie praktycznych umiejętności obsługi narzędzi i programów komputerowych, m.in. Photopea, Canva. Udział uczniów w warsztatach grafiki komputerowej pozwoli stymulować ich kreatywność i wpłynie pozytywnie na ich rozwój. Tworzenie i prezentowanie własnych projektów graficznych na warsztatach pozwoli uczniom na budowanie pewności siebie i zwiększanie samooceny.

b) Z ZAKRESU BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z INTERNETU:

- Moduł A „Bezpiecznie w sieci” (15 godzin/grupę – 4 grupy, zajęcia z trenerem) - promocja bezpiecznego korzystania z Internetu przez dzieci i młodzież, a także przeciwdziałanie uzależnieniom cyfrowym; wzrost wiedzy i świadomości uczniów w zakresie bezpiecznego korzystania z Internetu, w tym wiedzy w zakresie zagrożeń występujących w sieci, ochrony własnych danych i prywatności w sieci oraz możliwości zapobiegania tym zagrożeniom.
- Moduł B „Korzystanie z social media, a poczucie własnej wartości i samoocena u młodzieży” (6 godzin/grupę – 2 grupy: uczestnicy warsztatów w module A, wyłącznie klasy VIII, zajęcia z psychologiem) – przygotowanie dzieci do świadomego i zdrowego korzystania z social mediów oraz dokonywanie ewentualnej korekty destrukcyjnych stylów zachowań w sieci, zachęcanie uczniów do rozwijania pasji i zainteresowań poza Internetem, bezpośredniego (offline) kontaktu z rówieśnikami.

Dodatkowo Uczestnicy otrzymają: teczkę, notes, długopis (WARSZTATY Z ZAKRESU BEZPIECZNEGO KORZYSTANIA Z INTERNETU), pendrive, podręcznik (PRZYGODA Z GRAFIKĄ DLA MŁODYCH TWÓRCÓW) oraz dyplom na zakończenie udziału w warsztatach (wszyscy Uczestnicy). **Na zakończenie warsztatów w każdej grupie zostanie zorganizowany konkurs (przygotowanie prac graficznych/plastycznych, wiersza, piosenki). Z każdej grupy 3 osoby, których prace zostaną najwyżej ocenione, otrzymają nagrody rzeczowe (odpowiednio za 1, 2 i 3 miejsce) o łącznej wartości 1200 zł/grupę.**



§ 5

Organizacja wsparcia

1. Wszystkie działania będą realizowane na terenie miasta Lublin i/lub powiatu lubelskiego w salach pozbawionych barier architektonicznych z odpowiednim zapleczem socjalnym i sanitarnym. Dokładne miejsca oraz daty realizacji poszczególnych działań zostaną przekazane Uczestnikom w trakcie ich udziału w Projekcie.
2. Realizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w harmonogramie oraz miejscu odbywania zajęć. Uczestnicy o zmianach będą informowani na bieżąco.
3. Każdy Uczestnik potwierdza uczestnictwo w warsztatach na listach obecności.
4. Uczestnicy wyrażają zgodę na nieodpłatne, wielokrotne, bezterminowe utrwalanie i rozpowszechnianie swojego wizerunku utrwalonego podczas realizacji Projektu bez konieczności każdorazowego zatwierdzania wymienionych czynności. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalenie, obróbkę i powielanie zdjęć w związku z realizacją działań w Projekcie za pośrednictwem dowolnego medium (np. Internet, prasa, publikacje reklamowe), wyłącznie w celach promocyjnych Projektu.

§ 6

Obowiązki Uczestników

1. Uczestnicy są zobowiązani do:
 - a) regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa w zajęciach;
 - b) wypełniania wszelkich dokumentów związanych z realizowanym Projektem, w tym do potwierdzania swojej obecności na dokumentach poświadczających udział w Projekcie (m.in. listy obecności);
 - c) udziału w badaniach ewaluacyjnych prowadzonych przez Realizatora Projektu oraz podmioty zewnętrzne.
2. Każdy Uczestnik Projektu jest zobowiązany do bieżącego informowania Realizatora Projektu o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić lub uniemożliwić dalszy udział w Projekcie, a także o zmianach danych osobowych, w tym w szczególności danych kontaktowych, przez cały okres trwania Projektu.
3. Uczestnicy są zobowiązani do udziału w całej ścieżce wsparcia, jednocześnie zobowiązują się, że w przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie, niezwłocznie poinformują o tym fakcie Realizatora Projektu.
4. Realizator Projektu zastrzega sobie prawo do wykreślenia Uczestnika z listy osób biorących udział w Projekcie w przypadku naruszenia przez niego niniejszego regulaminu oraz zasad współżycia społecznego, w szczególności w przypadku naruszenia w trakcie udziału w Projekcie nietykalności cielesnej innych osób, udowodnionego aktu kradzieży lub szczególnego wandalizmu.

§ 7

Ewaluacja

1. Uczestnicy są zobowiązani do udziału w badaniach ewaluacyjnych prowadzonych przez Realizatora Projektu oraz podmioty zewnętrzne.
2. Wszyscy Uczestnicy mają obowiązek rzetelnego wypełniania wszelkich dokumentów ewaluacyjnych dostarczonych przez realizatora i podmioty zewnętrzne.



§ 8

Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy są zobowiązani do respektowania zasad niniejszego regulaminu. Złożenie dokumentów zgłoszeniowych jest jednoznaczne z zaakceptowaniem warunków i postanowień niniejszego regulaminu.
2. Regulamin dostępny jest w Biurze Projektu, podczas spotkań bezpośrednich z kadrami Projektu oraz na stronie internetowej Projektu: www.cyberprzygoda.pl. Realizator zastrzega sobie możliwość wniesienia zmian do regulaminu.
3. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem 02.10.2023 r.
4. Realizator zobowiązuje się do zachowania w tajemnicy danych Uczestników, które będą zbierane i przetwarzane zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 13 czerwca 2016 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r. poz. 922 z późn. zm.) w celach związanych z rekrutacją, realizacją i ewaluacją projektu.

