



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa



PODLASKA
FEDERACJA
ORGANIZACJI
POZARZĄDOWYCH



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Załącznik nr 1
do Zarządzenia Nr 89/20
Burmistrza Pisz
z dnia 08.06.2020 r.

**Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w projekcie
„Kompetencje cyfrowe drogą do sukcesu”**

Program Operacyjny Polska Cyfrowa

Oś priorytetowa: III Cyfrowe kompetencje społeczeństwa

Działanie: 3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych

§1.

Postanowienia ogólne

1. Projekt realizowany jest przez Gminę Pisz w ramach grantu uzyskanego od Operatora grantu Podlaskiej Federacji Organizacji Pozarządowych w partnerstwie ze Stowarzyszeniem Mazurskie Centrum Aktywności Lokalnej Karwik. Projekt współfinansowany jest przez Unię Europejską w ramach Funduszy Europejskich Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, Oś priorytetowa: III Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działanie: 3.1 Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.
2. Regulamin zawiera warunki udziału w projekcie, określające prawa i obowiązki osoby przystępującej do Projektu, zwanej dalej „Uczestnikiem Projektu”.
3. Celem projektu jest poprawa kompetencji cyfrowych społeczeństwa na tle średniej UE oraz zwiększenie wykorzystania usług e-administracji wśród osób powyżej 25 roku życia (267 osób) zamieszkujących obszar projektu (województwo warmińsko-mazurskie, powiat piski, gmina Pisz) do dnia 31.05.2021 r. poprzez zwiększenie stopnia oraz poprawę umiejętności korzystania z Internetu, w tym: rozwój kompetencji cyfrowych umożliwiających stworzenie popytu na internet oraz technologie informacyjno-komunikacyjne, nabycie umiejętności korzystania z e-usług, począwszy od nauki komputera i internetu jak i rozwijanie umiejętności bardziej zaawansowanych wśród osób powyżej 25 roku życia do dnia 31.05.2021 r. oraz stworzenie trwałych mechanizmów podnoszenia kompetencji cyfrowych na poziomie lokalnym.
4. Projekt realizowany jest w okresie 08.06.2020 r. — 31.05.2021 r.
5. Miejscem realizacji projektu jest województwo warmińsko-mazurskie, powiat piski, gmina Pisz.

§2.

Słownik pojęć

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia i skróty oznaczają:

1. Projekt — projekt pn. „Kompetencje cyfrowe drogą do sukcesu” współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Funduszy Europejskich Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa.
2. Operator - Podlaska Federacja Organizacji Pozarządowych; Stowarzyszenie Pomocy Dzieciom i Młodzieży

3. Uczestnik projektu — osoba zakwalifikowana zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym regulaminie, bezpośrednio korzystająca z wdrażanej pomocy w ramach projektu
4. POPC— Program Operacyjny Polska Cyfrowa
5. TIK - technologie informacyjno-komunikacyjne

§3.

Warunki uczestnictwa w Projekcie

1. Uczestniczką/Uczestnikiem Projektu może zostać osoba spełniająca następujące kryteria:
 - a. zamieszkuje na terenie województwa warmińsko-mazurskiego, powiat piski, gmina Pisz;
 - b. ukończyła 25 rok życia;
 - c. nie posiada kompetencji cyfrowych lub chce rozwijać już posiadane kompetencje.
2. Warunkiem udziału w projekcie jest złożenie w wyznaczonym terminie kompletu dokumentów rekrutacyjnych składających się z:
 - a) Formularza zgłoszeniowego (Załącznik Nr 1);
 - b) Deklaracji udziału w projekcie (Załącznik Nr 2);
 - c) Oświadczenie o zapoznaniu się z obowiązkiem informacyjnym (Załącznik Nr 3 i 7).

§4.

Zasady rekrutacji i kwalifikowalności uczestników

1. Rekrutacja prowadzona będzie według zasady kolejności zgłoszeń do momentu wyczerpania przewidzianej limitem ilości miejsc.
2. Rekrutacja będzie prowadzona z zachowaniem zasady równości szans i niedyskryminacji.
3. Rekrutacja przeprowadzona zostanie według sprawiedliwych i przejrzystych zasad.
4. Dokumenty zostaną udostępnione w biurze projektu Grantobiorcy, tj. Urzędzie Miejskim w Pisz, ul. Gustawa Gizewiusza 5, 12-20 Pisz, pokój nr 21 oraz na stronie internetowej <http://bip.pisz.hi.pl/> w zakładce Urzędowa Tablica Ogłoszeń – Ogłoszenia.”
5. Dokumenty rekrutacyjne można składać w terminie od 8 czerwca 2020 r. w Urzędzie Miejskim w Pisz, ul. Gustawa Gizewiusza 5, 12-200 Pisz.

§5.

Formy wsparcia dla Uczestników projektu

W ramach projektu w zależności od zgłoszonego zapotrzebowania będą prowadzone następujące bloki szkoleniowe:

1. **„Działam w mediach społecznościowych”** — Moduł przeznaczony jest dla osób, które chcą poznać sposób funkcjonowania sieci społecznościowych oraz wykorzystać je w działalności na rzecz swojej społeczności lokalnej lub prywatnie. Uczestnicy po zakończeniu szkolenia nabędą umiejętności pozwalające na bezpieczne poruszanie się w świecie sieci społecznościach, w tym m.in. nauczą się nawiązywać i kontynuować swoje znajomości, kształtować swój wizerunek, wykorzystywać i dzielić się swą twórczością oraz korzystać z cudzej ze szczególnym uwzględnieniem regulacji prawa autorskiego, współdziałać z innymi.

Umiejętności cyfrowe przewidziane w module to korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie, korzystanie z serwisów społecznościowych, telefonowanie przez internet



Fundusze
Europejskie
Polska Cyfrowa



PODLASKA
FEDERACJA
ORGANIZACJI
POZARZĄDOWYCH



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



i wideorozmowy przez internet. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami, korzystanie z procesorów tekstu, korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych, korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio, założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego, użycie profilu zaufanego w co najmniej jednej e-usłudze. W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, pamięć zewnętrzną, internet.

2. **„Kultura w sieci”** — moduł przeznaczony jest dla wszystkich, którzy chcą dowiedzieć się gdzie w internecie szukać ciekawych i przydatnych zasobów szeroko pojętej kultury i zasobów edukacyjnych z legalnych źródeł oraz jak wykorzystywać je do nauki lub własnej twórczości. Uczestnicy szkolenia zapoznają się z ogólnodostępnymi portalami prezentującymi dorobek polskiej kultury (Ninateka — Filmoteka Narodowa, Polona, Encyklopedia Teatru Polskiego, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina). Poznają praktyczne podstawy prawa autorskiego, niezbędne do korzystania z kultury w sieci i zdobędą umiejętność wyszukiwania legalnych źródeł kultury, w tym korzystania z Bazy Legalnych Źródeł. Uczestnicy dowiedzą się jak odtworzyć historię własnej rodziny, miejscowości czy regionu bazując na informacjach z sieci i jak stworzyć drzewo genealogiczne.

Umiejętności cyfrowe jakie można uzyskać dzięki modułowi to: korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie, telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet, przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami, korzystanie z procesorów tekstu, korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych, korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio, założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego, użycie profilu zaufanego w co najmniej jednej e-usłudze. W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, pamięć zewnętrzną, internet.

3. **„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 nauczyć się, jak korzystać z podstawowych usług e-administracji.

Umiejętności cyfrowe jakie można uzyskać dzięki modułowi to: wyszukiwanie informacji na stronach instytucji publicznych, znajomość praw konsumenta, jak również: programy ochrony kupujących, ubezpieczenie transakcji, obciążenie zwrotne itp., uzyskiwanie pomocy online (czat, email, wideorozmowa) przy korzystaniu z usług firm turystycznych, telekomunikacyjnych, banków, urzędów itd., zakupy i sprzedaż przez internet (portale aukcyjne), zarządzanie kontem bankowym, płatności elektroniczne i bezgotówkowe oraz bezpieczne korzystanie z nich (nauka z wykorzystaniem demo serwisów bankowych). W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, internet.



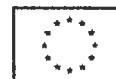
Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa



PODLASKA
FEDERACJA
ORGANIZACJI
POZARZĄDOWYCH



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



4. **„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, giełdrolna.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.

Umiejętności cyfrowe jakie można uzyskać dzięki modułowi to: wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej, wyszukiwanie informacji o towarach, usługach, korzystanie z serwisów społecznościowych, zmienianie ustawień dowolnego oprogramowania, instalowanie oprogramowania lub aplikacji, korzystanie z procesorów tekstu, założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego, użycie profilu zaufanego w co najmniej jednej e-usłudze. W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, pamięć zewnętrzną, internet.

5. **„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.

Umiejętności cyfrowe jakie można uzyskać dzięki modułowi to: korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie (hosting stron), wyszukiwanie informacji o towarach, usługach (oferty hostingu stron), podstawowe informacje o stronach internetowych / blogach, korzystanie z serwisów społecznościowych, telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet, przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami, instalowanie oprogramowania lub aplikacji, zmienianie ustawień dowolnego oprogramowania, korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio. W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, projektor, pamięć zewnętrzną, Internet.

6. **„Rodzic w Internecie”** — moduł przygotowuje rodzica do roli przewodnika dziecka w zakresie bezpiecznego i „mądrego” korzystania z sieci i reagowania na sytuacje zagrożenia. Rodzic/opiekun pozna źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dla dziecka, zrozumie jak zapewnić bezpieczeństwo dziecku w sieci, jak również nauczy się korzystać z podstawowych usług e-administracji dedykowanych rodzinom takich, jak złożenie wniosku Rodzina 500+, uzyskanie Karty Dużej Rodziny.



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa



PODLASKA
FEDERACJA
ORGANIZACJI
POZARZĄDOWYCH



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Umiejętności cyfrowe jakie można uzyskać dzięki modułowi to: korzystanie z kultury i z zasobów edukacyjnych w internecie. W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, pamięć zewnętrzną, internet.

7. „**Mój biznes w sieci**” — moduł przygotowuje przyszłych przedsiębiorców do zakładania elektronicznego przedsiębiorstwa. Przygotowanie przedsiębiorcy do sprawdzania informacji o wiarygodności kontrahentów, wyszukiwania informacji o możliwościach współpracy, wyszukiwanie informacji o możliwościach rozwoju przedsiębiorcy.

Umiejętności cyfrowe jakie można uzyskać dzięki modułowi to: korzystanie z kultury i z zasobów edukacyjnych w internecie. W tym module przewidziano grupy liczące do 12 osób, a czas realizacji to 12 godzin (1 godzina = 45 minut). Narzędzia i materiały jakie zostaną zastosowane w module: laptop, pamięć zewnętrzną, internet.

§6.

Zasady uczestnictwa w projekcie

1. Uczestnicy Projektu zobowiązani są do:
 - a. aktywnego uczestnictwa we wszystkich działaniach;
 - b. potwierdzania uczestnictwa każdorazowo na liście obecności;
 - c. informowania o zmianie danych teleadresowych
 - d. wypełnienia testu kompetencji (Załącznik Nr 4 do regulaminu)
 - e. wypełniania ankiet ewaluacyjnych i oceniających (Załączniki Nr 5 i 6 do regulaminu)

§7.

Postanowienia końcowe

1. Zmiany w Regulaminie mogą być dokonywane w trybie przewidzianym do jego nadania.

BURMISTRZ

Andrzej Szymborski

