

„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 4 „Przeprowadzenie zajęć w technologii wirtualnej rzeczywistości”

§ 1 Objasnienie pojęć i skrótów

Ilekcroć w Regulaminie mowa o:

1. **Projekcie** – należy przez to rozumieć zadanie nr 4 „Przeprowadzenie zajęć w technologii wirtualnej rzeczywistości” 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 30.06.2022 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 Informatycznych 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 nauk ścisłych, technicznych i nowych technologii oraz umiejętności samoorganizacji pracy, komunikatywności i współpracy w grupie. Innowacyjne lekcje przeprowadzane z użyciem autorskiego systemu, gogli wirtualnej rzeczywistości i kontrolerów ruchu pozwalają na:
 - a. rozwój zainteresowań z nauk ścisłych i technicznych,
 - b. rozwój umiejętności przeprowadzania eksperymentów poprzez umożliwienie wykonywania doświadczeń w bezpiecznym, kontrolowanym środowisku,

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

- c. rozwój kompetencji z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych, w szczególności technologii wirtualnej rzeczywistości,
 - d. rozwój krytycznego myślenia, umiejętności uczenia się oraz rozwiązywania problemów,
 - e. pobudzenie aktywności edukacyjnej wśród osób biorących udział w Projekcie poprzez zainteresowanie ich możliwościami samodzielnego zdobywania wiedzy dzięki interaktywnym aplikacjom edukacyjnym,
 - f. współpracę i wzajemne zachęcanie się do dalszej nauki.
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://eduvr.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 poszerzeniem 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 2020/2021, druga w roku szkolnym 2021/2022.

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

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.
3. Dyrektor szkoły lub nauczyciel, rekomendujący uczniów i całe klasy do Projektu, zobowiązany jest do wydrukowania, wypełnienia i podpisania Karty zgłoszeniowej, której wzór stanowi załącznik nr 1a do niniejszego regulaminu. Uczeń/uczennica, ubiegający/a się o udział w Projekcie indywidualnie, zobowiązany/a jest do wydrukowania, wypełnienia i podpisania Karty zgłoszeniowej, której wzór stanowi załącznik nr 1b do niniejszego regulaminu. Wzory Kart zgłoszeniowych dostępne są na stronie internetowej Projektu <https://eduvr.mini.pw.edu.pl>.
4. Skan Karty zgłoszeniowej, o której mowa w ust. 3, należy przesłać do Organizatora w formie elektronicznej na adres eduvr@mini.pw.edu.pl w wyznaczonych terminach, ogłoszonych na stronie internetowej Projektu <https://eduvr.mini.pw.edu.pl>.
5. Odrzucenie zgłoszenia następuje w przypadku, gdy Karta zgłoszenia, o której mowa w ust. 3, została wypełniona w sposób nieczytelny, nie jest kompletna lub została złożona poza terminem.
6. 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.
7. W przypadku zgłoszeń instytucjonalnych kandydaci mogą uzyskać 36 punktów, na które składa się:
 - a. kandydat w ramach limitu określonego dla danej edycji rekrutacji – tak: 26 punktów,
 - b. kryterium premiujące określone w ust. 6.
8. Kandydat, który ubiega się o udział w Projekcie indywidualnie, może uzyskać 36 punktów, na które składa się:
 - a. uzasadnienie zainteresowania tematyką projektu – tak: 10 punktów,
 - b. rekomendacja nauczyciela nauk ścisłych lub wychowawcy – tak: 10 punktów,
 - c. średnia ocen – liczba punktów równa średniej ocen z ostatniego świadectwa,
 - d. kryterium premiujące określone w ust. 6.
9. O zakwalifikowaniu do Projektu decyduje spełnienie kryteriów formalnych, o których mowa w § 3 oraz ocena punktowa określona w ust. 7 i 8, 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.
10. 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.

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

11. Wyniki rekrutacji zostaną przekazane kandydatom pocztą elektroniczną w terminie 7 dni roboczych od dnia zakończenia rekrutacji. Po ogłoszeniu wyników rekrutacji kandydatom przysługuje 7 dni roboczych na złożenie odwołania.
12. Osoby zakwalifikowane do wzięcia udziału w Projekcie zobowiązane są do wydrukowania, wypełnienia i podpisania dokumentów rekrutacyjnych dostępnych na stronie internetowej Projektu <https://eduvr.mini.pw.edu.pl>. 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 „Zajęcia w technologii wirtualnej rzeczywistości” lub dostarczyć osobiście do Gmachu Matematyki i Nauk Informacyjnych (adres jw.), pokój 32.
13. Od momentu dostarczenia podpisanych dokumentów Uczestnikowi przysługuje prawo do skorzystania z działań realizowanych w ramach Projektu w wyznaczonym przez Beneficjenta terminie.
14. W przypadku gdy Uczestnik zrezygnuje z udziału w Projekcie lub zostanie skreślony, wolne miejsce zajmie pierwsza w kolejności osoba z listy rezerwowej.
15. W przypadku zbyt małej liczby Uczestników rekrutacja może zostać wznowiona w dowolnym momencie trwania Projektu.
16. W przypadku nieosiągnięcia wskaźników przewidziano dodatkową kampanię informacyjną, rekrutację uzupełniającą i przeprowadzenie naboru Uczestników z listy rezerwowej.

§ 5 Zakres wsparcia

1. W ramach Projektu każdy Uczestnik zostanie objęty kursem edukacyjnym z zakresu wybranych przedmiotów ścisłych (fizyki, chemii, biologii lub matematyki), technicznych – nowych technologii oraz kompetencji cyfrowych.
2. Zakres lekcji odpowiada materiałowi omawianemu w szkole podstawowej lub liceum. Przygotowano 15 lekcji: 5 lekcji fizyki, 5 lekcji chemii, 3 lekcje biologii i 2 lekcje matematyki. Uczestnik będzie miał do wyboru co najmniej jeden z 15 ww. scenariuszy lekcyjnych, z uwzględnieniem limitów określonych dla danej edycji rekrutacji.
3. Zajęcia odbędą się stacjonarnie w siedzibie Organizatora lub szkole Uczestnika zgodnie z ustalonym harmonogramem.
4. Zajęcia przeprowadzane będą w technologii wirtualnej rzeczywistości, z użyciem wyspecjalizowanego sprzętu, gogli VR i kontrolerów ruchu oraz autorskiego oprogramowania, pozwalającego na indywidualne lub grupowe wykonywanie ćwiczeń i eksperymentów w środowisku wirtualnym. Zajęcia będą prowadzone zgodnie z przygotowanymi scenariuszami. Jedna lekcja trwa 60 minut.
5. W ramach Projektu zaplanowano następujące wsparcie dla Uczestnika:
 - a. udostępnienie wyspecjalizowanego sprzętu i autorskiego oprogramowania – lekcji, wykorzystujących technologie 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

- i pozwalających na samodzielne – indywidualne lub grupowe – wykonywanie ćwiczeń i eksperymentów z zakresu przedmiotów ścisłych,
 - b. diagnozę kompetencji i predyspozycji, poprzez przeprowadzenie testów na rozpoczęcie i zakończenie zajęć,
 - c. konsultacje z pracownikami, doktorantami i studentami Politechniki Warszawskiej,
 - d. w przypadku zgłoszeń instytucjonalnych ze szkół spoza Warszawy Organizator może zapewnić Uczestnikom transport z miejsca zbiórki do miejsca realizacji zajęć i powrót z miejsca realizacji zajęć na miejsce zbiórki.
6. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do ukończenia co najmniej jednej lekcji w technologii wirtualnej rzeczywistości.

§ 6 Prawa i obowiązki Beneficjenta

1. Beneficjent zastrzega sobie prawo do:
 - a. zaproszenia do udziału w Projekcie wybranych szkół z całej Polski, w tym szkół znajdujących się na pierwszych trzech miejscach w końcowym rankingu pierwszej i drugiej edycji „Matematycznego Internetowego Samouczka dla uczniów” – zadania nr 1 projektu „Edukacja w wirtualnej rzeczywistości”,
 - b. żądania złożenia dodatkowych dokumentów i oświadczeń związanych z udziałem w projekcie,
 - c. gromadzenia, przetwarzania i publikowania danych o Uczestnikach Projektu zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych,
 - d. zmiany miejsca i terminów realizacji wsparcia z ważnych przyczyn,
 - e. monitorowania postępu Uczestników biorących udział w oferowanych formach wsparcia oraz przeprowadzenia ewaluacji projektu.
2. Beneficjent zobowiązany jest do:
 - a. zapewnienia kadry merytorycznej w zakresie prowadzonych kursów,
 - b. zapewnienia konsultacji z pracownikami i studentami 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,

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

- 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. przestrzegania wewnętrznych regulaminów, ustalonego porządku pracy i przepisów przeciwpożarowych oraz zasad BHP obowiązujących w laboratoriach komputerowych, w których będą prowadzone zajęcia oraz na Wydziale Matematyki i Nauk Informacyjnych Politechniki Warszawskiej,
- e. aktywnego, terminowego i sumiennego uczestnictwa w prowadzonych w ramach Projektu kursach i testach,
- f. potwierdzania uczestnictwa w zajęciach przez podpisywanie list obecności,
- g. udziału w badaniu pozwalającym przeprowadzić bilans kompetencji, tj. wykonania testu wstępnego przed oraz testu końcowego po zakończeniu zajęć w technologii wirtualnej rzeczywistości, potwierdzających poziom wiedzy i kompetencji w zakresie nauk ścisłych, technicznych lub technologii informacyjno-komunikacyjnych,
- h. wypełnienia ankiet ewaluacyjnych i udzielania informacji zwrotnych na temat otrzymanych form wsparcia,
- i. informowania o wszelkich zmianach danych osobowych w ciągu 14 dni od ich powstania.

§ 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 „Zajęcia w technologii wirtualnej rzeczywistości” lub dostarczyć osobiście do Gmachu Matematyki i Nauk Informacyjnych (adres jw.), pokój 32. W przypadku osób niepełnoletnich oświadczenie o rezygnacji musi być podpisane również przez rodzica/opiekuna prawnego.
3. Zakończenie udziału w Projekcie bez podania przyczyn możliwe jest po realizacji minimum jednej lekcji.
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.

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

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 31 maja 2021 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://eduvr.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 eduvr@mini.pw.edu.pl.

Data aktualizacji regulaminu: 15.05.2021 r.