

Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „Ja w internecie. Program szkoleniowy w zakresie rozwoju kompetencji cyfrowych”

Rozdział 1 Postanowienia ogólne

§ 1. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o:

- 1) **Projekcie** – należy przez to rozumieć projekt pn. „Ja w internecie. Program szkoleniowy w zakresie rozwoju kompetencji cyfrowych” realizowany w ramach w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, Osi Priorytetowej nr III: Cyfrowe Kompetencje społeczeństwa, działania 3.1: Działania szkoleniowe narzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.
- 2) **Grantobiorca** – należy przez to rozumieć Gminę i Miasto Żuromin Plac Józefa Piłsudskiego 3 09-300 Żuromin
- 3) **Operator** – należy przez to rozumieć Fundację Legalna Kultura z siedzibą w Warszawie, ul. Marszałkowska 84/92 lok. 121, 00-514 Warszawa, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego Rejestru Stowarzyszeń i Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji, Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej, pod numerem KRS: 145863237.
- 4) **Uczestniku**– należy przez to rozumieć osobę zakwalifikowaną do uczestnictwa w Projekcie, korzystającą ze wsparcia udzielanego w ramach Projektu.

§ 2. 1. Niniejszy Regulamin określa zasady rekrutacji i uczestnictwa Uczestników w Projekcie.

2. Projekt realizowany jest przez Grantobiorcę na podstawie umowy nr 003/OKI/2018 z dnia 11 października 2018 r. z Operatorem.
3. Udział Uczestników w Projekcie jest bezpłatny.

Rozdział 2

Cele Projektu i zakres tematyczny szkoleń

§ 3. 1. Celem projektu jest zwiększenie grupy świadomych i kompetentnych użytkowników internetu i e-usług publicznych, zdolnych realizować potrzeby informacyjne, kulturalne, biznesowe, administracyjne i społeczne w bezpieczny i legalny sposób przy użyciu nowoczesnych narzędzi cyfrowych.

2. Udział w Projekcie wyposaży Uczestników w wiedzę i narzędzia, które rozwiną ich kompetencje niezbędne do sprawnego i bezpiecznego funkcjonowania w świecie cyfrowym, w kategoriach:

- 1) umiejętności pozyskiwania informacji, komunikacji, rozwiązywania problemów, obsługi oprogramowania, korzystania z usług i e-usług publicznych,
- 2) wiedzy w obszarach tematycznych: Rodzic w internecie, Moje finanse i transakcje w sieci, Rolnik w sieci

3. W ramach Projektu przewiduje się realizację szkoleń w ramach następujących modułów szkoleniowych:

- 1) „Rodzic w Internecie” - Uczestnicy szkolenia poznają źródła wartościowych i pochodzących z legalnych źródeł treści dostępnych w bibliotekach i muzeach cyfrowych oraz nauczą się, jak zapewnić dziecku bezpieczeństwo w sieci i reagować na

zagrożenia typu hate lub trolling. Ponadto uczestnicy szkolenia zdobędą wiedzę, jak korzystać z podstawowych usług e-administracji dla rodzin (takich, jak złożenie wniosku Rodzina 500+, uzyskanie Karty Dużej Rodziny i in.), a także z usług związanych ze zdrowiem. Szkolenie „Rodzic w internecie” posłuży podniesieniu kompetencji rodziców i opiekunów w zakresie korzystania z kultury i edukacji w internecie, a jednocześnie umożliwi zmniejszenie bariery komunikacyjnej pomiędzy nimi a dziećmi, dla których rzeczywistość cyfrowa jest codziennością.

2) „Moje finanse i transakcje w sieci” - 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 czy też występując o dowód osobisty – wszystko w sposób elektroniczny, szybko i bezpiecznie. Ponadto udział w szkoleniu umożliwi uczestnikom podniesienie kompetencji w zakresie korzystania z kultury i z zasobów edukacyjnych w internecie, co jest bardzo istotne w niwelowaniu barier społecznych i przeciwdziałaniu wykluczeniu kulturowemu.

3) „Rolnik w sieci” - Uczestnicy szkolenia dowiedzą się, gdzie w internecie można znaleźć przydatne informacje, aplikacje i e-usługi oraz jak z nich bezpiecznie korzystać, a także jak regulować swoje rachunki bez konieczności odwiedzania placówki banku 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, rozliczeń podatkowych online, usług online dla ubezpieczonych w KRUS (portal eKRUS.gov.pl), usług online Krajowej Sieci Obszarów Wiejskich (ksow.pl) czy usług ARiMR, ARR/ANR/ODR – docelowo KOWR oraz GIW/GIS/PIORIN/GIJHARS – docelowo PIBŻ.

4. Szkolenie będzie trwać 12 godzin i może być realizowane w dwóch wariantach: dwa dni po 6 godzin lub trzy dni po 4 godziny.

Rozdział 3

Grupy docelowe

§ 4. 1. Uczestnikami Projektu mogą zostać osoby, które najpóźniej w dniu przystąpienia do Projektu, ukończyły 25 rok życia.

2. Każdy z Uczestników Projektu może zgłosić się na jeden wybrany moduł szkoleniowy.

Rozdział 4

Zasady rekrutacji i kwalifikacji Uczestników Projektu

§ 5. 1. Rekrutacja Uczestników Szkoleń prowadzona będzie w trybie ciągłym do wyczerpania limitów miejsc na poszczególne obszary tematyczne.

2. W wyniku rekrutacji wyłoniona zostanie grupa 56 Uczestników Szkoleń:



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



- 1) moduł szkoleniowy „Rodzic w Internecie” – 24 osoby,
- 2) moduł szkoleniowy „Moje finanse i transakcje w sieci” – 24 osób,
- 3) moduł szkoleniowy „Rolnik w sieci” – 8 osób,
3. Podstawą kwalifikacji jest spełnienie kryterium określonego w Regulaminie oraz złożenie, poprawnie wypełnionego formularza zgłoszeniowego, stanowiącego załącznik nr 1 do Regulaminu.
4. Formularz zgłoszeniowy można pobrać w Urzędzie Gminy i Miasta Żuromin lub ze strony internetowej <http://zuromin.ibip.net.pl/>.
5. Dokumenty rekrutacyjne należy składać w Urzędzie Gminy i Miasta Żuromin, Plac Józefa Piłsudskiego 3, 09-300 Żuromin.
6. Poprawne złożenie formularza zgłoszeniowego nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem do Projektu.
7. Dodatkowo utworzona zostanie Lista Rezerwowa. W przypadku rezygnacji lub wykluczenia z uczestnictwa w Projekcie, wolne miejsca zajmą kolejno osoby z Listy Rezerwowej.
8. O zakwalifikowaniu lub nie zakwalifikowaniu do udziału w Projekcie Uczestnik będzie poinformowany telefonicznie bądź pisemnie, w przypadku braku kontaktu telefonicznego.
9. Osobą uprawnioną do udzielania wszelkich informacji i odpowiedzi w sprawie Projektu jest Beata Łebkowska, Urząd Gminy i Miasta Żuromin, Plac Józefa Piłsudskiego 3, 09-300 Żuromin mail: ugimz.bl@gmail.com tel. 23 65 72 558 wew. 42 pokój nr 14.

Rozdział 5

Uprawnienia i obowiązki Beneficjentów Ostatecznych

§ 6. 1. Do obowiązków Beneficjentów Ostatecznych należy, w szczególności:

- 1) przedkładanie wszelkich informacji, dokumentów oraz oświadczeń niezbędnych do prawidłowej realizacji Projektu;
 - 2) 100 % uczestnictwo w wybranym module szkoleniowym;
 - 3) współpraca ze wszystkimi podmiotami zaangażowanymi w realizację Projektu.
2. Na czas szkolenia Uczestnikowi zostanie zapewniony odpowiedni sprzęt komputerowy z dostępem do Internetu.
3. Uczestnik otrzyma niezbędne materiały szkoleniowe, a podczas szkolenia zostanie zapewniony mu catering.

Rozdział 6

Postanowienia końcowe

- § 7. 1.** Regulamin wchodzi w życie z dniem jego podpisania i obowiązuje przez cały okres realizacji Projektu.
2. Niniejszy Regulamin może ulec zmianie w przypadku, gdy będzie to konieczne z uwagi na zmiany wprowadzone do wniosku o dofinansowanie Projektu, zmianę przepisów prawa lub warunków umowy o dofinansowanie Projektu oraz w przypadku innych zmian mających na wpływ na osiągnięcie celów Projektów.
3. W kwestiach spornych, ostateczna decyzja co do interpretacji zapisów Regulaminu, należy do Burmistrza Gminy i Miasta Żuromin.