

Regulamin rekrutacji uczestników projektu „Klub Rozwoju Cyfrowego w gminie Smyków” w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, działanie 01.09 Rozwój kompetencji cyfrowych

§ 1 Informacje ogólne

1. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027, Oś priorytetowa Priorytet FERS.01 Umiejętności, działanie 01.09 Rozwój kompetencji cyfrowych.
2. Głównym celem projektu jest: Podniesienie kompetencji cyfrowych mieszkańców gminy Smyków, organizacja warsztatów i zajęć, integracja społeczna.
3. Przedmiotem niniejszego Regulaminu są warunki naboru i uczestnictwa w projekcie „Klub Rozwoju Cyfrowego w gminie Smyków”

§ 2 Definicje

Ilekoć poniżej jest mowa o:

1. Projekcie - rozumie się przez to projekt „Klub Rozwoju Cyfrowego w gminie Smyków” w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.
2. Beneficjencie — rozumie się przez to Gminę Smyków.
3. Kandydacie — rozumie się przez to osobę aplikującą do udziału w projekcie, która złożyła komplet dokumentów rekrutacyjnych i bierze udział w procesie rekrutacyjnym do Projektu.
4. Uczestniku — rozumie się przez to kandydata, który spełnił kryterium grupy docelowej i został zakwalifikowany do udziału w Projekcie oraz któremu udzielono wsparcia w ramach Projektu.
5. Osobie doświadczającej wykluczenia cyfrowego – rozumie się przez to osobę, która z powodu braku dostępu do technologii informacyjno - komunikacyjnych, niskich umiejętności obsługi urządzeń cyfrowych, ograniczonego dostępu do Internetu, bądź braku



odpowiednich zasobów edukacyjnych, nie jest w stanie w pełni uczestniczyć w społeczeństwie cyfrowym.

6. Osobie starszej - należy przez to rozumieć osobę, która ukończyła 60 rok życia.
7. Osobie z niepełnosprawnością - należy przez to rozumieć:
 - a) osoby, w rozumieniu ustawy z dnia 27 sierpnia 1997 r. o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych (t.j. Dz.U z 2024 roku poz. 44 ze zm.), a także osoby z zaburzeniami psychicznymi, w rozumieniu ustawy z dnia 19 sierpnia 1994 r. o ochronie zdrowia psychicznego (t.j. Dz.U. z 2024 roku poz. 917) – przy czym potwierdzeniem posiadania statusu osoby z niepełnosprawnością jest w szczególności odpowiednie orzeczenie wydane przez właściwy organ orzekający lub inny dokument zaświadczający o stanie zdrowia
 - b) osoby w rozumieniu wytycznych Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021–2027;

§ 3 Kandydat projektu

1. Kandydatem do projektu może być osoba która jest:
 - a) mieszkańcem Gminy Smyków,
 - b) osobą pełnoletnią,
 - c) osobą z niskimi kompetencjami cyfrowymi,
 - d) osoba chcąca rozwijać posiadane kompetencje cyfrowe,
 - e) osoby poniżej 18 roku życia mogą wziąć udział w zajęciach za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.

Projekt zapewnia równość szans kobiet i mężczyzn oraz dostępność dla osób ze szczególnymi potrzebami.

§ 4 Proces rekrutacji

1. Kandydat zainteresowany udziałem w projekcie składa dokumentację zgłoszeniową. Zgłoszenia można dokonać w formie: osobistej, elektronicznej, pocztą tradycyjną.
2. Rekrutacja Uczestników Projektu będzie zgodna z Wytycznymi dotyczącymi realizacji Projektów z udziałem środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.
3. Rekrutacja będzie przeprowadzona w dwóch etapach:
 - 1) I ETAP – Kryteria formalne (obligatoryjne)
 - a) osoba zamieszkująca na terenie gminy Smyków,



- b) osoba pełnoletnia,
 - c) osoba posiadająca obywatelstwo polskie.
- 1) II ETAP – Kryteria premiujące Osoba z niepełnosprawnością (+1 pkt, weryfikowane na podstawie orzeczenia o niepełnosprawności),
 - 2) Osoba nieposiadająca kompetencji cyfrowych lub chcąca rozwijać posiadane kompetencje cyfrowe (+1 pkt, weryfikowane na podstawie oświadczenia).
1. Dokumentację zgłoszeniową stanowią:
 - a) Formularz zgłoszeniowy - załącznik nr 1 do Regulaminu:
 - b) Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych – załącznik nr 2 do Regulaminu
 - c) Deklaracja przystąpienia do projektu - załącznik nr 3 do Regulaminu

§ 5 Ogólne zasady rekrutacji

1. Proces rekrutacji ma charakter otwarty, wszystkie osoby opisane jako Kandydat projektu , które w § 3 ust. 1 mogą przystąpić do procedury naboru.
2. Rekrutacja Uczestników prowadzona będzie zgodnie z polityką równych szans i niedyskryminacji oraz zasadą równości kobiet i mężczyzn. Proces Rekrutacji wspierany będzie akcją informacyjną.
3. Warunkiem niezbędnym do udziału w procesie rekrutacji jest złożenie poprawnie wypełnionych dokumentów, o których mowa w § 4 ust 3.
4. Proces rekrutacji kandydatów prowadzi Urząd Gminy Smyków za pośrednictwem edukatorów.
5. Za datę rozpoczęcia udziału w Projekcie uznaje się dzień, w którym Uczestnik/Uczestniczka Projektu został/a objęty pierwszą formą wsparcia bądź dzień podpisania umowy.
6. Za datę zakończenia udziału w Projekcie uznaje się dzień udzielenia ostatniej formy wsparcia.
7. W przypadku dużego zainteresowania uczestnictwem w Projekcie zostanie utworzona rekrutacyjna lista rezerwowa.
8. W przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń prowadzona będzie rekrutacja uzupełniająca.
9. Złożenie wniosku nie jest jednoznaczne z udziałem w projekcie.
10. Od decyzji o zakwalifikowaniu/niezakwalifikowaniu się na listę podstawową lub rezerwową nie przysługuje odwołanie.



§ 6 Cele, zadania

1. Celem Projektu jest rozwój kompetencji cyfrowych mieszkańców Gminy Smyków poprzez organizację warsztatów i zajęć oraz integrację społeczną.
2. Zadania Projektu:
 - a) Uruchomienie Klubu Rozwoju Cyfrowego w Gminie Smyków.
 - b) Wyposażenie Klubu Rozwoju Cyfrowego w wymagany sprzęt oraz podłączenie niezbędnych mediów do realizacji Projektu.
 - c) Prowadzenie działań w formie edukacji grupowej.
 - d) Prowadzenie działań w formie edukacji indywidualnej.
 - e) Prowadzenie punktu informacyjno – doradczego.
 - f) Prowadzenie działań informacyjnych i promocyjnych Klubu Rozwoju Cyfrowego.

Projekt realizowany będzie w ramach Utworzenia Klubu Kompetencji Cyfrowych w Gminie Smyków w Świetlicy Wiejskiej w Przyłogach, Przyłogi 49, 26-212 Smyków. Wszystkie szkolenia realizowane będą przez odpowiednio przeszkolonych edukatorów.

§ 7 Prawa i obowiązki uczestników projektu

1. Za datę rozpoczęcia udziału w projekcie uznaje się dzień, w którym Uczestnik projektu został objęty pierwszą formą wsparcia bądź dzień odpisania umowy.
2. Za datę zakończenia udziału w projekcie uznaje się dzień udzielenia ostatniej formy wsparcia.
3. Do obowiązków uczestnika projektu należy:
 - a) przestrzegania zasad niniejszego Regulaminu.
 - b) udostępnienie danych niezbędnych do wypełnienia obowiązków sprawozdawczych w projekcie.
 - c) zobowiązanie się do przekazania Realizatorowi w terminie 4 tygodni po zakończeniu udziału w projekcie danych dotyczących statusu na rynku pracy oraz informacji na temat udziału w kształceniu lub szkoleniu oraz uzyskania kwalifikacji lub nabycia kompetencji.
 - d) wypełnienia innych zaleceń w zakresie realizowanych przez nich zadań projektowych.
1. Każdy Uczestnik projektu ma prawo do:
 - a) udziału w formach wsparcia w ilości adekwatnych do swoich potrzeb,



- b) informowania o swoich specjalnych potrzebach w kontekście dostępności zgodnie ze Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027 stanowiącymi załącznik nr 2 do „Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027”,
 - c) zgłaszania uwag i oceny form wsparcia, którymi został objęty w realizowanym projekcie
 - d) rezygnacji z udziału w Projekcie.
- 1. Zakazane jest:
 - a) instalowanie nieautoryzowanego oprogramowania,
 - b) modyfikowanie ustawień systemowych bez zgody Realizatora Projektu,
 - c) nieuprawnione podłączanie i odłączanie urządzeń zewnętrznych,
 - a) użytkowanie sprzętu w sposób mogący prowadzić do jego uszkodzenia lub awarii.
 - 1. Każdy Uczestnik ponosi odpowiedzialność za powierzony mu sprzęt i jest zobowiązany do niezwłocznego zgłaszania wszelkich usterek, uszkodzeń lub nieprawidłowości w jego działaniu.
 - 2. W przypadku umyślnego uszkodzenia sprzętu lub rażącego zaniedbania, Realizator ma prawo obciążyć Uczestnika kosztami naprawy lub wymiany urządzenia,
 - 3. Realizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia lub cofnięcia dostępu do sprzętu osobom, które nie przestrzegają powyższych zasad.

§ 8 Zasady rezygnacji lub usunięcia z udziału w projekcie

- 1. Uczestnik projektu może poprosić o skreślenie z listy uczestników projektu bez ponoszenia odpowiedzialności, w przypadku, gdy:
 - a) rezygnacja nastąpiła z ważnych powodów osobistych lub zawodowych, niemożliwych do przewidzenia w chwili podpisania niniejszego Regulaminu i które uniemożliwiają dalszy udział w projekcie.
- 2. Rezygnacja z udziału w projekcie musi mieć formę pisemnego oświadczenia Uczestnika projektu.
- 3. Uczestnik projektu może zostać wykluczony z uczestnictwa w projekcie (skreślenie z listy uczestników) w przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu.
- 4. Realizator Projektu zastrzega możliwość wykluczenia Uczestnika/Uczestniczki z udziału w Projekcie poprzez skreślenie z listy Uczestników w przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu.
- 5. Ostateczną decyzję w przedmiocie wykluczenia Uczestnika z udziału w Projekcie listy uczestników Projektu podejmuje Realizator.



§ 9 Organizacja działań dla uczestników projektu

1. W ramach Projektu oferowane są następujące rodzaje wsparcia:
 - a) edukacja indywidualna,
 - b) edukacja grupowa,
 - c) doradztwo informacyjne
2. Edukacja grupowa realizowana jest w grupach liczących od 3 do 10 osób, jednak w uzasadnionych przypadkach liczba uczestników może zostać zwiększona.
3. W szczególnych sytuacjach, uwzględniając potrzeby Uczestników Projektu, po wcześniejszej konsultacji, Realizator Projektu może podjąć decyzję w przedmiocie wydłużenia godzin dostępności wsparcia przez Koordynatora Projektu.
4. Realizator Projektu nie ponosi odpowiedzialności za odwołanie lub przełożenie zajęć zaplanowanych w ramach udzielanego wsparcia, jeżeli odwołanie lub przełożenie zajęć nastąpi na skutek okoliczności niezależnych od Realizatora Projektu, takich jak m.in. choroba czy brak dyspozycyjności instruktora.
5. Za uporządkowanie sali oraz sprzętu po zakończeniu zajęć zrealizowanych w ramach Projektu odpowiadają Uczestnicy Projektu wspólnie z Realizatorem Projektu.
6. Realizator w ramach udzielonego wsparcia nie zakłada zwrotu kosztów dojazdu ani cateringu.
7. Realizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy, sprzęty, dokumenty oraz pieniądze wniesione lub pozostawione przez Uczestników w miejscu realizacji Projektu.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzyga Beneficjent realizujący projekt.
2. Regulamin obowiązuje w okresie trwania projektu od dnia jego opublikowania.
3. Każdy Uczestnik projektu potwierdza zapoznanie się z niniejszym Regulaminem w Deklaracji przystąpienia do udziału w projekcie.
4. 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 Decyzji o dofinansowanie Projektu, a także pisemnego zlecenia



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



KRC
Kluby Rozwoju Cyfrowego

wprowadzenia określonych zmian ze strony organów lub instytucji uprawnionych do dokonania oceny i kontroli realizacji Projektu.

5. W kwestiach nieujętych w niniejszym Regulaminie ostateczną decyzję podejmuje Realizator Projektu, od jego decyzji nie przysługuje odwołanie.

6. Realizator zastrzega sobie prawo zaprzestania realizacji Projektu w przypadku rozwiązania umowy o dofinansowanie Projektu zawartej z Instytucją Zarządzającą.

Załączniki:

1. Formularz zgłoszeniowy - załącznik nr 1 do Regulaminu
2. Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych – załącznik nr 2 do formularza rekrutacyjnego.
3. Karta zgłoszenia do projektu – załącznik nr 4