



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



REGULAMIN

udziału ucznia w projekcie *Modern media versus young people - opportunities or a threat*

o numerze przedsięwzięcia 2020-1-PMU-3239

w ramach projektu „Ponadnarodowa mobilność uczniów finansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój

I. Informacje ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady rekrutacji i udziału w projekcie „Ponadnarodowa mobilność uczniów”.
2. Regulamin dostępny jest w sekretariacie II Liceum Ogólnokształcącego w Pisz, ul. Młodzieżowa 26, 12-200 Pisz oraz na stronie internetowej szkoły www.lo2.pisz.pl
3. Projekt realizowany jest w Partnerstwie przez Lidera: II Liceum Ogólnokształcące, ul. Młodzieżowa 26, 12-200 Pisz oraz Partnera: 4th General Lyceum of Katerini, Mitropoleos street 2, 60131 Katerini w Grecji.
4. Projekt realizowany jest w okresie od 30.05.2021 r. do 29.11.2021 r.
5. Projekt skierowany jest do uczniów II Liceum Ogólnokształcącego w Pisz.
6. Udział we wszystkich formach wsparcia realizowanych w ramach projektu jest bezpłatny. Źródłem finansowania przedsięwzięć, w jakich uczestniczą uczniowie szkoły, jest Europejski Fundusz Społeczny.
7. Głównym celem projektu jest wzrost i rozwój kompetencji kluczowych w zakresie wielojęzyczności, świadomości i ekspresji kulturalnej, kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie uczenia się uczniów, którzy z przyczyn społecznych, rodzinnych, ekonomicznych oraz geograficznych nie uzyskują rozwoju edukacyjnego, osobistego i społecznego odpowiadającego posiadanemu potencjałowi.
8. Sprawy organizacyjne związane z udziałem ucznia w projekcie należy zgłaszać do koordynatora szkolnego wyznaczonego przez dyrektora II Liceum Ogólnokształcącego w Pisz, do p. Aleksandry Gorczyńskiej - Brózio.

II. Uczestnicy projektu

1. Projekt skierowany jest do uczniów klas pierwszych i drugich II Liceum Ogólnokształcącego w Pisz.
2. Udział w projekcie zgłasza sam uczeń, a rodzic/opiekun prawny wyraża zgodę na udział dziecka w projekcie.
3. Warunkiem udziału w projekcie uczniów II Liceum Ogólnokształcącego jest:
 - a) zapoznanie się z Regulaminem i jego akceptacja,
 - b) przynależność do grupy docelowej zgodnie z celem głównym projektu,

- c) wypełnienie i złożenie Karty zgłoszenia ucznia (zał. nr 1) oraz złożenie czytelnego podpisu przez ucznia i rodzica/opiekuna prawnego,
 - d) pozytywne zweryfikowanie pod względem formalnym i merytorycznym przez komisję rekrutacyjną.
4. Kartę zgłoszenia ucznia (zał. 1) należy składać **w gabinecie pedagoga szkolnego, u p. Małgorzaty Krom, w terminach:**
- **14 czerwca 2021 (poniedziałek) w godzinach 8.00-12.00**
 - **15 czerwca 2021 (wtorek) w godzinach 8.00- 11.00**

Lista zakwalifikowanych uczestników do projektu oraz lista rezerwowa uczestników zostanie sporządzona **do 18.06.2021 r.**

III. Rekrutacja

1. Rekrutacja obejmie ocenę formalną i merytoryczną:
 - a) kryteria oceny formalnej:
 - poprawność złożonej Karty zgłoszenia ucznia,
 - wyrażenie zgody przez rodzica/opiekuna prawnego na:
 - ❖ udział dziecka w projekcie,
 - ❖ na przetwarzanie danych osobowych dziecka
 - ❖ wprowadzenie danych osobowych dziecka do systemów informatycznych FRSE
 - b) kryteria punktowe oceny merytorycznej :
 - zaangażowanie ucznia w życie szkoły i społeczności lokalnej, w tym projekty edukacyjne, akcje charytatywne w roku szkolnym 2020/2021 - **max 10 pkt**
 - średnia ocen na koniec roku szkolnego 2020/2021
5,0 i powyżej - 5 pkt., > 4,5 – 4 pkt., > 4,0 - 3 pkt., > 3,5 – 2 pkt., > 3,0 – 1 pkt.
 - ocena zachowania na koniec roku szkolnego 2020/2021
wzorowe – 5 pkt., bardzo dobre – 4 pkt., dobre – 3 pkt., poprawne – 2 pkt., nieodpowiednie- 1 pkt
 - ocena z języka angielskiego uzyskana na koniec roku szkolnego 2020/2021

celujący - 5 pkt., bardzo dobry – 4 pkt., dobry - 3 pkt., dostateczny – 2 pkt., dopuszczający – 1 pkt.

- kryterium środowiskowe- miejsce zamieszkania- **miasto** 3 pkt, **wieś**- 5pkt
- kryterium dodatkowe w przypadku takiej samej sumy punktów- rozmowa indywidualna oceniająca predyspozycje ucznia do udziału w projekcie, frekwencja ucznia w semestrze poprzedzającym rekrutację uczestników do projektu, sytuacja rodzinna (rodzina niepełna, wielodzietna, o niskim statusie społecznym), profil klasy do której uczęszcza uczeń - (**max 5 pkt.**).

2. Komisja rekrutacyjna powołana przez dyrektora szkoły w składzie:

- Iwona Karczmarz – wicedyrektor szkoły
- Aleksandra Gorczyńska- Brózio- koordynator projektu
- Aneta Ramotowska – przewodnicząca zespołu wychowawczego
- Małgorzata Krom- pedagog szkolny

przeprowadza rekrutację.

3. Procedura rekrutacji:

- a) złożenie Karty zgłoszenia ucznia;
 - b) ocena punktowa Karty zgłoszenia ucznia
 - ustalenie łącznej oceny merytorycznej punktowej na podstawie oceny punktowej formularzy rekrutacyjnych
 - w przypadku takiej samej sumy punktów ocena punktowa indywidualnej rozmowy z uczniem
 - c) utworzenie przez Komisję listy podstawowej uczestników zakwalifikowanych do udziału w projekcie
 - d) utworzenie listy rezerwowej uczestników.
4. O wynikach procesu kandydat poinformowany zostanie za pośrednictwem dziennika elektronicznego (ze względu na RODO nie będzie opublikowana pełna lista z danymi na stronie szkoły, a jedynie podana informacja o zakończonym procesie).
5. W przypadku zgłoszenia się niewystarczającej liczby kandydatów zostanie przeprowadzona Rekrutacja uzupełniająca.

V. Planowany harmonogram i organizacja mobilności

1. W ramach projektu planowane jest przeprowadzenie następujących działań:

DZIAŁANIE 1	
Działania przygotowawcze do udziału w mobilności	Przygotowanie kulturowe. Przygotowanie pedagogiczne: zajęcia integracji i współpracy. Przygotowanie językowe.
DZIAŁANIE 2	
Działania w zakresie mobilności	<p>Dzień 1 Poznajmy się! Pierwszego dnia zorganizujemy spotkanie zapoznawcze z grupą grecką. Opowiemy nowym kolegom o naszym kraju, a także posłuchamy ich prezentacji na temat Grecji. Uczniowie z Grecji zorganizują dla nas grę miejską dzięki której lepiej poznamy okolice</p> <p>Dzień 2 Korzystanie z informacji – o skutecznym wyszukiwaniu i organizacji informacji, a także ocenie wiarygodności źródeł. Uczniowie wezmą udział w zajęciach, podczas których będą mieli do zrealizowania zadania wyszukanie konkretnych informacji za pomocą dostępnych źródeł. Zweryfikujemy, które źródła okazały się najbardziej wiarygodne. Na przykładach pokażemy uczniom, że różne typy źródeł informacji mają swoje wady, zalety i ograniczenia, np. Wikipedia jest aktualizowana na bieżąco, ale jej wiarygodność i obiektywność może być niższa niż encyklopedii drukowanej. Podczas warsztatów poprosimy uczniów o przygotowanie relacji z wymyślonego przez nas wydarzenia, ale narzucimy im z góry tezę, którą będą mieli za zadanie udowodnić. Po pierwszym dniu zajęć uczeń zrozumie zagrożenia wynikające z tendencyjnego</p>

przedstawiania informacji, np. że wybiórczy lub stronniczy opis sytuacji, sformułowany zgodnie np. z linią programową stacji, bądź z przekonaniem dziennikarza, może zafalszować obraz rzeczywistości

Dzień 3 Korzystanie z informacji . Zadaniem uczniów będzie zebranie informacji dotyczących Grecji oraz okolicznych atrakcji turystycznych, które będziemy odwiedzać. Poprosimy o zebranie jak największej ilości ciekawostek i stworzenie cyfrowego przewodnika po regionie (młodzież wykorzysta dowolny program informatyczny). Młodzież zdobędzie umiejętności z zakresu wykorzystania potencjału mediów społecznościowych oraz Internetu, by dotrzeć do informacji. Zdobędzie też kompetencje cyfrowe.

Dzień 4 Język mediów – o znaczeniu słów, obrazu i dźwięku, a także funkcjach komunikatów medialnych i kulturze komunikacji.

JĘZYK WYPOWIEDZI. CHWYTY RETORYCZNE I ICH ZASTOSOWANIE . Porozmawiamy o tym, czym jest przekaz, poprosimy uczniów o wyszukanie filmów z wypowiedziami, w których nie ma przekazu, bądź jest ich tak wiele, że powstaje chaos komunikacyjny. Przeprowadzimy ćwiczenia, np. poprosimy uczniów o opowiedzenie o swojej szkole, tak, aby zakomunikować założony sobie wcześniej przekaz na temat tej instytucji. Uczeń nie będzie mógł wypowiedzieć przekazu wprost, będzie on musiał wynikać z pokazanych przez uczestnika faktów, argumentów, przykładów. Poświęcimy dużo czasu na dyskusję. Zaprezentujemy uczniom różne fotografie i porozmawiamy o tym, jak nazwanie jakiejś rzeczy budzi w głowie określone konotacje.

Dzień 5 Ja w środowisku medialnym – o komunikowaniu się za pomocą mediów, budowaniu wizerunku i działaniu w społecznościach internetowych.

Podczas kolejnego dnia uczniowie wezmą udział w warsztatach poświęconych social mediom. Poprosimy ich o przeanalizowanie różnych kont na FB oraz Instagramie, o dokonanie analizy SWOT. Zadaniem uczniów będzie stworzenie konta na FB, które będą prowadzili podczas całego projektu.

Uczniowie prowadząc profile na FB będą się uczyć tworzyć przekazy informacyjne (dotyczące realizowanego projektu i naszych działań) i reklamowe (promocja Grecji i miejsc, które będziemy odwiedzać). Uczeń stworzy przekazy audiowizualne zawierające zarówno treści informacyjne, jak i elementy rozrywkowe, wpływające na emocje osób odwiedzających profile. Ostatniego dnia projektu przeanalizujemy konta uczestników, zobaczymy, które posty i informacje były najchętniej czytane i wywołały najsilniejsze emocje followersów.

Dzień 6 W sobotę uczniowie wezmą udział w wycieczce. Będą mieli okazję, aby sprawdzić, czy informacje zawarte w ich przewodnikach i wyszukane przez nich informacje są prawdziwe. Zadaniem młodzieży będzie zdobycie jak najwięcej informacji o wizytowanych miejscach, a także nakręcenie filmów oraz zrobienie dokumentacji fotograficznej, które będą wykorzystane podczas kolejnych dni realizacji mobilności,

Dzień 7 W niedzielę uczniowie wezmą udział w kolejnej całodniowej wycieczce. Będą mieli okazję, aby sprawdzić, czy informacje zawarte w ich przewodnikach i wyszukane przez nich informacje są prawdziwe. Zadaniem młodzieży będzie zdobycie

jak najwięcej informacji o wizytowanych miejscach, a także nakręcenie filmów oraz zrobienie dokumentacji fotograficznej, które będą wykorzystane podczas kolejnych dni realizacji mobilności.

Podczas, gdy pierwszy tydzień zostanie poświęcony dyskusjom i teorii, to podczas drugiego tygodnia skupimy się na kreatywnym wykorzystaniu mediów.

Dzień 8. Kreatywne korzystanie z mediów

Zadaniem uczniów będzie praca w grupie. Celem działań grup będzie stworzenie reportażu tekstowego, zdjęciowego, wideo, reportażu radiowego bądź innej formy radiowej w formie podcastu, wywiadu, będzie to zebranie doświadczeń uczniów z weekendowych wycieczek.

Dzień 9. Kreatywne korzystanie z mediów.

Zapoznamy uczniów z nowymi programami informatycznymi. Ich zadaniem będzie praca w grupach i stworzenie materiałów tj. memy, komiksy, plakaty i infografiki na bazie przygotowanego samodzielnie lub w grupie scenariusza. Tematem prac będzie nasz projekt. Uczniowie poznają aplikacje/usługi pozwalające na szybkie przygotowanie (np. dzięki szablonom czy generatorom) wspomnianych form.

Dzień 10. Bezpieczeństwo w sieci.

Zapoznamy uczniów z usługami i aplikacjami do przechowywania danych i materiałów przygotowanych w trakcie projektu w chmurze, do archiwizowania najważniejszych plików, budowania zasobów do pracy grupowej, dzielenia się treściami z innymi osobami (np. Dropbox, Google Drive, iCloud, SkyDrive,

	<p>Ubuntu One) i synchronizowania zasobów między różnymi urządzeniami.</p> <p>Dzień 11. Bezpieczeństwo w sieci. Zorganizujemy warsztat dotyczący zamieszczania fałszywych informacji oraz „clickbaitów”. Uczniowie dowiedzą się o działalności organizacji fact-checkingowych. Porozmawiamy i skorzystamy z narzędzi zwiększających anonimowość; np. TOR, anonimowe proxy, dystrybucja Linuksa TAILS.</p> <p>Dzień 12. Podsumowanie mobilności. Analiza profili uczniów na FB, dyskusja na temat mediów społecznościowych w dzisiejszym świecie. Rozdanie certyfikatów..</p>
DZIAŁANIE 3	
Działania następcze	Upowszechnianie efektów i rezultatów projektu poprzez udział w spotkaniach promujących, konferencjach, przygotowanie materiałów promujących, itp.

2. Organizacja mobilności :

- a) Mobilność będzie trwała 14 dni.
- b) Jako okres mobilności rozumie się czas trwania wyjazdu zagranicznego, uwzględniając 12-dniowy harmonogram zajęć merytorycznych w wymiarze 6 godzin dziennie oraz jeden dzień bezpośrednio przed rozpoczęciem okresu zajęć merytorycznych oraz dwa dni następujący bezpośrednio po zakończeniu okresu zajęć merytorycznych przeznaczonych na podróż.
- c) Zajęcia merytoryczne zostaną przeprowadzone przez grupę projektową w formie warsztatów.
- d) Uczestnicy w trakcie mobilności będą mieć zapewniony transport, dojazdy, wyżywienie, zakwaterowanie, ubezpieczenie, opiekuna grupy.

3. Warsztaty prowadzone będą zgodnie z harmonogramem mobilności, pod nadzorem osób posiadających odpowiednie kwalifikacje.
4. Nadzór nad prawidłową realizacją i organizacją warsztatów sprawuje koordynator merytoryczny we współpracy z koordynatorem mobilności Partnera ponadnarodowego.

VI. Obowiązki uczestników projektu oraz rodziców/opiekunów prawnych

1. Obowiązki ucznia jako uczestnika mobilności:
 - a) udział w obowiązkowym etapie przygotowania do mobilności w wymiarze 20 godzin zegarowych, w tym:
 - 2 godzin przygotowania pedagogicznego,
 - 3 godzin przygotowania kulturowego,
 - 15 godzin przygotowania językowego, we wskazanym przez szkołę miejscu i przeprowadzonym przez osoby o odpowiednich kwalifikacjach;
 - b) aktywny udział i realizacja działań określonych w harmonogramie mobilności ponadnarodowej odbywającej się w Katerini w Grecji;
 - c) udział w obowiązkowym procesie ewaluacji (badaniu) określonym przez szkołę w formie ankiety lub obserwacji, polegających na sprawdzeniu poziomu kompetencji kluczowych przed i po mobilności w zakresie poniższych 5 pytań:
 - Czy udział w przedsięwzięciu przyczynił się do wzrostu poziomu znajomości języka obcego?
 - Czy udział w przedsięwzięciu wpłynął na zainteresowanie lub podniesienie wiedzy w zakresie wykorzystania technologii cyfrowych (np. komputer, Internet, aplikacje, urządzenia ICT) w procesie uczenia się?
 - Czy udział w przedsięwzięciu wpłynął na zdobycie umiejętności lub doświadczenia w zakresie współpracy w grupie?
 - Czy udział w przedsięwzięciu umożliwił podejmowanie nowych inicjatyw mających wpływ na rozwój przedsiębiorczości, kreatywności lub strategicznego myślenia?
 - Czy udział w przedsięwzięciu przyczynił się do poszerzenia wiedzy na temat innych tradycji/kultur/obyczajów?

- d) wpisy na listę obecności podczas zajęć przygotowawczych oraz warsztatów.
2. Każdy uczestnik projektu zobowiązany jest do:
 - a) zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu,
 - b) bieżącego informowania koordynatora projektu o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić jego udział w projekcie,
 - c) przestrzegania ogólnie przyjętych norm i zasad i godne reprezentowanie II Liceum Ogólnokształcącego w Piszcu,
 - d) stosowania się do poleceń wydawanych przez osoby zaangażowane w realizację projektu.
 3. Rodzic/opiekun prawny ma prawo do wglądu i modyfikacji podanych danych osobowych udostępnionych na potrzeby projektu.

VII. Procedura odwoławcza

1. Każdy kandydat, który nie zostanie zakwalifikowany do udziału w projekcie na podstawie złożonej Karty zgłoszenia ucznia, będzie miał prawo do odwołania się od oceny Komisji rekrutacyjnej do Dyrektora II Liceum Ogólnokształcącego w Piszcu.
2. Odwołanie, w formie pisemnej, zawierające argumentację, należy złożyć w Sekretariacie Szkoły w terminie 5 dni roboczych od daty poinformowania o wynikach rekrutacji.
3. Komisja rekrutacyjna rozpatrzy wnioski w terminie 2 dni roboczych i poinformuje kandydata za pomocą e dziennika o decyzji.

VIII. Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.
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, a także pisemnego zlecenia wprowadzenia określonych zmian ze strony organów lub instytucji uprawnionych do dokonania oceny i kontroli realizacji projektu.



- Integralną częścią niniejszego Regulaminu jest załącznik nr 1 — Karta zgłoszenia ucznia.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

