



Dofinansowane przez Unię Europejską

Dofinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

REGULAMIN REKRUTACJI

**do projektu nr do projektu nr 2022-2-PL01-KA210-VET-000101920, pt. „Tester oprogramowania - kwalifikacja i certyfikacja w kształceniu zawodowym”
, realizowanego przez Skills Academy Sp. z o.o. w partnerstwie z GEORGIKES EKMETALEUSEIS & TRAINING SERVICES (Grecja) i ARM Technology Sp. z o.o. (Polska) przy wsparciu Unii Europejskiej, w ramach programu Erasmus+, akcja kluczowa 2: Partnerstwa na małą skalę w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego.**

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa i rekrutacji uczestników projektu nr 2022-2-PL01-KA210-VET-000101920 , pt. Tester oprogramowania - kwalifikacja i certyfikacja w kształceniu zawodowym” realizowanego przez Skills Academy Sp. z o.o. w partnerstwie z z GEORGIKES EKMETALEUSEIS & TRAINING SERVICES (Grecja) i ARM Technology Sp. z o.o. (Polska) przy wsparciu Unii Europejskiej, w ramach programu Erasmus+, akcja kluczowa 2: Partnerstwa na małą skalę w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego.
2. Projekt realizowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Erasmus+.
3. Udział w projekcie jest całkowicie bezpłatny.
4. Beneficjentem Projektu jest Skills Academy Sp. z o.o , GEORGIKES EKMETALEUSEIS & TRAINING SERVICES (Partner Zagraniczny) oraz ARM Technology Sp. z o.o. (Partner Polski)
5. Realizacja projektu ma za zadanie podnieść poziom kształcenia zawodowego na kierunku technik hotelarstwa dzięki opracowaniu i udostępnieniu w ramach otwartych zasobów edukacyjnych kursu zawodowego oraz jego wdrożeniu w działalności edukacyjnej Partnerów i pozostałych uczestniczących w projekcie Instytucji. Ma także podnieść poziom umiędzynaradawiania organizacji biorących udział w projekcie i zbudować potencjał do tworzenia i rozwoju sieci międzynarodowych i krajowych w obszarze edukacji.
6. Projekt skierowany jest do 20 Uczniów i Nauczycieli ze Szkoły wybranej przez Skills Academy Sp. z o.o. oraz 20 Uczestników z Grecji, związanych z branżą IT.
7. W kwestiach nieobjętych niniejszym regulaminem, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

§ 2

Uczestnicy Projektu

W ramach projektu wsparciem zostanie objętych 20 uczniów kształcących się na kierunku technik programista/ informatyk lub pokrewne w klasach IV i V, zwanych dalej „Uczestnikami

Projekt 2022-2-PL01-KA210-VET-000101920, pt. „Tester oprogramowania - kwalifikacja i certyfikacja w kształceniu zawodowym” realizowany przy wsparciu Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+, akcja kluczowa 2: Partnerstwa na małą skalę w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego (KA210).



Dofinansowane przez Unię Europejską

Projektu”, którzy do udziału w Projekcie zostaną zakwalifikowani na podstawie procedury rekrutacyjnej, przeprowadzonej przez Komisję Rekrutacyjną, w skład której wejdą przedstawiciele Skills Academy Sp. z o.o. i Zespołu Szkół.

§ 3

Zakres wsparcia

1. Każdy Uczestnik otrzyma link do platformy z interaktywnym kursem „Tester oprogramowania - kwalifikacja i certyfikacja w kształceniu zawodowym” i będzie mógł zalogować się na indywidualne konto użytkownika.
2. Po ukończeniu kursu utrzyma certyfikat poświadczający jego ukończenie.
3. Uczestnik będzie miał dostęp zarówno do kursu opracowanego w polskiej i angielskiej wersji językowej.
4. Uczestnik będzie miał możliwość logowania się na platformę w dowolnym momencie.
5. Uczestnik będzie oceniał funkcjonalność i jakość przygotowanego produktu.

§ 4

Zasady rekrutacji uczestników

1. Rekrutacja zostanie poprzedzona akcją informacyjną, w czasie której zostaną podane jej zasady.
2. Rekrutacja do projektu będzie się odbywać z uwzględnieniem zasady równych szans, w tym zasady równości płci.
3. Podstawą kwalifikowania osób do realizacji kursu w ramach projektu będzie spełnienie następujących warunków:
 - a. Przynależności do grupy określonej grupy docelowej, opisanej w § 2;
 - b. Złożenie poprawnie wypełnionego formularza rekrutacyjnego.
4. Przedstawiciele Skills Academy Sp. z o.o. i Szkoły przeprowadzą rekrutację za pośrednictwem powołanej Komisji Rekrutacyjnej.
5. Komisja Rekrutacyjna utworzona zostanie z przedstawicieli Instytucji, w tym: Kierownika projektu z ramienia Skills Academy Sp. z o.o. Dyrekcji oraz Kierownik Szkolenia Praktycznego z ramienia Zespołu Szkół.
6. Rekrutacja odbędzie się zgodnie z poniższym harmonogramem:
 - a. od 01 marca 2024 do 31 maja 2024 r. przyjmowanie formularzy dla grupy uczniów kształcących się w zawodzie: kierunku technik programista/ informatyk lub pokrewne
 - b. 01 czerwca 2024 – ogłoszenie wyników rekrutacji (lista główna oraz lista rezerwowa);
 - c. Do 08 czerwca 2024 – procedura odwoławcza;
 - d. 15 czerwca 2024 – ogłoszenie ostatecznych wyników rekrutacji (lista główna oraz lista rezerwowa);

Projekt 2022-2-PL01-KA210-VET-000101920, pt. „Tester oprogramowania - kwalifikacja i certyfikacja w kształceniu zawodowym” realizowany przy wsparciu Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+, akcja kluczowa 2: Partnerstwa na małą skalę w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego (KA210).



Dofinansowane przez Unię Europejską

- e. podpisanie umów z uczniami wybranymi do udziału w projekcie w ramach listy głównej.
- .
- 7. Chęć udziału w projekcie uczeń zgłasza poprzez złożenie w sekretariacie Zespołu Szkół Formularza rekrutacyjnego.
- 8. O przyjęciu do projektu decyduje kolejność zgłoszeń
- 9. Formularze rekrutacyjne będą rozdawane podczas spotkań informacyjnych oraz będą dostępne w sekretariacie ZS i na stronie internetowej Skills Academy .
- 10. Uczniowie zobowiązują się do podania prawdziwych danych w formularzach rekrutacyjnych.
- 11. Przewiduje się procedurę odwoławczą. Uczeń ma prawo do odwołania się od decyzji Komisji Rekrutacyjnej w ciągu 7 dni od opublikowania listy osób zakwalifikowanych do udziału w projekcie. Odwołania złożone w formie pisemnej w sekretariacie Dyrektora ZS będą rozpatrywane tylko w przypadku, gdy Komisja Rekrutacyjna nie miała dostępu do istotnej z punktu widzenia procesu wiedzy, mogącej pozwolić na zakwalifikowanie się ucznia do udziału w projekcie.
- 12. Każdy zakwalifikowany uczestnik, bez podania przyczyny, może zrezygnować z udziału w projekcie w ciągu 7 dni od momentu opublikowania wyników, poprzez złożenie odpowiedniego oświadczenia na ręce Komisji. Bieg terminu rozpoczyna się wraz z datą ogłoszenia wyników rekrutacji.
- 13. W razie zaistnienia nadzwyczajnych okoliczności, przewiduje się przeprowadzenie rekrutacji uzupełniającej w trybie pilnym. Odbędzie się ona na tych samych warunkach, co pierwszy etap rekrutacji.
- 14. Osoby zakwalifikowane do udziału w projekcie, a także osoby znajdujące się na liście rezerwowej, po zakończeniu procesu rekrutacji oraz procedury odwoławczej, zostaną osobno poinformowane o dalszej procedurze związanej z udziałem w projekcie, koniecznością podpisania stosownych dokumentów. Warunkiem udziału w głównym działaniu projektu, tj. ukończeniu 100-godzinnego kursu interaktywnego jest otrzymanie certyfikatu i przekazanie jego kopii do sekretariatu ZS, poświadczającego jego ukończenie.

§ 5

Postanowienia końcowe

- 1. Uczestnik projektu ma prawo zgłaszać Instytucjom wysyłającym swoje uwagi i opinie dotyczące przeprowadzonych działań, w tym oceniać jakość kursu, przydatność wsparcia oraz sposób jego realizacji.
- 2. Uczestnik projektu ponosi odpowiedzialność za składanie oświadczeń niezgodnych z prawdą.
- 3. Nadzór organizacyjny i merytoryczny nad realizacją projektu sprawować będą Kierownik projektu z ramienia Skills Academy oraz Koordynator Projektu z ramienia ZS.

Projekt 2022-2-PL01-KA210-VET-000101920, pt. „Tester oprogramowania - kwalifikacja i certyfikacja w kształceniu zawodowym” realizowany przy wsparciu Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+, akcja kluczowa 2: Partnerstwa na małą skalę w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego (KA210).



Dofinansowane przez Unię Europejską

4. W przypadkach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Koordynator projektu z ramienia ZS.
5. Regulamin obowiązuje w okresie trwania projektu.

Zatwierdzam.