



Regulamin uczestnictwa uczniów w Projekcie

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa uczniów w Projekcie „Akademia kompetencji kluczowych – program rozwoju uczniów szkół ponadgimnazjalnych Polski Wschodniej” (zwanym dalej „Projektem”).
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.
3. Projekt jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III. *Wysoka jakość systemu oświaty*, Działanie 3.3. *Poprawa jakości kształcenia* Poddziałanie 3.3.4 *Modernizacja treści i metod kształcenia - projekty konkursowe*.
4. Projekt jest realizowany przez Unizeto Technologies S.A. z siedzibą w Szczecinie w partnerstwie z Instytutem Maszyn Matematycznych z siedzibą w Warszawie.
5. Projekt realizowany jest w okresie od 1 stycznia 2009 r. do 31 grudnia 2012 r.
6. Celem Projektu jest zwiększenie potencjału zawodowego i społecznego 9900 uczniów szkół ponadgimnazjalnych Polski Wschodniej.
7. Obszar realizacji Projektu obejmuje województwo lubelskie, podkarpackie, świętokrzyskie, warmińsko-mazurskie oraz podlaskie.
8. Biuro Projektu zlokalizowane jest w Oddziale Lublin Unizeto Technologies S.A.

§ 2

Ogólne zasady uczestnictwa uczniów w Projekcie

1. Przez Uczestnika Projektu (ucznia) należy rozumieć ucznia, który po zakwalifikowaniu do Projektu na podstawie wyników zdalnych testów wstępnych, podpisał deklarację uczestnictwa w Projekcie. W imieniu ucznia, który nie ukończył 18. roku życia, deklaracja uczestnictwa w Projekcie powinna zostać podpisana dodatkowo przez przedstawiciela ustawowego.
2. Za datę rozpoczęcia uczestnictwa w Projekcie należy rozumieć datę podpisania deklaracji uczestnictwa w Projekcie przez ucznia. Podpisanie deklaracji uczestnictwa w Projekcie nie może nastąpić później niż w dniu rozpoczęcia udziału ucznia w zajęciach, o których mowa w § 3 ust. 1.
3. Uczestnictwo w Projekcie jest bezpłatne.

§ 3

Uprawnienia i obowiązki

1. Uczestnik Projektu (uczeń) zobowiązany jest do udziału w:
 - a. zajęciach z języka angielskiego w wymiarze 30 godzin lekcyjnych,
 - b. zajęciach komputerowych ECDL w wymiarze 120 godzin lekcyjnych
 - c. lub zajęciach z podstaw przedsiębiorczości w wymiarze 20 godzin lekcyjnych.
2. Uczestnik Projektu (uczeń) może wziąć udział wyłącznie w jednym rodzaju zajęć, o których mowa w §3 ust. 1, tj. albo w zajęciach z języka angielskiego, albo w zajęciach komputerowych ECDL albo w zajęciach z podstaw przedsiębiorczości, zależnie od wyników zdalnych testów wstępnych oraz zgodnie z treścią deklaracji uczestnictwa w Projekcie.
3. Uczestnik Projektu (uczeń) biorący udział w zajęciach komputerowych ECDL zobowiązany jest dodatkowo do przystąpienia do 7 egzaminów ECDL, po zdaniu których uzyska międzynarodowy certyfikat Europejskie Komputerowe Prawo Jazdy (ECDL).
4. Uczestnik Projektu (uczeń) biorący udział w zajęciach z podstaw przedsiębiorczości zobowiązany jest dodatkowo do skorzystania ze szkolenia e-learningowego z zakresu podstaw przedsiębiorczości.
5. Unizeto Technologies S.A. zobowiązane jest do zapewnienia każdemu Uczestnikowi Projektu (uczniowi) podręczników z zakresu tematycznego właściwego dla danych zajęć.



Akademia kompetencji kluczowych – program rozwoju uczniów szkół ponadgimnazjalnych Polski Wschodniej

6. Uczestnik Projektu (uczeń) zobowiązany jest do potwierdzenia udziału w zajęciach oraz odbioru podręczników, poprzez złożenie własnoręcznego podpisu na właściwych listach przygotowanych przez Unizeto Technologies S.A.
7. Uczestnik Projektu (uczeń) zobowiązany jest do udziału w zdalnych testach ewaluacyjnych oraz zdalnych testach końcowych, do których dostęp zapewni Unizeto Technologies S.A.
8. Uczestnik Projektu (uczeń) ma prawo do nieobecności na zajęciach określonych w deklaracji uczestnictwa w Projekcie w wymiarze maksymalnie 20% wymiaru godzinowego tych zajęć.
9. Nieobecność na zajęciach określonych w deklaracji uczestnictwa w Projekcie w wymiarze większym niż 20% wymiaru godzinowego tych zajęć, jest równoznaczna, co do zasady, z rezygnacją Uczestnika Projektu (ucznia) z uczestnictwa w Projekcie i utratą statusu Uczestnika Projektu (ucznia) w rozumieniu niniejszego Regulaminu.
10. Za równoznaczne z rezygnacją Uczestnika Projektu (ucznia) z uczestnictwa w Projekcie i utratą statusu Uczestnika Projektu (ucznia) w rozumieniu niniejszego Regulaminu uznaje się również dostarczenie do Biura Projektu pisemnego wniosku o skreślenie z listy Uczestników Projektu podpisanego przez Uczestnika Projektu (ucznia) oraz – jeśli nie ukończył on 18. roku życia – dodatkowo przez jego przedstawiciela ustawowego lub stwierdzenie przez Koordynatora projektu wystąpienia poważnych okoliczności uniemożliwiających udział ucznia w zajęciach.
11. W przypadku rezygnacji Uczestnika Projektu (ucznia) z uczestnictwa w Projekcie, zobowiązany jest on, co do zasady, do niezwłocznego zwrotu podręczników, o których mowa w §3 ust. 5.
12. Unizeto Technologies S.A. zobowiązane jest do zapewnienia nagrody rzeczowej każdemu Uczestnikowi Projektu (uczniowi), który nie zrezygnował z uczestnictwa w Projekcie oraz dodatkowej nagrody rzeczowej dla Uczestnika Projektu (ucznia), który osiągnął najlepsze wyniki zdalnych testów końcowych z danych zajęć w szkole w danym roku szkolnym.
13. Unizeto Technologies S.A. pokrywa następujące koszty związane ze uczestnictwem ucznia w Projekcie:
 - a. koszty udziału w zajęciach, o których mowa w §3 ust. 1,
 - b. koszty przystąpienia do 7 egzaminów ECDL, o których mowa w §3 ust. 3,
 - c. koszty korzystania ze szkolenia e-learningowego, o którym mowa w §3 ust. 4,
 - d. koszty podręczników, o których mowa w §3 ust. 5,
 - e. koszty udziału w zdalnych testach wstępnych, o których mowa w §2 ust. 1, oraz zdalnych testach ewaluacyjnych i końcowych, o których mowa w §3 ust. 7,
 - f. koszty nagród, o których mowa w §3 ust. 12.

§ 4

Postanowienia końcowe

1. Sprawy nieuregulowane w niniejszym Regulaminem są rozstrzygane przez Koordynatora Projektu w oparciu o postanowienia „Regulaminu rekrutacji”.
2. Ostateczna interpretacja niniejszego Regulaminu w oparciu o założenia Projektu, przepisy dotyczące Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki oraz postanowienia „Regulaminu rekrutacji” należy do Koordynatora Projektu.
3. Unizeto Technologies S.A. zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu. Wszelkie zmiany niniejszego Regulaminu będą publikowane na stronie internetowej Projektu.
4. Niniejszy Regulamin obowiązuje od dnia jego zatwierdzenia do dnia 31 grudnia 2012 r.

Niniejszym zatwierdzam „Regulamin uczestnictwa uczniów w Projekcie”:

Lublin, dn. 12 października 2009 r.

.....
miejsowość, data


.....
podpis Koordynatora Projektu