



**REGULAMIN REKRUTACJI I UCZESTNICTWA W PROJEKCIE  
„Efektywne kształcenie zawodowe w Oddziałach TEB Edukacja w Lesznie i Pile”  
RPWP.08.03.01-30-0020/19**

**I Postanowienia ogólne**

- I.1. Realizatorem projektu „Efektywne kształcenie zawodowe w Oddziałach TEB Edukacja w Lesznie i Pile” nr RPWP.08.03.01-30-0020/19 jest TEB Edukacja sp. z o. o. z siedzibą w Poznaniu.
- I.2. Projekt „Efektywne kształcenie zawodowe w Oddziałach TEB Edukacja w Lesznie i Pile” nr RPWP.08.03.01-30-0020/19 realizowany jest w ramach Osi Priorytetowej 8: Edukacja, Działanie 8.3. Wzmocnienie oraz dostosowanie kształcenia i szkolenia zawodowego do potrzeb rynku pracy, Poddziałanie 8.3.1. Kształcenie zawodowe młodzieży – tryb konkursowy, Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014 – 2020.
- I.3. Projekt współfinansowany jest ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego oraz budżetu państwa.
- I.4. Projekt trwa od 30-06-2020 r. do 29-06-2023r. i realizowany jest na terenie województwa wielkopolskiego.
- I.5. Projekt przeznaczony jest dla Uczniów/Uczennic kształcących się w Technikach TEB Edukacja w Lesznie i Pile na kierunkach: Technik Informatyk, Technik Fotografii i Multimediiów oraz Technik Organizacji Reklamy, w klasach I, II, III i IV.
- I.6. Wsparciem w ramach projektu zostaną objęci Uczniowie z naborów w latach: 2017/2018, 2018/2019, 2019/2020.
- I.7. Rekrutację kandydatów prowadzi Realizator projektu przez Biuro Projektu w Lesznie oraz filię Biura Projektu w Pile
- I.8. Przystępując do Projektu w sposób przewidziany w niniejszym regulaminie, Uczestnik wyraża zgodę na jego postanowienia. Udział w projekcie i udostępnienie danych osobowych jest całkowicie dobrowolne, jednakże niezbędne.
- I.9. Projekt ma na celu wzmocnienie zdolności do zatrudnienia 200 Uczniów/Uczennic (43K/157M) kształcących się na kierunku Technik Informatyk, Technik Fotografii i Multimediiów oraz Technik Organizacji Reklamy w klasie IV, III lub II w Technikach TEB Edukacja w Lesznie i Pile.
- I.10. Realizacja przedstawionego w pkt. I.9 celu polegać będzie na wdrożeniu kompleksowego programu, dostosowującego proces kształcenia do potrzeb lokalnego rynku pracy, w tym również doposażenie w/w szkół oraz podniesienie kwalifikacji zawodowych nauczycieli kształcenia zawodowego.
- I.11. W ramach wdrożenia w/w kompleksowego programu, dla Uczniów zostanie przeprowadzone:
  - Doradztwo edukacyjno-zawodowe;
  - Dodatkowe specjalistyczne szkolenia zawodowe;
  - Staże zawodowe dla 80% Uczestników.
- I.12. Dla nauczycieli kształcenia zawodowego zostaną przeprowadzone szkolenia:
  - Kurs programowania C++;
  - Kurs Adobe CC;
  - Kurs E-sport.
- I.13. Udział Uczestników w projekcie jest BEZPŁATNY.

**II Definicje**

Użyte w regulaminie pojęcia oznaczają:

- II.1. Realizator – TEB Edukacja sp. z o. o. z siedzibą w Poznaniu.
- II.2. Projekt – projekt „Efektywne kształcenie zawodowe w Oddziałach TEB Edukacja w Lesznie i Pile” nr RPWP.08.03.01-30-0020/19 realizowany w ramach Osi Priorytetowej 8: Edukacja, Działanie 8.3. Wzmocnienie oraz dostosowanie kształcenia i szkolenia zawodowego do potrzeb rynku pracy, Poddziałanie 8.3.1. Kształcenie zawodowe młodzieży – tryb konkursowy, Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014 – 2020.
- II.3. Wsparcie – cykl zajęć organizowanych przez Realizatora w ramach Projektu zgodnie z założeniami wniosku o dofinansowanie, w ustalonych odrębnie grupach szkoleniowych i miejscach szkoleń.



- II.4. Kandydat – osoba ubiegająca się o zakwalifikowanie do udziału w Projekcie na podstawie zasad określonych w Regulaminie.
- II.5. Uczestnik – kandydat, który po spełnieniu wszystkich wymogów określonych w Regulaminie został przez Realizatora zakwalifikowany do udziału w Projekcie.

### III Zasady rekrutacji do Projektu – dla uczniów

- III.1 Projekt przeznaczony jest łącznie dla 200 Uczniów/Uczennic (43K/157M) Technikum TEB Edukacja w Lesznie i Pile:
- kształcących się w Technikum TEB Edukacja w Lesznie na kierunkach:
    - Technik Organizacji Reklamy w klasie II, III lub IV (1 grupa x ok. 14 osób);
    - Technik Fotografii i Multimediów w klasie II, III lub IV (5 grup x ok. 12 osób);
    - Technik Informatyk w klasie II, III lub IV (4 grupy x ok.13-14 osób);
  - kształcących się w Technikum TEB Edukacja w Pile na kierunku Technik Informatyk w klasie II, III lub IV (5 grup x 14 osób);
  - pozostających bez zatrudnienia;
  - uczących się lub zamieszkujących, w rozumieniu przepisów Kodeksu Cywilnego, na terenie województwa wielkopolskiego.
- Niespełnienie któregokolwiek z w/w kryteriów skutkuje odrzuceniem zgłoszenia.  
Weryfikacja w/w kryteriów w oparciu o dokumenty rekrutacyjne.
- III.2 Kandydaci muszą spełniać wymogi zawarte w pkt.III.1, określające grupę docelową.
- III.3 Oprócz kryteriów z punktu III.1 Kandydat dodatkowo musi:
- a) na etapie zgłoszenia do projektu:
    - kompletnie wypełnić i czytelnie podpisać formularz zgłoszeniowy, a w przypadku osób z niepełnosprawnościami – także ankietę potrzeb osób niepełnosprawnych (Załącznik nr 1a i Załącznik nr 1c – jeśli dotyczy);
    - podpisać Oświadczenie uczestnika projektu (Załącznik nr 2);
    - dostarczyć ksero orzeczenia o stopniu niepełnosprawności (w przypadku osób z niepełnosprawnościami);
  - b) po zakwalifikowaniu do udziału w projekcie:
    - podpisać Deklarację uczestnictwa w projekcie (Załącznik nr 3);
    - podpisać Umowę uczestnictwa w projekcie w obecności pracownika Biura Projektu (Załącznik nr 4a).
- III.4 W przypadku osób niepełnoletnich, przystępujących do Projektu, dokumenty rekrutacyjne muszą być podpisane także przez rodzica/opiekuna prawnego osoby niepełnoletniej.
- III.5 Kwalifikacja Kandydatów odbywać się będzie na podstawie poprawnie wypełnionego i złożonego kompletu dokumentów zgłoszeniowych, o których mowa w pkt. III.3).
- III.6 O zakwalifikowaniu Kandydata do udziału w Projekcie decyduje:
- spełnienie wszystkich kryteriów formalnych – OBLIGATORYJNE.
- III.7 Rekrutacja będzie miała charakter wewnętrzny i prowadzona będzie w okresie realizacji projektu, jednak nie dłużej niż do końca października 2022r.
- III.8 W przypadku większej liczby zgłoszeń Kandydatów oraz w celu zabezpieczenia frekwencji, na wypadek choroby lub zdarzeń losowych powodujących rezygnację Uczestników, przewiduje się utworzenie list rezerwowych (ok. 5 osób).
- III.9 Proces rekrutacji prowadzony będzie do momentu zamknięcia listy Uczestników.
- III.10 W ramach projektu, dla wszystkich Uczestników zaplanowane zostały następujące formy wsparcia:
- Doradztwo edukacyjno-zawodowe (2h doradztwo indywidualne);
  - Dodatkowe specjalistyczne szkolenia:
    - dla uczniów z kierunku Technik Organizacji Reklamy w Lesznie – Kurs Adobe CC (60h);
    - dla uczniów z kierunku Technik Fotografii i Multimediów w Lesznie – Kurs Adobe CC (60h);
    - dla uczniów z kierunku Technik Informatyk w Lesznie – Kurs programowania C++ (60h);
    - dla uczniów z kierunku Technik Informatyk w Pile – Kurs e-sport (152h).



- III.11 Ponadto, łącznie dla 80% Uczestników (tj. 160os.) zaplanowane zostały staże zawodowe u pracodawców z branży. Szczegółowe informacje dotyczące staży znajdują się w pkt. III.15 – III.19.
- III.12 Doradztwo edukacyjno-zawodowe realizowane będzie w oparciu o Punkty Informacji i Kariery (PIK), które powstaną w każdej ze szkół i będą funkcjonowały przez cały okres realizacji projektu.
- III.13 Zakres podstawowych usług oferowanych przez PIK:
- gromadzenie i aktualizacja materiałów oraz informacji edukacyjno – zawodowych;
  - udostępnianie Uczestnikom Projektu zgromadzonych zasobów (m.in. ulotki, broszury, czasopisma, programy komputerowe, filmy, przewodniki, książki, podania, wzory CV i Listów motywacyjnych, itp.);
  - praca indywidualna z Uczestnikami Projektu – poradnictwo indywidualne, w tym: udzielanie porad na podstawie indywidualnych konsultacji, badanie i analiza testów (w tym testów kompetencji zawodowych), wywiad doradczy, kierowanie do poradni specjalistycznych.
- Wsparciem w ramach doradztwa edukacyjno-zawodowego zostanie objętych 100% Uczestników Projektu.
- III.14 Dla 200 Uczestników zaplanowano następujące szkolenia zawodowe (łącznie 272h):
- **Adobe CC (60h)**  
Zakres tematyczny szkolenia obejmuje: poszczególne części programu: library (biblioteka), developer (wywołanie), slideshow (pokaz slajdów), print (drukowanie), web (sieć www), możliwości pobierania i składania zdjęć w wybranych folderach, zarządzanie zdjęciami, szybkie wywoływanie w bibliotece, wywoływanie zdjęcia – DEVELOP – podstawy, eksport zdjęcia, modyfikacje zdjęcia, krzywe, zarządzanie kolorami, tonowanie zdjęć, czern i biel w fotografii cyfrowej, ostrość, szumy, winietowanie i efekty specjalne, kanały kolorystyczne, usuwanie czerwonych oczu, klonowanie, filtry gradacyjne, Slideshow, Web.  
Po odbyciu zajęć wszyscy Uczestnicy podejną do zewnętrznego egzaminu ACA (Adobe Certified Associate).
  - **Kurs programowania C++ (60h)**  
Zakres tematyczny szkolenia obejmuje nast. zagadnienia: koncepcja programowania zorientowanego obiektowo, pojęcie klasy i obiektu, oddzielanie interfejsu od implementacji: pola publiczne i prywatne, dziedziczenie, pola chronione w klasach, listy inicjalizacyjne w konstruktorach, przeciążanie operatorów, relacja przyjaźni, zarządzanie pamięcią: kopiowanie obiektów (Rule of Three), polimorfizm, metody wirtualne i abstrakcyjne, zarządzanie pamięcią: destruktory wirtualne, szablony jako mechanizm uogólniania kodu, szablony w funkcjach, szablony w klasach, specjalizacje szablonów, standardowa biblioteka szablonów (STL), wzorce projektowania: zabronienie kopiowania i singeltony, wzorce projektowe: zwracanie referencji i łańcuchowanie metod.  
Po zakończeniu zajęć wszyscy Uczestnicy podejną do egzaminu CPA (C++ Certified Associate Programmer Certification).
  - **Kurs e-sport (152h)**  
Zakres tematyczny szkolenia obejmuje nast. zagadnienia: Branża sportów elektronicznych: historia e-sportu/gamingu, e-sport jako branża – gracz poznaje rolę poszczególnych podmiotów (gracze, zespoły, inwestorzy, Ligii, media) i zależności między nimi, profilaktyka (zagrożenia wynikające z siedzącego trybu życia), umiejętności interpersonalne i team building, wyznaczanie celów, jako nieodłączny element samorozwoju, motywacja, stres – ćwiczenia profilaktyczne, uzależnienie od gier – warsztat;  
Marketing: monetyzacja w przemyśle e-sportowym, umowy i zobowiązania, budowanie wizerunku, oferta sponsorska – możliwe świadczenia i oczekiwania, social media jako narzędzie współczesnej komunikacji;  
Multimedia: streaming, dziennikarstwo, sztuka audiowizualna;  
IT: podstawy sieci lokalnej i Internet, grafika 3D
- III.15 łącznie dla 80% Uczestników Projektu (tj. 160 os) zaplanowano wysokiej jakości staże zawodowe u pracodawców z branży, w wymiarze 150h/osobę.  
Przed rozpoczęciem staży zostanie przygotowana lista osób, które wezmą udział w stażach oraz powstanie lista osób rezerwowych, na wypadek gdyby któraś z osób nie wyraziła chęci uczestnictwa w tej formie wsparcia lub z innych ważnych przyczyn nie mogła podjąć stażu.



- III.16 Za udział w stażu, Uczestnik Projektu otrzyma stypendium stażowe w wysokości 2 192,00 zł brutto pomniejszone o koszty pracodawcy za przepracowane 150h.
- III.17 Na czas odbywania stażu zostanie sporządzona umowa trójstronna między TEB Edukacja sp. z o.o., przedsiębiorcą, a Uczestnikiem Projektu. Umowa określać będzie w szczególności: ilość godzin stażu, czas trwania stażu, miejsce jego realizacji, wynagrodzenie stażysty, a także zobowiązanie do wyznaczenia opiekuna stażu po stronie podmiotu przyjmującego na staż.
- III.18 Wszystkie staże zawodowe realizowane będą w oparciu o program stażu, opracowany przez dyrektora szkoły we współpracy z podmiotem przyjmującym na staż. Program zostanie dostosowany do indywidualnych potrzeb Uczestnika i będzie określał w szczególności: cele edukacyjne stażu, zakres obowiązków stażysty oraz harmonogram realizacji stażu.
- III.19 Realizacja stażu odbywać się będzie zgodnie z zapisami Regulaminu konkursu, w odpowiedzi na który został złożony wniosek o dofinansowanie projektu oraz innymi dokumentami programowymi.
- III.20 Zgłoszenia dokonywane z naruszeniem powyższych postanowień nie będą rozpatrywane, a złożone przez kandydata dokumenty aplikacyjne nie podlegają zwrotowi.
- III.21 Każdy Kandydat zakwalifikowany do udziału w projekcie zostanie powiadomiony o wynikach rekrutacji drogą pisemną, mailową telefonicznie lub osobiście przez pracownika zespołu projektowego.

#### **IV Założenia i warunki uczestnictwa w Projekcie – dla uczniów**

- IV.1 Projekt ma na celu podniesienie kompetencji i kwalifikacji zawodowych 200 Uczniów/Uczennic z kierunków: Technik Organizacji Reklamy, Technik Fotografii i Multimediiów oraz Technik Informatyk, kształcących się w Technikum TEB Edukacja w Lesznie i Pile. Realizacja powyższego celu odbędzie się poprzez następujące działania:
- a) Doradztwo edukacyjno-zawodowe – dla wszystkich uczestników projektu;
  - b) Dodatkowe specjalistyczne szkolenia zawodowe – dla wszystkich uczestników projektu;
  - c) Staże zawodowe – dla 80% uczestników projektu, zgodnie z zasadami opisanymi w pkt. III.15 - III.19.
- IV.2 Zajęcia w ramach doradztwa edukacyjno-zawodowego oraz szkoleń zawodowych odbywać się będą zgodnie z harmonogramem, który zostanie uzgodniony w porozumieniu z Uczestnikami.
- IV.3 Wszystkie zajęcia w ramach doradztwa edukacyjno-zawodowego oraz szkoleń zawodowych odbywać się będą w siedzibie Technikum TEB Edukacja w Lesznie i Pile lub w formie kształcenia na odległość. Zasady prowadzenia zajęć w formie kształcenia na odległość określa Zarządzenie Dyrektora ds. Projektów Europejskich TEB Edukacja z dnia 25.03.2020r. w sprawie organizacji kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.
- IV.4 Realizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu.
- IV.5 Uczestnik jest zobowiązany do udziału w procesie rekrutacji.
- IV.6 Uczestnik, przed przystąpieniem do projektu, ma obowiązek złożyć komplet wymaganych dokumentów, o których mowa w pkt. III.3 niniejszego Regulaminu.
- IV.7 Udział w prowadzonych w ramach projektu zajęciach jest obowiązkowy. Uczestnik jest zobowiązany do potwierdzania swojej obecności własnoręcznym podpisem na Liście obecności.
- IV.8 Udział w Projekcie jest BEZPŁATNY.
- IV.9 W ramach udziału w Projekcie, Uczestnik otrzymuje:
- Stworzony indywidualnie dla Uczestnika Indywidualny Plan Działania (w ramach indywidualnego doradztwa edukacyjno-zawodowego);
  - Podręczniki na szkolenie Adobe CC oraz na szkolenie z Programowania C++;
  - Stypendium stażowe w wysokości 2 192,00 zł brutto pomniejszone o koszty pracodawcy za odbyte 150h stażu zawodowego (dotyczy osób biorących udział w stażu zawodowym, zgodnie z kryteriami zawartymi w pkt. III.15 – III.19 niniejszego Regulaminu).
- IV.10 Warunkiem ukończenia szkoleń zawodowych i uzyskania zaświadczenia o ich ukończeniu jest odpowiednia frekwencja, tzn. udział w co najmniej 80% zajęć.
- IV.11 Warunkiem uzyskania Certyfikatu potwierdzającego nabycie kwalifikacji jest zdanie wszystkich wymaganych egzaminów.



- IV.12 Dla osób uczestniczących w stażach zawodowych warunkiem ukończenia stażu jest uzyskanie pozytywnej opinii po odbytym stażu.
- IV.13 Realizator projektu zastrzega sobie możliwość nieodpłatnego wykorzystania wizerunku, nagrania Uczestnika – do celów marketingowych (katalogi, foldery i inne publikacje) pod warunkiem, że fotografia lub nagranie zostało wykonane w trakcie trwania zajęć. Uczestnik jest uprawniony do złożenia pisemnego oświadczenia o niewyrażeniu zgody na wykorzystanie jego wizerunku. O tym fakcie zobowiązany jest poinformować Realizatora przed zawarciem umowy o uczestnictwo w projekcie
- IV.14 Uczestnik zobowiązany jest do wypełnienia, w trakcie trwania szkolenia, ankiet oceniających szkoleniowca, Realizatora oraz zakres merytoryczny zajęć, wypełnienia testów wiedzy na początku i na końcu każdego szkolenia, a także poddania się procesowi ewaluacji w trakcie i po zakończeniu szkolenia
- IV.15 Uczestnik ma prawo do:
- udziału w Projekcie zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu;
  - zgłaszania uwag dotyczących kształcenia oraz innych spraw organizacyjnych bezpośrednio trenerowi lub Realizatorowi;
  - oceny organizacji, przebiegu kształcenia oraz wykładowców;
  - otrzymania podręczników na potrzeby szkoleń (dot. szkoleń z Adobe CC i Programowania C++);
  - otrzymania zaświadczenia potwierdzającego ukończenie szkoleń (wymóg: min. 80% frekwencji na szkoleniach);
  - otrzymania certyfikatu, potwierdzającego uzyskanie kwalifikacji (wymóg: zdanie wymaganych egzaminów);
  - otrzymania stypendium stażowego (dla osób uczestniczących w stażach zawodowych - wymóg: zrealizowanie 150h stażu).
- IV.16 W przypadku osób niepełnosprawnych będących Uczestnikami projektu, Realizator zapewni wdrożenie racjonalnych usprawnień adekwatnych do zdiagnozowanych schorzeń (rozpoznanie potrzeb na podstawie załącznika 1c do niniejszego Regulaminu), mających na celu umożliwienie realizacji kształcenia.
- IV.17 Realizator zastrzega sobie prawo do skreślenia z listy Uczestników, którzy rażąco naruszają porządek organizacyjny przyjęty niniejszym Regulaminie.
- IV.18 Każdy Uczestnik projektu podlega procesowi monitoringu mającemu na celu ocenę skuteczności działań podjętych w ramach projektu.

## **V Zasady rekrutacji i uczestnictwa w projekcie nauczycieli kształcenia zawodowego**

- V.1 W ramach projektu wsparciem objętych zostanie także 6 nauczycieli spełniających poniższe kryterium formalne:
- nauczyciel kształcenia zawodowego uczący na kierunku Technik Informatyk w Technikum TEB Edukacja w Lesznie (2 nauczycieli),
  - nauczyciel kształcenia zawodowego uczący na kierunku Technik Fotografii i Multimediiów i Technik Organizacji Reklamy w Technikum TEB Edukacja w Lesznie (2 nauczycieli),
  - nauczyciel kształcenia zawodowego, uczący na kierunku Technik Informatyk w Technikum TEB Edukacja w Pile (2 nauczycieli)
- V.2 Oprócz kryteriów z punktu V.1 nauczycieli dodatkowo musi:
- a) na etapie zgłoszenia do projektu:
- kompletnie wypełnić i czytelnie podpisać formularz zgłoszeniowy, a w przypadku osób z niepełnosprawnościami – także ankietę potrzeb osób niepełnosprawnych (Załącznik nr 1b i Załącznik nr 1c – jeśli dotyczy);
  - podpisać Oświadczenie uczestnika projektu (Załącznik nr 2);
  - dostarczyć ksero orzeczenia o stopniu niepełnosprawności (w przypadku osób z niepełnosprawnościami);
- b) po zakwalifikowaniu do udziału w projekcie:
- podpisać Deklarację uczestnictwa w projekcie (Załącznik nr 3);
  - podpisać Umowę uczestnictwa w projekcie w obecności pracownika Biura Projektu (Załącznik nr 4b).



- V.3 O zakwalifikowaniu Kandydata do udziału w Projekcie decyduje:
- spełnienie wszystkich kryteriów formalnych – OBLIGATORYJNE;
  - poprawne wypełnienie i złożenie formularza zgłoszeniowego wraz z wymaganymi w regulaminie dokumentami, o których mowa w pkt V.2.a.
- V.4 Rekrutacja będzie miała charakter wewnętrzny i prowadzona będzie jednorazowo w pierwszym semestrze roku szkolnego 2020/2021.
- V.5 Dla 6 nauczycieli zakwalifikowanych do udziału w projekcie przeprowadzone zostaną nast. szkolenia:
- dla nauczycieli kształcenia zawodowego uczący na kierunku Technik Informatyk w Technikum TEB Edukacja w Lesznie – kurs programowania C++ (32h), zakończony egzaminem CPA (C++ Cerified Associate Programmer Certification)
  - dla nauczycieli kształcenia zawodowego uczący na kierunku Technik Fotografii i Multimediów i Technik Organizacji Reklamy w Technikum TEB Edukacja w Lesznie – kurs Adobe CC (32h) zakończone egzaminem ACA (Adobe Certified Associate),
  - dla nauczycieli kształcenia zawodowego, uczący na kierunku Technik Informatyk w Technikum TEB Edukacja w Pile – kurs e-sport (16h).
- V.6 Czas i miejsce realizacji szkolenia ustalone zostanie w porozumieniu z zakwalifikowanymi nauczycielami.
- V.7 Uczestnik potwierdzi udział w szkoleniach własnoręcznym podpisem na liście.
- V.8 Po osiągnięciu wymaganej min. 80% frekwencji na zajęciach oraz zdaniu egzaminów, nauczyciele otrzymają zaświadczenia i certyfikaty potwierdzające ukończenie szkolenia i nabycie nowych kompetencji/kwalifikacji.

## VI Warunki rezygnacji

- VI.1 Z ważnej przyczyny Uczestnik, który został zakwalifikowany, może zrezygnować z udziału w Projekcie przed rozpoczęciem kształcenia, informując o tym Realizatora nie później niż na trzy dni robocze przed rozpoczęciem zajęć.
- VI.2 Rezygnacja z uczestnictwa w Projekcie w trakcie kształcenia może nastąpić z ważnej przyczyny i wymaga pisemnego usprawiedliwienia.
- VI.3 W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie w trakcie jego trwania, Realizator może żądać, aby Uczestnik przedłożył zaświadczenia lekarskie lub inne dokumenty usprawiedliwiające jego rezygnację.
- VI.4 W przypadku nieusprawiedliwionej rezygnacji z uczestnictwa w projekcie Realizator może obciążyć Uczestnika całością kosztów jego uczestnictwa w Projekcie za okres do złożenia przez Uczestnika oświadczenia o rezygnacji z udziału w Projekcie. Niniejsze postanowienie wynika z faktu, iż Projekt jest finansowany ze środków publicznych, w związku z czym na Instytucji Szkoleniowej spoczywa szczególny obowiązek dbałości o ich prawidłowe i zgodne z założonymi celami wydatkowanie.
- VI.5 W przypadku rezygnacji ze szkolenia w trakcie trwania projektu, Uczestnik jest zobowiązany zwrócić otrzymane w ramach projektu materiały szkoleniowe i inne pomoce dydaktyczne Realizatorowi projektu. W przypadku zwrotu zniszczonych, nienadających się do dalszego wykorzystania materiałów lub niezwrócenia ich Realizatorowi, Uczestnik jest zobowiązany pokryć ich koszt zakupu lub przygotowania.
- VI.6 W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie przez Uczestnika przed upływem 20% zajęć, na jego miejsce zostanie zakwalifikowana pierwsza osoba z listy rezerwowej.

## VII Postanowienia końcowe

- VII.1 Realizator nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie bądź nienależyte wykonanie swoich zobowiązań, jeżeli jest to spowodowane siłą wyższą, na którą Realizator nie ma wpływu. W rozumieniu Regulaminu za przypadek siły wyższej uważa się sytuację, w której wykonanie zobowiązania Realizatora stało się niemożliwe wskutek zdarzeń zewnętrznych, nadzwyczajnych, niemożliwych do przewidzenia i którym nie dało się zapobiec, w szczególności: strajki, zamieszki, wojnę, akty terroru, powódź, epidemia, huragan.
- VII.2 W przypadku zaistnienia siły wyższej terminy określone w Regulaminie lub umowie uczestnictwa w projekcie mogą zostać przedłużone, a Realizator zobowiązany jest poinformować Uczestnika o wystąpieniu siły wyższej.



- VII.3 Realizator zastrzega sobie prawo jednostronnej zmiany Regulaminu bądź wprowadzenia dodatkowych postanowień bez podania przyczyn. Regulamin z wprowadzonymi zmianami dostępny będzie w Biurze Projektu oraz na stronie internetowej Realizatora. Uczestnik jest zobowiązany do śledzenia zmian w Regulaminie i przestrzegania zawartych w nim postanowień.
- VII.4 Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania na stronie internetowej Projektu ([www.teb.pl](http://www.teb.pl)) i obowiązuje przez okres realizacji Projektu.
- VII.5 Przetwarzanie danych osobowych Uczestników następuje zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. z 2016r. poz. 922). Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Projekcie. Osobom biorącym udział w projekcie przysługuje prawo dostępu do ich danych oraz prawo ich poprawiania.
- VII.6 W kwestiach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego oraz innych ustaw.

**Załącznik nr 1a** – Formularz zgłoszeniowy - dla ucznia

**Załącznik nr 1b** – Formularz zgłoszeniowy - dla nauczyciela

**Załącznik nr 1c** – Analiza potrzeb osób z niepełnosprawnościami

**Załącznik nr 2** – RODO\_Oświadczenie Uczestnika Projektu

**Załącznik nr 3** – Deklaracja uczestnictwa w projekcie

**Załącznik nr 4a** – Umowa uczestnictwa w Projekcie - dla ucznia

**Załącznik nr 4b** – Umowa uczestnictwa w Projekcie - dla nauczyciela