

Regulamin uczestnictwa w Projekcie AI4Youth realizowanym na rzecz Ministerstwa Rozwoju i Technologii przez konsorcjum, w skład którego wchodzi: Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe oraz SDA sp. z o.o.

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy „Regulamin uczestnictwa w Projekcie AI4Youth”, zwany dalej „Regulaminem uczestnictwa”, określa zasady uczestnictwa w projekcie AI4Youth, zwanym dalej „Projektem”.
2. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014 – 2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR Poddziałanie 2.4.1 inno_LAB – Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.
3. Projekt realizowany jest przez konsorcjum w składzie: Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe, z siedzibą w Poznaniu (61-704), ul. Z. Noskowskiego 12/14, NIP: 777-00-02-062 oraz SDA sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni (81-451) przy Alei Zwycięstwa 96-98, działającą na podstawie wpisu do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, nr KRS 0000554532, której akta rejestrowe przechowywane są w Sądzie Rejonowym Gdańsk - Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, posiadającą NIP 5842741225, Regon 361328749, o kapitale zakładowym w wysokości 6.400 zł.
4. Projekt jest realizowany w terminach określonych w Harmonogramie projektu, który stanowi załącznik nr 2 do Regulaminu uczestnictwa.
5. Regulamin uczestnictwa określa w szczególności:
 - a. cel Projektu;
 - b. zasady uczestnictwa szkół, nauczycieli i uczniów w Projekcie;
 - c. zakres Projektu;
 - d. obowiązki i uprawnienia szkoły uczestniczącej w Projekcie oraz nauczycieli i uczniów biorących udział w Projekcie;
 - e. obowiązki i uprawnienia konsorcjum;

- f. zasady rezygnacji szkół, nauczycieli i uczniów z udziału w Projekcie;
6. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o:
- a. **Regulaminie rekrutacji** należy przez to rozumieć Regulamin rekrutacji szkół w projekcie AI4Youth realizowanego na rzecz Ministerstwa Rozwoju i Technologii przez konsorcjum w składzie: Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe oraz SDA sp. z o.o..
 - b. **Uczestniku** należy przez to rozumieć publiczne liceum ogólnokształcące lub publiczne technikum zawodowe, działające na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, którego organem prowadzącym jest jednostka samorządu terytorialnego, zgłoszone i zakwalifikowane do udziału w Projekcie;
 - c. **Umowie uczestnictwa szkoły** należy przez to rozumieć Umowę uczestnictwa w Projekcie AI4Youth, zawartą pomiędzy szkołą, a Liderem konsorcjum;
 - d. **Umowie uczestnictwa nauczyciela** należy przez to rozumieć Umowę uczestnictwa w Projekcie AI4Youth zawartą pomiędzy nauczycielem jako opiekunem grupy szkoleniowej, biorącej udział w Projekcie, a firmą SDA sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni - członkiem konsorcjum;
 - e. **Grupie szkoleniowej** należy przez to rozumieć grupę minimum 15 uczniów klas 1-3 liceów ogólnokształcących lub klas 1-4 techników zawodowych, prowadzoną przez jednego nauczyciela, zgłoszoną do udziału w Projekcie przez szkołę zakwalifikowaną do udziału w Projekcie;
 - f. **Projekcie konkursowym** należy przez to rozumieć projekt zgłoszony przez ucznia lub uczniów, należących do Grupy szkoleniowej, oparty o algorytmy sztucznej inteligencji w takich obszarach jak: Natural Language Programming, Computer Vision lub Data do konkursu, którego zasady określa Regulamin konkursu w Projekcie AI4Youth;
 - g. **Organizatorze** należy przez to rozumieć konsorcjum złożone z Instytutu Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk Poznańskiego Centrum Superkomputerowo-Sieciowego oraz SDA sp. z o.o.;
 - h. **Liderze konsorcjum** należy przez to rozumieć Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo - Sieciowe;
 - i. **Gali finałowej** należy przez to rozumieć wydarzenie dla Uczestników projektu, dyrektorów, nauczycieli i uczniów biorących udział w Projekcie, podsumowujące Projekt, na której zostaną zaprezentowane najlepsze projekty konkursowe;

§ 2 Cel Projektu

1. Celem Projektu jest wypracowanie i przetestowanie rozwiązań, służących kształtowaniu kompetencji z zakresu sztucznej inteligencji wśród młodzieży oraz

promowaniu przedsiębiorczości opartej na AI w publicznych liceach ogólnokształcących i technikach zawodowych. Projekt posłuży do opracowania rekomendacji do dalszych systemowych działań w powyższym zakresie. Dzięki realizacji szkoleń w ramach Projektu, uczniowie:

- a. dokładnie zrozumieją technologię AI i jej wpływ na społeczeństwo;
- b. zrozumieją i nabędą umiejętność odpowiedzialnego korzystania z narzędzi i metodologii AI w celu tworzenia nowych rozwiązań;
- c. nauczą się wykorzystywać sztuczną inteligencję do rozwiązywania różnych lokalnych i globalnych problemów.

§ 3 Zasady uczestnictwa szkoły w Projekcie

1. W Projekcie mogą wziąć udział publiczne licea ogólnokształcące lub publiczne technika zawodowe, działające na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, których organem prowadzącym jest jednostka samorządu terytorialnego, zgłoszone i zakwalifikowane do udziału w Projekcie, które pozytywnie przeszły proces rekrutacji na zasadach określonych w Regulaminie rekrutacji.
2. Szczegóły dotyczące rekrutacji szkół, w tym forma, kryteria i zasady rekrutacji, zostały uregulowane w Regulaminie rekrutacji.
3. Warunkiem uczestnictwa w Projekcie jest pozytywne przejście procesu rekrutacji określonego w Regulaminie rekrutacji, stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu uczestnictwa. Regulamin rekrutacji dostępny jest na stronie internetowej <https://ai4youth.edu.pl/>.
4. Udział w Projekcie jest bezpłatny.

§ 4 Zakres Projektu

1. Projekt AI4Youth obejmuje:
 - a. zdalne szkolenie dla nauczycieli zgodne z metodyką i zakresem tematycznym Projektu AI4Youth w wymiarze maksymalnie 32 godzin, prowadzone na platformie ClickMeeting lub podobnej;
 - b. szkolenia dla uczniów przeprowadzone przez przeszkolonych nauczycieli, w modelu stacjonarnym, hybrydowym lub zdalnym, zgodnie z metodyką i zakresem tematycznym Projektu AI4Youth w wymiarze maksymalnie 56 godzin;
 - c. zdalny kurs rozszerzający dla wszystkich nauczycieli biorących udział w Projekcie oraz trzech wybranych przez nich uczniów, prowadzony na platformie ClickMeeting lub podobnej;
 - d. przygotowanie przez uczniów, wchodzących w skład Grup szkoleniowych, Projektów konkursowych i ich udział w konkursie na najlepszy projekt;

- e. ewaluację Projektu, służącą do opracowania rekomendacji dla ministra właściwego do spraw oświaty i wychowania oraz dla dyrektorów szkół i organów prowadzących szkoły;
 - f. Galę finałową, podczas której zostaną zaprezentowane najlepsze projekty, a ich autorom wręczone nagrody.
2. Szczegółowe informacje dotyczące organizacji poszczególnych działań projektowych, w szczególności ich harmonogram, sposób realizacji, będą na bieżąco zamieszczane na stronie internetowej Projektu <https://ai4youth.edu.pl/>, platformie projektowej lub przekazywane Uczestnikom Projektu i nauczycielom uczestniczącym w Projekcie bezpośrednio, drogą elektroniczną, w tym za pomocą platformy internetowej, poczty e-mailowej, komunikatów, zgodnie z danymi kontaktowymi, podanymi przez Uczestników w Umowie uczestnictwa szkoły lub nauczycieli w Umowie uczestnictwa nauczyciela.

§ 5 Obowiązki i uprawnienia Uczestnika w Projekcie

1. Uczestnik zobowiązuje się do:
 - a. udziału w działaniach przewidzianych w Harmonogramie Projektu, stanowiącym załącznik nr 2 do Regulaminu uczestnictwa, w szczególności do zapewnienia udziału nauczycieli, wskazanych przez Uczestnika, w szkoleniu oraz kursie rozszerzającym, z zachowaniem terminów wskazanych przez Organizatora;
 - b. zapewnienia udziału uczniów w szkoleniu prowadzonym przez nauczyciela zgodnie z programem szkolenia Programu AI for Youth, z zachowaniem terminów wskazanych przez Organizatora;
 - c. nieodpłatnego zapewnienia Grupom szkoleniowym sali warsztatowej lub klasy wyposażonej w komputery lub urządzenia mobilne z dostępem do Internetu na potrzeby szkolenia prowadzonego przez nauczyciela i w celu realizacji działań projektowych;
 - d. zapewnienia nauczycielom, biorącym udział w Projekcie, bezpłatnego dostępu do stanowiska pracy z komputerem w celu udziału w realizacji zadań projektowych;
 - e. zapewnienia innego nauczyciela do udziału w Projekcie o podobnych kompetencjach w przypadku, gdy nauczyciel wskazany przez Uczestnika nie będzie mógł kontynuować uczestnictwa w Projekcie, zarówno z przyczyn zależnych, jak i niezależnych od Uczestnika;
 - f. realizacji działań wymaganych w Regulaminie rekrutacji i Umowie uczestnictwa szkoły, w szczególności:
 - i. uzyskania pisemnych zgód na udział ucznia w Projekcie, wskazanych w Załączniku nr 2 do Umowy uczestnictwa szkoły w Projekcie;

- ii. zapewnienia udziału uczniów we wszystkich działaniach projektowych, z zachowaniem terminów wskazanych przez Organizatora;
 - iii. zagwarantowania udziału wybranych uczniów w kursie rozszerzającym;
 - iv. zapewnienia przygotowania przez uczniów minimum jednego Projektu konkursowego.
- g. udziału Uczestnika w działaniach promocyjnych, ewaluacyjnych, podsumowujących oraz wymaganych w ramach rozliczenia Projektu, w tym do:
- i. udostępnienia przestrzeni szkolnej na potrzeby tworzenia przez uczniów materiałów promujących lub przedstawiających Projekt konkursowy;
 - ii. udziału delegacji szkoły w Gali finałowej;
 - iii. aktywnego udziału w działaniach ewaluacyjnych Projektu, w tym współpracy z ewaluatorem i udostępniania mu niezbędnych informacji;
 - iv. w przypadku zewnętrznej kontroli Projektu - udostępnienia niezbędnych informacji i dokumentacji.
- h. informowania Organizatora o wszelkich zmianach w danych Uczestnika, nauczycieli i uczniów podanych w dokumentacji rekrutacyjnej, w ciągu 7 dni od wystąpienia zmiany;
- i. zapoznania się i przestrzegania wszystkich postanowień Regulaminu uczestnictwa oraz Umowy uczestnictwa szkoły w Projekcie;
- j. umożliwienia nauczycielom uczestniczącym w Projekcie, realizacji zadań przewidzianych w Projekcie, w terminach i wymiarze wynikających z Harmonogramu Projektu.

§ 6 Obowiązki i uprawnienia dyrektora, nauczycieli i uczniów

1. Dyrektor szkoły będącej Uczestnikiem Projektu jest zobowiązany do:
 - a. pełnienia kluczowej roli podczas realizacji Projektu w szkole, przez co rozumie się dołożenie przez dyrektora wszelkich starań, mających na celu zbudowanie w szkole pozytywnego klimatu dla realizacji działań projektowych;
 - b. aktywnego udziału w ewaluacji działań podejmowanych w ramach Projektu;
 - c. niezwłocznego, nie później jednak niż w terminie 2 dni od dnia zaistnienia zdarzenia, informowania Organizatora o:
 - i. rezygnacji Uczestnika z udziału w Projekcie, na zasadach opisanych w § 9 Regulaminu uczestnictwa;

- ii. innych zdarzeniach istotnych, mających lub mogących mieć wpływ na realizację Projektu.
 - d. niezwłocznego, nie później jednak niż w terminie 2 dni od dnia zaistnienia zdarzenia, informowania Organizatora o rezygnacji z udziału w Projekcie nauczyciela lub ucznia, powołania na to miejsce odpowiednio innego nauczyciela o podobnych kompetencjach lub ucznia oraz dostarczenia Organizatorowi wszystkich niezbędnych dokumentów określonych w Regulaminie rekrutacji.
2. Nauczyciel opiekujący się Grupą szkoleniową w szkole, będącej Uczestnikiem Projektu, jest zobowiązany do:
 - a. punktualnego i aktywnego uczestnictwa w prowadzonych w ramach Projektu szkoleniach, w terminach wskazanych przez Organizatora;
 - b. dołożenia wszelkich starań, aby uczestniczyć we wszystkich zajęciach przewidzianych w ramach realizacji Projektu, a w razie nieobecności nadrobić we własnym zakresie zaległości, korzystając z udostępnionych mu materiałów;
 - c. potwierdzania każdorazowo swojej obecności na zajęciach w sposób określony przez Organizatora;
 - d. zarejestrowania się na platformie e-learningowej udostępnionej przez Organizatora;
 - e. przeprowadzenia kursów dla uczniów w terminach określonych przez Organizatora zgodnie z programem szkolenia w Projekcie;
 - f. sporządzania i dostarczania w wyznaczonym terminie prawidłowo wypełnionych i podpisanych dokumentów, niezbędnych do realizacji i rozliczenia Projektu, w tym list obecności uczniów na prowadzonych przez nauczyciela zajęciach;
 - g. aktywnego udziału w monitoringu i ewaluacji działań podejmowanych w ramach Projektu,
 - h. niezwłocznego, nie później jednak niż w terminie 2 dni od dnia zaistnienia zdarzenia, informowania Organizatora o:
 - i. rezygnacji z udziału w Projekcie, na zasadach opisanych w §9 Regulaminu uczestnictwa;
 - ii. zmianach swoich danych osobowych podanych w dokumentacji rekrutacyjnej, w szczególności w przypadku zmiany nazwiska, adresu korespondencyjnego, adresu e-mail, numeru telefonu kontaktowego.
3. Uczniowie uczestniczący w Projekcie zobowiązani są do:
 - a. regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa w prowadzonych w ramach Projektu szkoleniach, w terminach wskazanych przez Organizatora;
 - b. potwierdzania każdorazowo swojej obecności na zajęciach w sposób określony przez Organizatora;

- c. uczestnictwa w co najmniej 75% zajęć przewidzianych programem i przeprowadzonych przez nauczyciela;
- d. udzielania niezbędnych informacji w celu monitoringu i ewaluacji Projektu;
- e. niezwłocznego, nie później jednak niż w terminie 2 dni od dnia zaistnienia zdarzenia, informowania nauczyciela o:
 - i. rezygnacji z udziału w Projekcie, na zasadach opisanych w §9 Regulaminu uczestnictwa
 - ii. zmianach swoich danych osobowych podanych w dokumentacji rekrutacyjnej.

§ 7 Obowiązki i uprawnienia Organizatora

1. Organizator jest zobowiązany do:
 - a. realizowania zadań Projektu zgodnie z jego założeniami i Harmonogramem Projektu, w tym przygotowania kursów dla nauczycieli i uczniów, zarówno pod względem merytorycznym, jak i technicznym;
 - b. zapewnienia nauczycielom i Grupom szkoleniowym biorącym udział w Projekcie wysokiej klasy specjalistów, powołanych w charakterze ekspertów, przygotowanych do prowadzenia szkoleń w ramach Projektu;
 - c. zapewnienia wszystkim nauczycielom, biorącym udział w Projekcie, dostępu do platformy e-learningowej oraz zdalnej opieki mentorskiej i technicznej;
 - d. zapewnienia nauczycielom dostępu do bezpłatnych, licencjonowanych materiałów dydaktycznych;
 - e. wsparcia Uczestników i nauczycieli uczestniczących w Projekcie we wszystkich sprawach organizacyjnych związanych z realizacją Projektu;
 - f. wystawienia certyfikatów nauczycielom, którzy wywiązali się z obowiązków im przypisanych;
 - g. wystawienia certyfikatów uczniom, którzy uczestniczyli w co najmniej 75% łącznej liczby godzin zajęć prowadzonych przez nauczyciela oraz zrealizowali pozostałe obowiązki im przypisane.
2. Organizator Projektu jest uprawniony do:
 - a. kontrolowania postępu realizacji działań projektowych w szkołach uczestniczących w Projekcie;
 - b. dokonywania zmian w Harmonogramie Projektu, regulaminach opracowanych na potrzeby Projektu;
 - c. prowadzenia ewaluacji i monitoringu działań Projektu, zarówno w trakcie jego realizacji, jak i po jego zakończeniu;
 - d. przetwarzania danych osobowych nauczycieli, rodziców i uczniów na podstawie stosownych przepisów;

- e. wyłonienia innej szkoły do udziału w Projekcie, w przypadku rezygnacji Uczestnika z uczestnictwa w Projekcie.

§ 8 Inne postanowienia

1. Nauczyciele i uczniowie, zgodnie z Harmonogramem Projektu, są objęci działaniami projektowymi w okresie wynikającym z Harmonogramu Projektu;
2. Podpisanie Umowy uczestnictwa szkoły w Projekcie i Umowy uczestnictwa nauczyciela w Projekcie jest równoznaczne z zaakceptowaniem, odpowiednio przez szkołę i nauczyciela, postanowień niniejszego Regulaminu uczestnictwa. Postanowienia te stanowią integralną część umowy.
3. W sprawach organizacyjnych dotyczących Projektu, szkoły i nauczyciele kontaktują się z Organizatorem poprzez wskazany adres e-mailowy: **kontakt@ai4youth.edu.pl**.
4. W Projekcie obowiązują następujące zasady dotyczące terminów udziału w działaniach projektowych:
 - a. terminy szkoleń są określone w Harmonogramie Projektu,
 - b. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Harmonogramie Projektu. Nauczyciele lub uczniowie o zmianach będą informowani niezwłocznie.

§ 9 Zasady rezygnacji z udziału w Projekcie

1. Uczestnik, nauczyciel i uczeń mogą zrezygnować z udziału w Projekcie do 5 dni roboczych przed terminem pierwszego spotkania w ramach Projektu.
2. Rezygnacja Uczestnika, nauczyciela lub ucznia z udziału w Projekcie może nastąpić wyłącznie z ważnych powodów, na podstawie pisemnego wyjaśnienia, określającego przyczynę takiej rezygnacji.
3. W przypadku rezygnacji nauczyciela lub ucznia z udziału w Projekcie, Uczestnik zobowiązuje się niezwłocznie zapewnić udział innej osoby, w miejsce osoby rezygnującej, na zasadach określonych w § 5 ust. 1 pkt e) Regulaminu.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem uczestnictwa mają zastosowanie postanowienia wynikające z Umowy uczestnictwa szkoły w Projekcie lub Umowy uczestnictwa nauczyciela w Projekcie oraz Zgody na udział ucznia w Projekcie.
2. Organizator Projektu zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie uczestnictwa. Zmiany Regulaminu uczestnictwa mogą wynikać z

przyczyn niezależnych od Organizatora, których nie można było przewidzieć w chwili ogłoszenia Regulaminu uczestnictwa, jak również z potrzeby usunięcia ewentualnych błędów lub nieścisłości w treści Regulaminu uczestnictwa. Zmiana obowiązuje z chwilą opublikowania zmienionej wersji Regulaminu uczestnictwa na stronie internetowej Projektu <https://ai4youth.edu.pl/>.

3. W przypadku jakichkolwiek zmian dotyczących zasad uczestnictwa w Projekcie, Organizator poinformuje Uczestników za pośrednictwem poczty e-mail oraz zamieści odpowiednie informacje na stronie internetowej Projektu <https://ai4youth.edu.pl/>.
4. Aktualna treść Regulaminu uczestnictwa dostępna jest na stronie internetowej Projektu <https://ai4youth.edu.pl/>.
5. Regulamin uczestnictwa wchodzi w życie z dniem 14.09.2021 roku i obowiązuje przez cały okres trwania Projektu.

Załączniki

Załącznik nr 1 - Regulamin rekrutacji

Załącznik nr 2 - Harmonogram Projektu

Zmiany:

- Załącznik nr 1 do Regulaminu uczestnictwa w Projekcie AI4Youth szkół w Projekcie AI4Youth - Regulamin rekrutacji szkół w Projekcie AI4Youth – zmiana w §3 ust. 1 i 2 – Zmiana harmonogramu rekrutacji w dniu 28.09.2021
- Załącznik nr 2 do Regulaminu uczestnictwa w Projekcie AI4Youth szkół w Projekcie AI4Youth – Zmiana harmonogramu projektu w związku ze zmianą harmonogramu rekrutacji w dniu 28.09.2021
- Załącznik nr 1 do Regulaminu uczestnictwa w Projekcie AI4Youth szkół w Projekcie AI4Youth - Regulamin rekrutacji szkół w Projekcie AI4Youth – zmiana w §3 ust. 1 i 2 – Zmiana harmonogramu rekrutacji w dniu 05.10.2021
- Załącznik nr 2 do Regulaminu uczestnictwa w Projekcie AI4Youth szkół w Projekcie AI4Youth – Zmiana harmonogramu projektu w związku ze zmianą harmonogramu rekrutacji w dniu 05.10.2021