Sopot, 2 października 2017 r.

**REGULAMIN WYBORU UCZNIÓW DO UDZIAŁU**

**W PROJEKCIE CODE--E**

**W RAMACH PROGRAMU ERASMUS+**

1. Projekt realizowany jest w okresie od 1 października 2017 do 30 listopada 2019 w ramach programu: Erasmus + Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk. Partnerstwo strategiczne szkół
2. Projekt skierowany jest do uczniów klas IV-VII Szkoły Podstawowej Lokomotywa w Sopocie. Zakłada się, że zostanie wybranych co najmniej 15 uczniów z klas VII oraz 20 uczniów z klas IV i V. W projekcie możliwy jest również, w zależności od zaplanowanych działań , udział uczniów z młodszych klas.
3. Projekt przewiduje wymianę uczniów z 4 krajów partnerskich (Turcja/ Włochy/Bułgaria/ Polska). W ramach projektu odbędą się dwie wymiany: pierwsza w Polsce i druga we Włoszech. Wyjazd do Włoch jest traktowany jako wyraz uznania dla uczniów wyróżniających się zaangażowaniem w realizację projektu.
4. Językiem roboczym projektu jest język angielski.
5. Udział każdego ucznia w projekcie jest dobrowolny i bezpłatny, finansowany ze środków Unii Europejskiej przyznanych na projekt.
6. Ogólne cele projektu:
* Podniesienie kompetencji nauczycieli oraz dostosowanie programów nauczania w zakresie treści związanych z technologią informacyjną, aby sprostać wymaganiom współczesnego świata.
* Podniesienie kompetencji uczniów w zakresie efektywnego posługiwania się technologią inform**a**cyjną, rozwój umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów, współpracy, komunikacji oraz zwiększania świadomości etycznej i kulturowej.
* Włączenie kodowania do programów nauczania.
* Chcemy uświadomić, że programowanie jest dostępne dla każdego, jest wartościowym sposobem na pogłębianie świadomości cyfrowej uczniów oraz ma wszechstronne zastosowanie.
* Chcemy uczynić kodowanie środkiem do wypracowywania umiejętności współdziałania i pracy zespołowej.
* Chcemy budować świadomość, że umiejętność kodowania daje możliwości współdzielenia produktów cyfrowych, rozszerzania ich zastosowania a także dostosowywania do bieżących potrzeb.
* Chcemy, aby uczniowie mieli możliwość nauki kodowania poprzez zabawę, eksperymentowanie oraz tworzenie.
1. Kryteria wyboru uczniów do projektu:
* Chęć udziału w projekcie.
* Zaangażowanie w życie szkoły.
* Sumienne wywiązywanie się z wyznaczonych zadań.
* Stopień biegłości językowej na poziomie minimum A2 według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
* Rzetelny stosunek do obowiązków szkolnych.
* Komunikatywność, łatwość w nawiązywaniu kontaktów.
* Wysoki poziom kultury osobistej i zachowania odpowiedniego do sytuacji.
* Prezentowanie postawy ciekawości, otwartości i tolerancji wobec innych kultur.
* Predyspozycje osobiste.
1. Uczniowie, którzy nie będą się angażować w realizację zadań mogą zostać skreśleni z grupy projektowej.
2. Wyboru uczniów do projektu dokonuje zespół rekrutacyjny, składający się z przedstawiciela Dyrekcji szkoły, koordynatora oraz jednego z nauczycieli, który jest zaangażowany w realizację projektu.
3. Ogłoszenie wyników rekrutacji do projektu zostanie przekazane osobom zakwalifikowanym indywidualnie.
4. Wszelkie kwestie nie ujęte w regulaminie będą rozstrzygane przez Dyrektora szkoły i koordynatora projektu.
5. Koordynator oraz opiekunowie projektu nie odpowiadają za zmiany wynikające z przyczyn zewnętrznych lub od nich niezależnych.