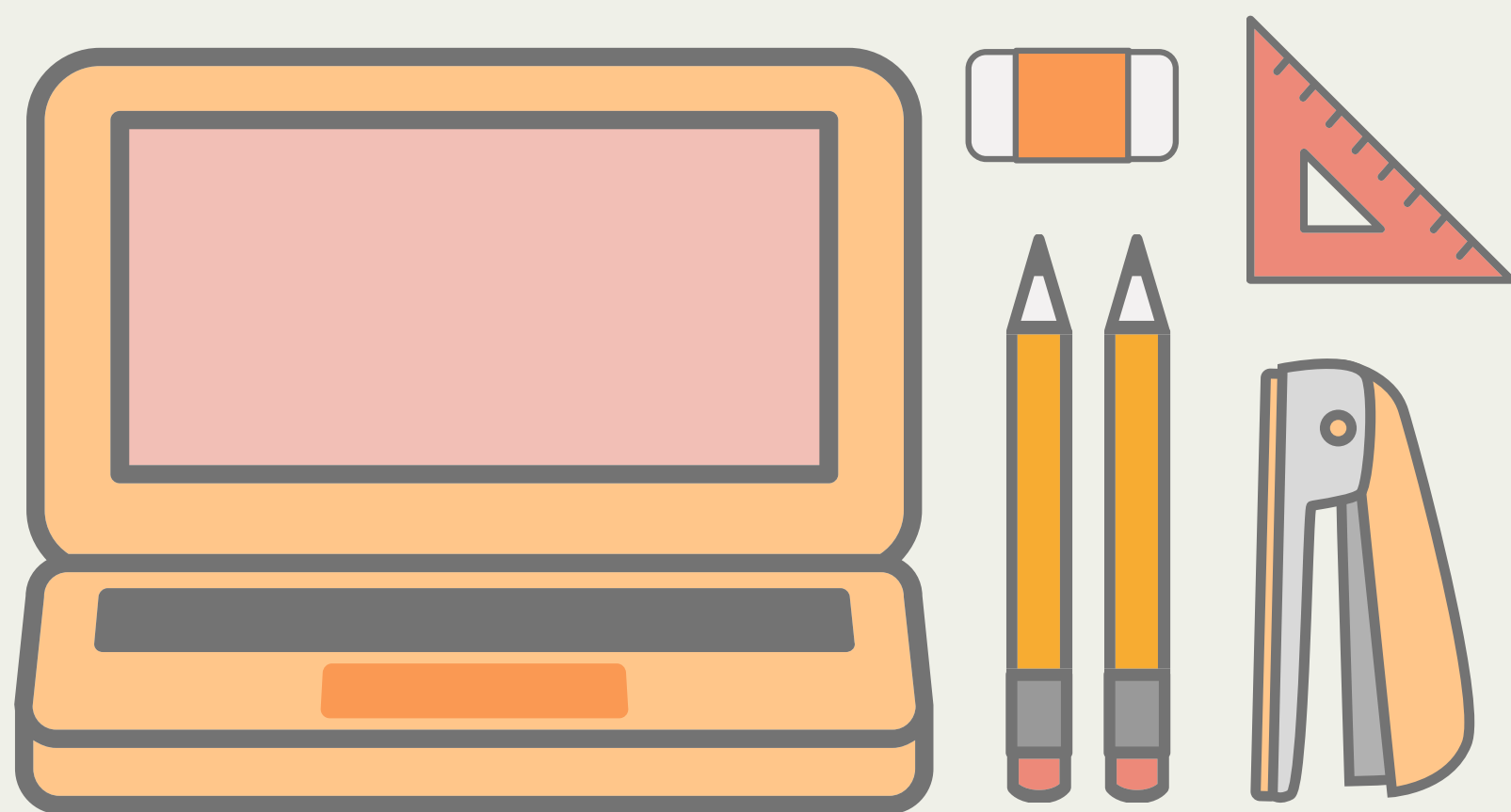




POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY

MÓJ PROJEKT ONLINE

PORADNIK PRZEKSZTAŁCANIA
PROJEKTÓW MŁODZIEŻOWYCH

Konkurs wniosków 2020

frse

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

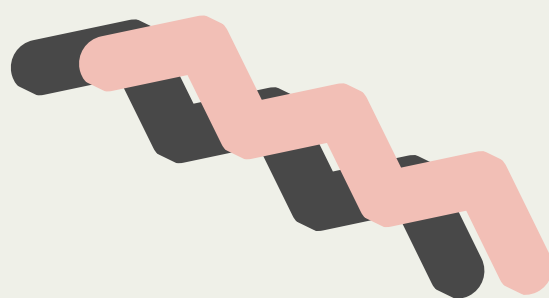
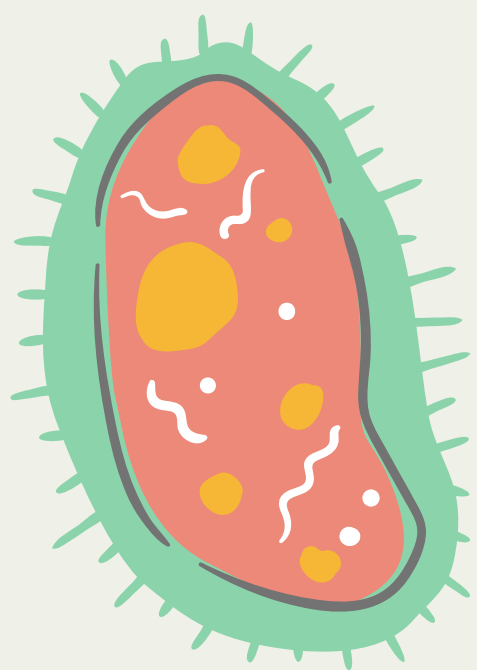


POLSKO-UKRAIŃSKA RADA
WYMIANY MŁODZIEŻY

MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ

SPIIS TREŚCI

Wprowadzenie	1
Motywacja	4
Priorytet i cele	5
Harmonogram	6
Udział młodzieży	7
Elementy projektu	8
Rezultaty końcowe	9
Narzędzia internetowe	11
Budżet projektu Online	12
Koszty działań	14
Koszty upowszechniania	16
Koszty specjalne	17
Kontakt	19



W związku z pandemią koronawirusa SARS-CoV-2 powodującego chorobę COVID-19 i wiążącymi się z tym obostrzeniami w Polsce, Europie i na świecie (zamknięcie granic, wstrzymanie pasażerskiego transportu międzynarodowego, zawieszenie pracy szkół) **projekty w ramach PURWM w 2020 roku zostają przeniesione w wirtualną rzeczywistość.**

Zależy nam, aby Państwo wraz z młodzieżą mieli możliwość urzeczywistnienia swoich pomysłów, realizacji zaplanowanych rezultatów oraz spełnienia założeń Rady chociażby w formie OnLine.





W systemie OnLine FRSE został
przygotowany

Wniosek OnLine.

Dokument należy obowiązkowo
wypełnić do **1.06.2020.**

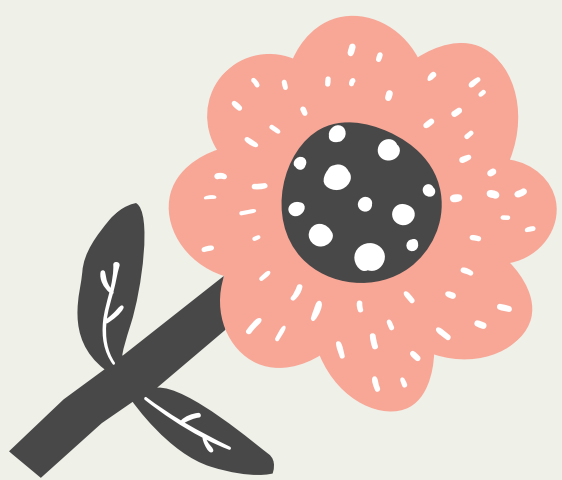
We wniosku OnLine deklarują Państwo
czy chcą zrealizować swój projekt w
2020 roku w wirtualnym świecie.

We wniosku OnLine (w przypadku chęci
realizacji projektu OnLine) należy
przedstawić:



Zmiany
merytoryczne
(przekształcenie
projektu do trybu
OnLine)

Zmiany
budżetowe
(nowe kategorie
finansowe)



Czy mój projekt może być
zrealizowany OnLine?

Tak!

Każdy z projektów po przekształceniu
harmonogramu oraz pewnych elementów
może być zrealizowany OnLine

Zależy to tylko od
kreatywności i chęci
organizacji, partnerów
oraz gotowości
młodzieży!



Motywacja uczestników i partnerów

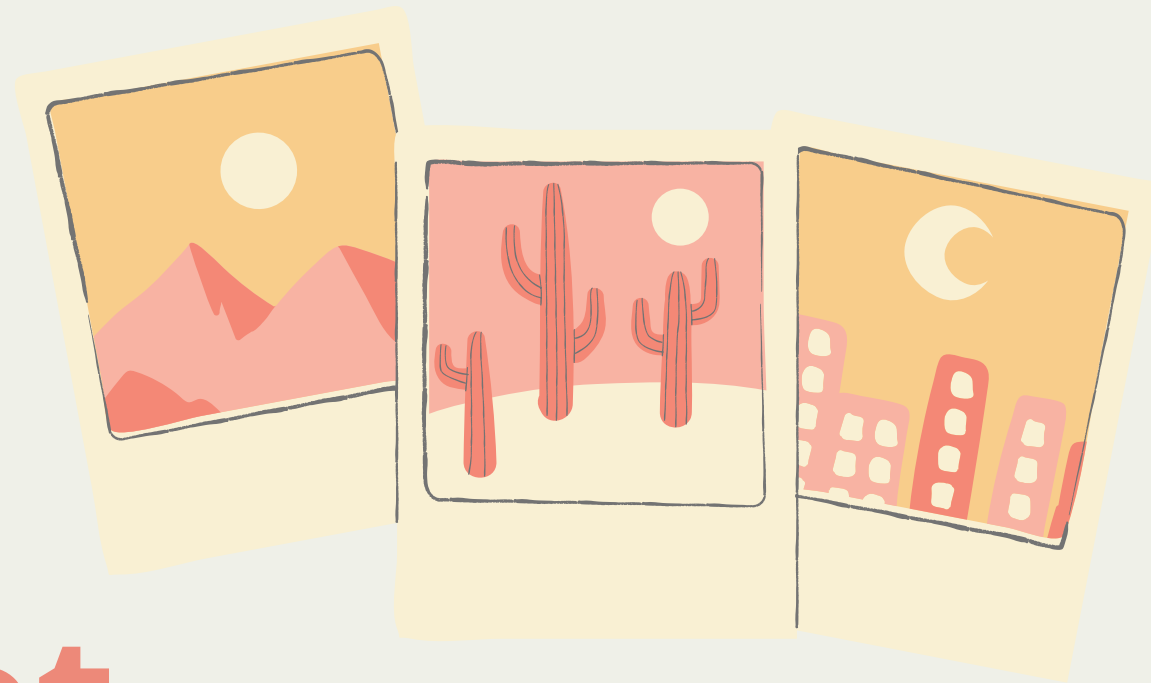
Zapytaj uczestników oraz partnerów czy są gotowi dołączyć do współtworzenia projektu OnLine. Jest to ważne, aby strony partnerskie były równomiernie zaangażowane ponieważ **zwiększyły się wymagania technologiczne** prowadzenia projektu w wirtualnym świecie.

Omów wraz z partnerem **ważne elementy współpracy** (kwestie budżetowe, merytoryczne, logistyczne).

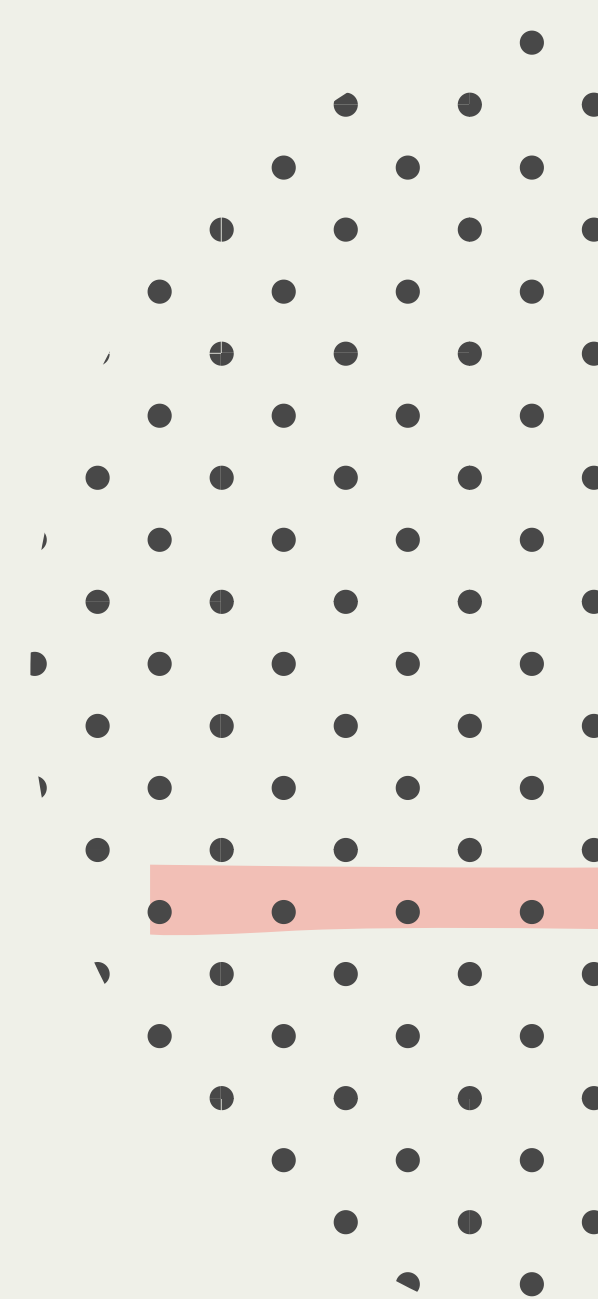
Zapytajcie młodzież po obu stronach, czy będzie chciała się **zaangażować** w uczestnictwo w zdalnym projekcie.



Sprawdź wybrany priorytet założone cele



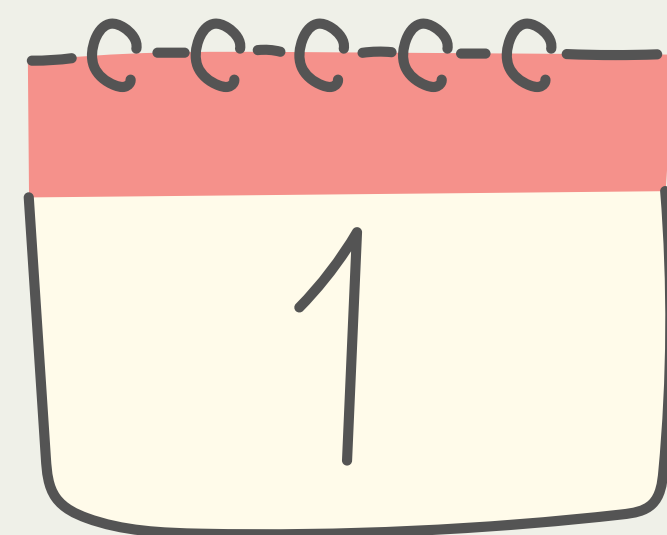
Po konsultacji z partnerem i młodzieżą nastał czas, żeby usiąść nad strukturą projektu. Zastanów się, czy będziesz w stanie **zrealizować wybrany priorytet** oraz osiągnąć cele projektu.



W jaki sposób możesz to zrobić?

Zorganizuj spotkanie na platformie komunikacji internetowej (np. Zoom, Skype, Meets), zaproś uczestników, włącz energizery i gry edukacyjne do spotkania.

Pamiętaj, że projekty OnLine mają dodatkową wartość w rozwoju kompetencji IT.



Usiądź nad harmonogramem wraz z uczestnikami

Projekty PURWM mogą rozpocząć się od **1.07.2020**.
Jeżeli zaplanowali Państwo wcześniejsze działania, prosimy o dostosowanie ich do nowych dat trwania projektu.

Najlepiej zapytać młodzież, czy podobają się jej rozwiązania i czy mają swoje pomysły na organizację działania Online.

**warsztaty,
dyskusje, debaty**

można
przeprowadzić
OnLine poprzez
narzędzia
komunikacji
internetowej

**wycieczkę zamień
na e-zwiedzanie,**

młodzież może
nagrać wycieczkę
dla uczestników z
innego kraju, żeby
zapoznać ich ze
swoją kulturą

wieczór kulturowy

zorganizuj **OnLine** i
wprowadź

**interaktywne
aktywności, quizy**

dla uczestników z
innego kraju

**zajęcia sportowe
oraz energizery**

poprowadź za
pomocą nagrań z
Youtube

Młodzież zna się na narzędziach IT

Nie bój się angażować młodzieży!

Często młodzi ludzie mają większe rozeznanie à propos narzędzi komputerowych, aplikacji, gier oraz programów informatycznych

zrób ankietę lub przeprowadź rozmowę żeby zbadać, jakie mają pomysły na przekształcenie projektu do formy OnLine

zapytaj czy ktoś z uczestników będzie chciał **służyć pomocą** w organizacji technicznej działania

daj szansę młodym poprowadzić sesje edukacyjne OnLine dla swoich rówieśników



Podstawowe elementy projektu



Jak je przekształcić do formy OnLine?

Pamiętaj, że musisz zachować bazowe elementy edukacji pozaformalnej w swoim przekształconym projekcie

włączanie społeczności lokalnej

Nadal można włączyć społeczność lokalną do realizacji projektu. Zaproś na spotkanie władze miejskie, załóż zbiórkę OnLine na cele charytatywne, sięgnij po zaangażowanie rodziców i przyjaciół do projektu OnLine, zorganizuj transmisję OnLine i zaproś publiczność

zaangażowanie młodzieży

Młodzież jako twórca projektu. Włączanie młodzieży w ramach projektów OnLine jest jak najbardziej pożądane i możliwe. Zwiększy to rezultaty edukacyjne projektu oraz wzbudzi motywację młodzieży do uczestniczenia w nim

promocja

Widoczność projektu jest nadal ważna w ramach projektów OnLine. Zaangażuj młodzież i partnerów do zbadania grup docelowych, użyj narzędzi informatycznych i internetowych żeby zwiększyć widoczność swojego projektu OnLine

uczenie się poprzez doświadczenie

Żeby zbadać na ile proces uczenia się jest skuteczny, na ile zostały osiągnięte rezultaty i czy młodzież jest zadowolona z przebiegu procesu, pamiętaj o przysposobieniu metod ewaluacji do nowych realiów projektowych

ewaluacja

Pamiętaj o formach spotkań, które będą interaktywne (warsztaty, gry dydaktyczne, inscenizacje, debaty, seminaria, dyskusje, burzy mózgów, metaplany)



Rezultaty końcowe i upowszechnianie

pamiętaj że rezultaty
muszą bezpośrednio
korelować z
**założonym celem
projektu**

w ramach projektów
OnLine możesz
**przekształcić lub
stworzyć nowe
rezultaty**, które pomogą
osiągnąć cel projektu oraz
będą przydatne innym

sprawdź, czy twój rezultat
końcowy może
występować **w wersji
OnLine**

pamiętaj, że rezultatem
projektu może być
powstanie **nowej
strony internetowej,
programu
informatycznego,
aplikacji, gry
edukacyjnej**





Propozycja przekształcenia niektórych rezultatów końcowych

**kiermasz
charytatywny**



zbiórka OnLine,
prowadzenie
transmisji Online

koncert



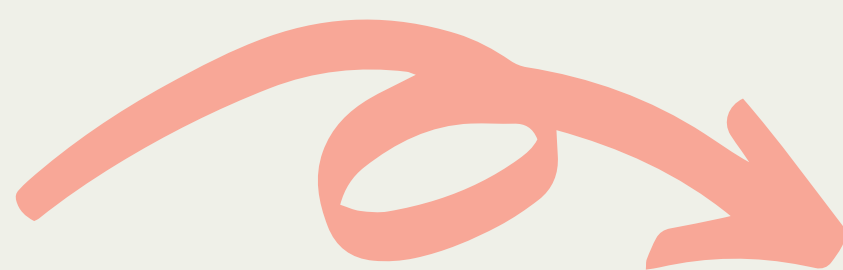
transmisja koncertu
OnLine

wystawa



wystawa OnLine,
stworzenie strony
internetowej z
eksponatami

**przedstawienie
teatralne**



nagranie z
przedstawienia,
transmisja OnLine

Narzędzia internetowe dla organizacji projektu w rzeczywistości wirtualnej

Urozmaicenie zajęć zdalnych

Kahoot, Quizzlet, ClassDojo, Padlet, Jackbox,
Google Jamboard, Mentimeter, Duolingo, Thinglink,
Quick, Draw!, Wordwall

Narzędzia wideokonferencji

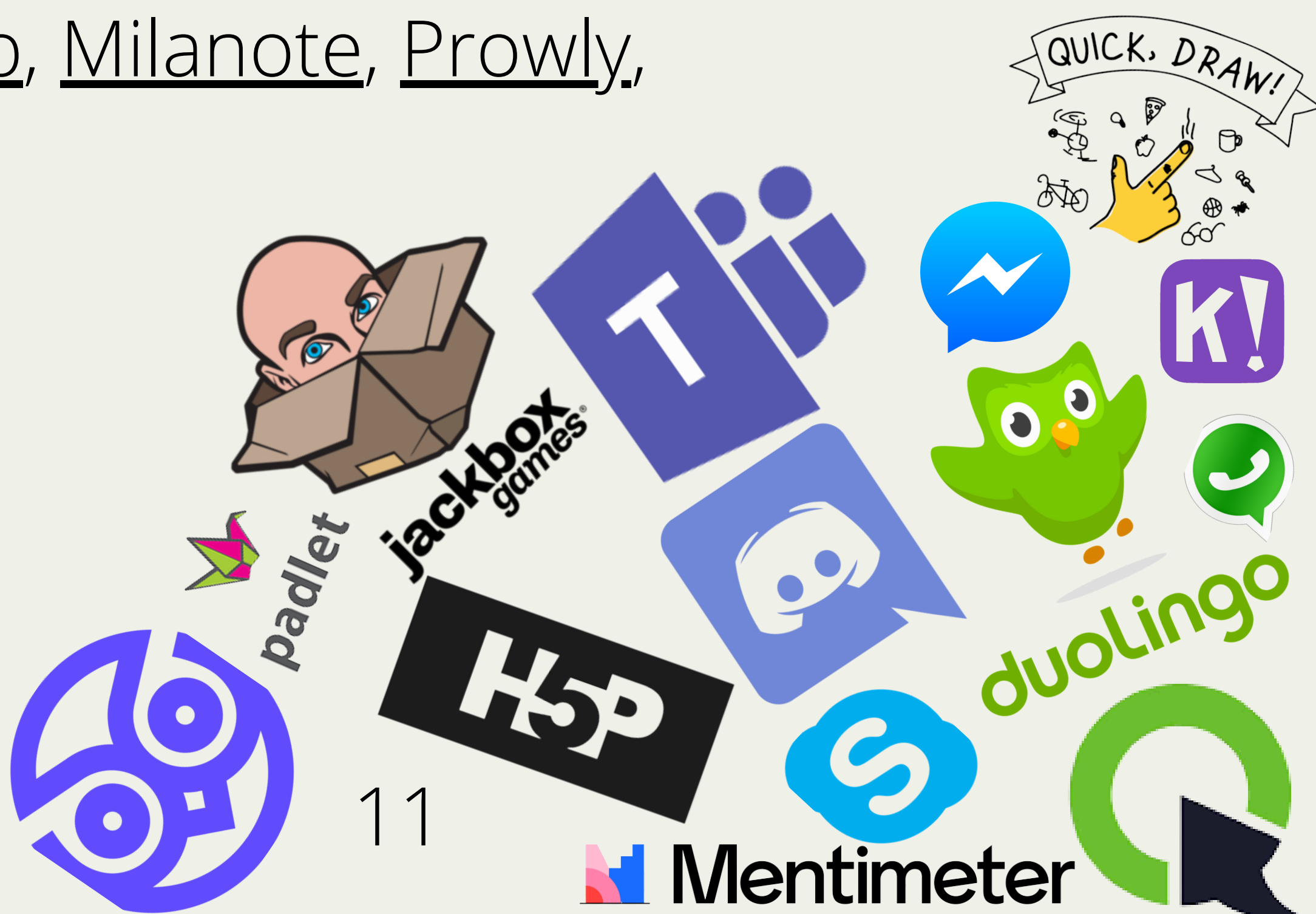
Zoom, Microsoft Team, Google meets, Clickmeeting,
Facebook messenger, Discord, Skype, WhatsApp,
Instagram, Viber

Narzędzia do edytowania wideo, prezentacji

Canva, H5P, Kizoa

Narzędzia komunikacji internetowej

Slack, WhatsApp, Milanote, Prowly,



Budżet projektu OnLine



Przekształcenie obecnych formatów realizowanych projektów wiąże się z **poszerzeniem katalogu kosztów kwalifikowalnych** w kategoriach budżetowych i równoczesną rezygnacją z kosztów dotyczących m.in. wyżywienia i zakwaterowania, kosztów podróży czy kosztów wizyty przygotowawczej.

Podział kategorii budżetowych w ramach projektów realizowanych OnLine przedstawia tabela poniżej:

Kategoria budżetowa	Wysokość kategorii
Koszty działań (koszty ryczałtowe)	35% budżetu (+/-3%)
Koszty upowszechniania rezultatów (koszty rzeczywiste)	25% budżetu (+/-3%)
Koszty specjalne (koszty rzeczywiste)	40% budżetu (+/-3%)
SUMA	100%

Przekształcając budżet swojego projektu do formy OnLine muszą Państwo wziąć pod uwagę następujące założenia:

wysokość budżetu projektu OnLine nie może przekroczyć pierwotnie wnioskowanego budżetu

kiedy planowane były
dwa spotkania
a wysokość wnioskowanego
budżetu była **> 50 000,00 zł**
to budżet projektu OnLine
NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ
50 000,00 zł

w przypadku kiedy planowane było
jedno spotkanie
a wysokość wnioskowanego
budżetu była **> 40 000,00 zł**
to budżet projektu OnLine
NIE MOŻE PRZEKROCZYĆ
40 000,00 zł



Koszty działań



Koszty działań są to koszty wynikające z zaplanowanych działań, służące ich realizacji

Koszty działań poszerzone zostały o **koszty wynagrodzenia dla osób, które biorą udział w tworzeniu, nadzorowaniu, zarządzaniu i czuwaniu** nad poprawną realizacją projektu w nowej formule.

Do Państwa decyzji pozostawiamy kwestię ilu, jakich i jakim wymiarze czasu pracy pracowników należy zatrudnić do poprawnej realizacji projektu

Koszty wynagrodzeń należy przedstawić w oparciu o poniższą tabelę:

Osoba zarządzająca

88 €/dzień

Nauczyciel, trener, osobą pracującą z młodzieżą

74 €/dzień

Pracownik techniczny

55 €/dzień

Pracownik administracyjny

39 €/dzień

Przykład:

Pracownik techniczny 3 dni, koordynator 5 dni
= 605 €

Koszty upowszechniania rezultatów

Są to koszty **służące upowszechnianiu rezultatów OnLine**, które zostały wypracowane przez uczestników. W tych kosztach można dodatkowo zawrzeć koszty promujące projekt

Do tych kosztów zaliczamy:

wydruk publikacji/przygotowanie wersji OnLine

przygotowanie wystawy, w tym OnLine

realizacja filmu wraz z publikacją OnLine

koszty związane z powstaniem produktów materialnych i funkcjonujących w świecie wirtualnym (gry, słowniki, itp.)

koszty związane z promocją projektu (gadżety, plakaty, informacje w mediach, opracowanie i utrzymanie strony internetowej, itp.)



Koszty specjalne

Są to koszty wynikające z nowej specyfiki projektów OnLine. Do takich kosztów można zaliczyć:

zakup niezbędnego sprzętu do poprawnego przeprowadzenia działań np. **tablety, komputery, kamery, routery, aparaty fotograficzne, projektory** itp.

zakup oprogramowania, dostępów do systemów na okres realizacji projektu np. **licencje dla oprogramowania komputerowego, programów wideokonferencyjnych, programów komunikacji internetowej, internetowych narzędzi edukacyjnych, narzędzi zarządzania projektem, programy antywirusowe i zabezpieczające** itp.

Realizując projekt OnLine będą Państwo zobowiązani do wydatkowania środków do wysokości danej kategorii budżetowej, bez możliwości przesunięć pomiędzy kategoriami i każdorazowej akceptacji zmian w budżecie przez NIZ.

UWAGA

Koszty związane z realizacją projektu OnLine przysługują **zarówno wnioskodawcy jak i organizacji partnerskiej**

Dokumentacja finansowa, tj. faktury/rachunki, powinna być **wystawiona na Beneficjenta lub w szczególnych i uzasadnionych przypadkach na organizację partnerską** po uprzednim **zaakceptowaniu jej przez NIZ**



MARYIA HLUKHAVA
OBSŁUGA PROJEKTÓW
22 46 31 319
mhlukhava@frse.org.pl

WIKTOR WIŚNIEWSKI
OBSŁUGA PROJEKTÓW
22 46 31 603
w.wisniewski@frse.org.pl

MARTA PIWKA
KOORDYNATOR
22 46 31 668
m.piwka@frse.org.pl

Kontakt

Zespół Programów Bilateralnych

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

Aleje Jerozolimskie 142A
02-305 Warszawa
tel.: 22 463 10 00
e-mail: bilateralne@frse.org.pl
www.frse.org.pl
www.wymianymlodziezy.frse.org.pl