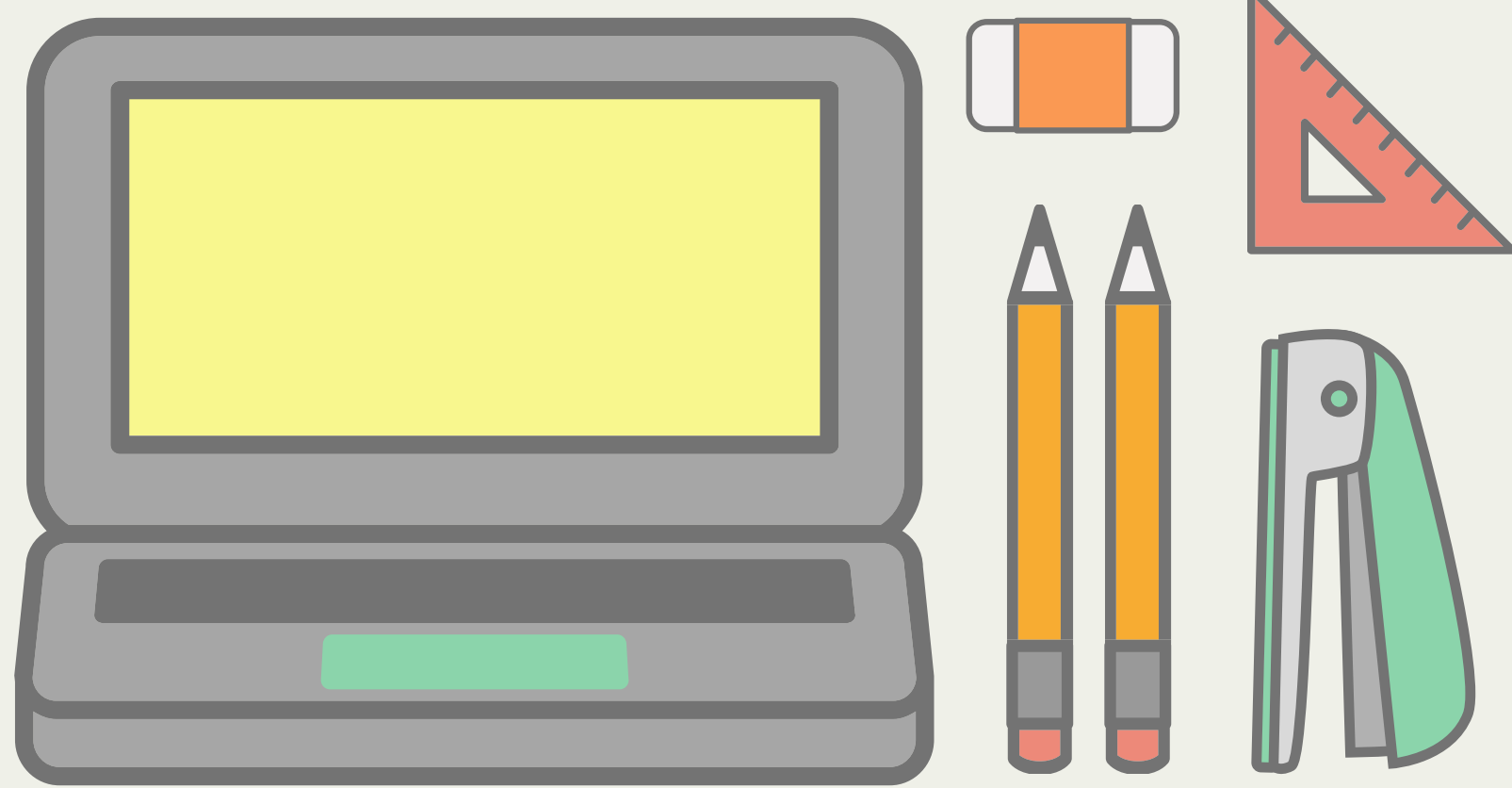




**POLSKO-LITEWSKI FUNDUSZ
WYMIANY MŁODZIEŻY**

**MÓJ PROJEKT
ONLINE**

**PORADNIK PRZEKSZTAŁCANIA
PROJEKTÓW MŁODZIEŻOWYCH**

Konkurs wniosków 2020



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji



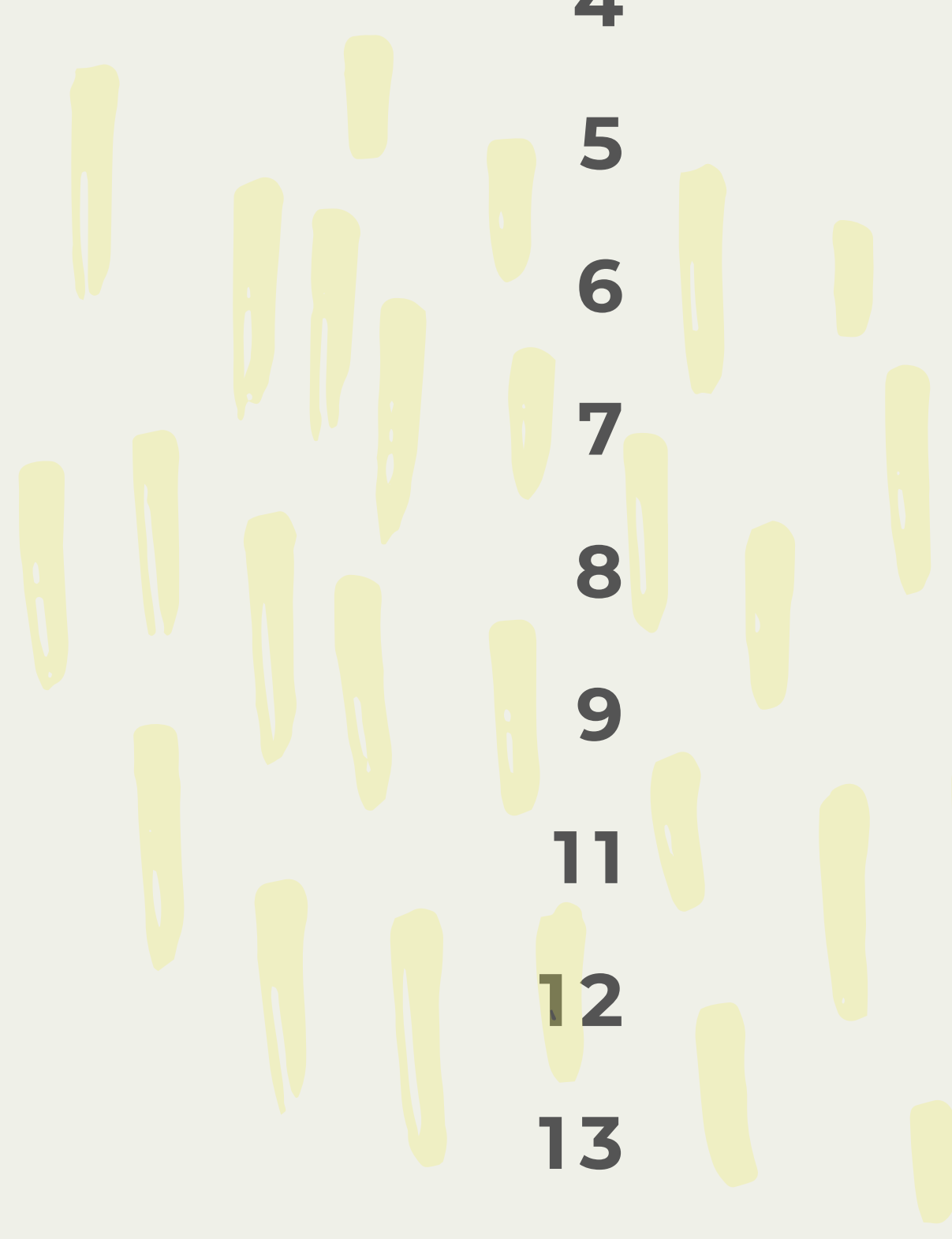
**POLSKO-LITEWSKI
FUNDUSZ WYMIANY
MŁODZIEŻY**

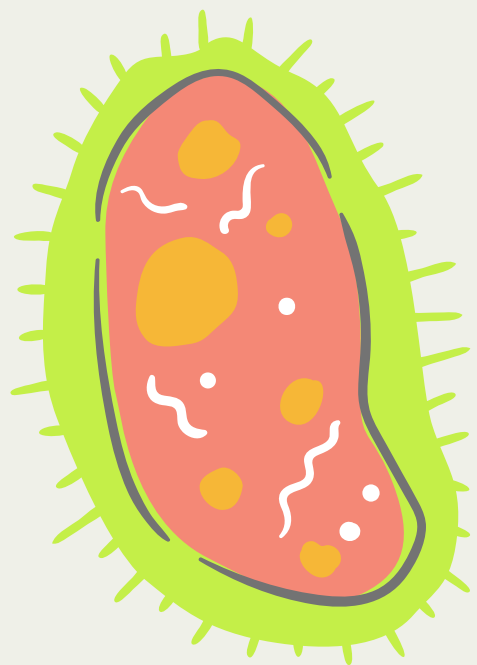
**MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ**



SPIIS TREŚCI

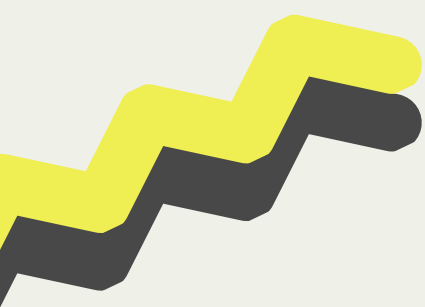
Wprowadzenie	1
Motywacja	4
Priorytety i cele	5
Harmonogram	6
Udział młodzieży	7
Elementy projektu	8
Rezultaty końcowe	9
Narzędzia internetowe	11
Budżet projektu Online	12
Koszty działań	13
Koszty upowszechniania	15
Koszty specjalne	16
Kontakt	18





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) beneficjenci **w ramach PLFWM w 2020 roku mają możliwość przeniesienia projektów do wirtualnej rzeczywistości.**

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



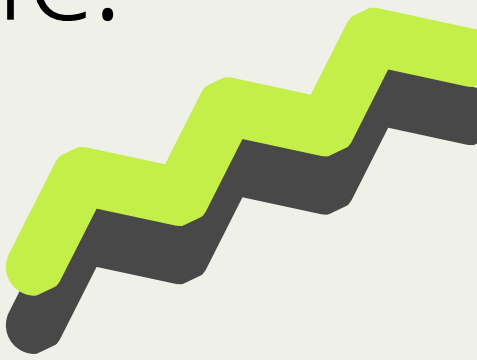


W systemie OnLine FRSE został
przygotowany

Wniosek OnLine.

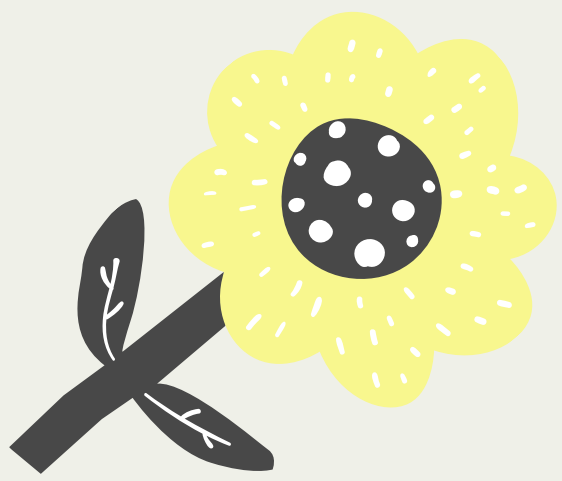
We wniosku OnLine zmieniają Państwo
swój projekt dostosowując go do
przeprowadzenia w wirtualnej
rzeczywistości

We wniosku OnLine należy przedstawić:



Zmiany
merytoryczne
(przekształcenie
projektu do trybu
OnLine)

Zmiany
budżetowe
(nowe kategorie
finansowe)



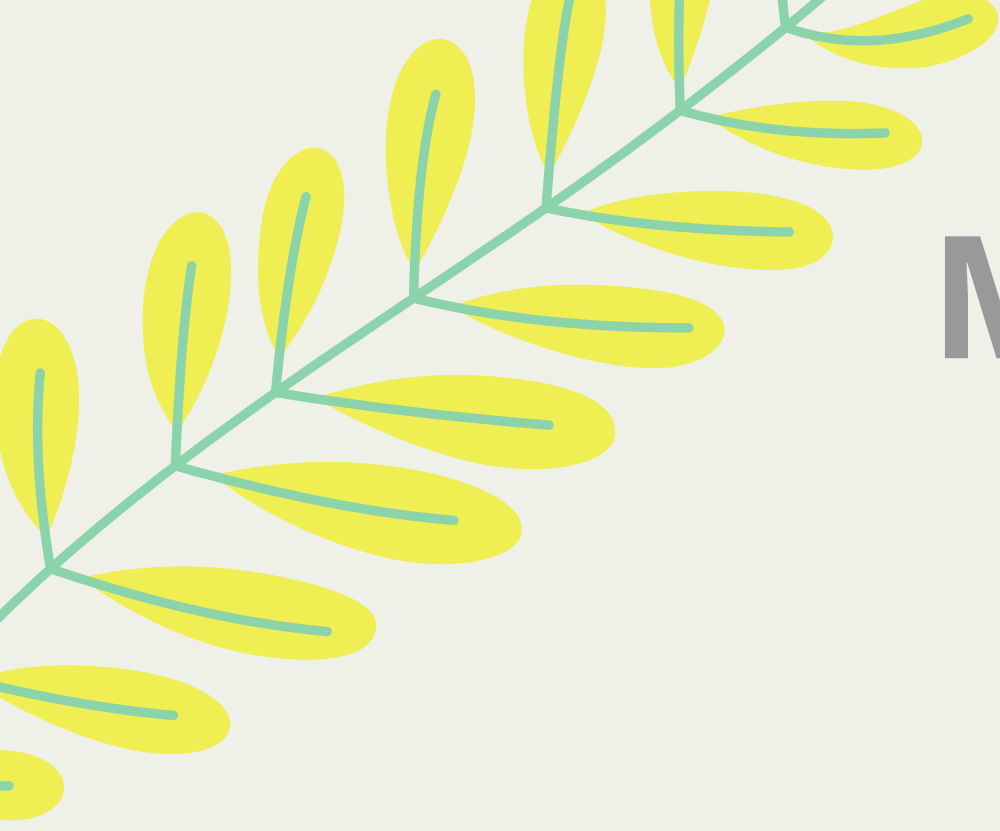
Czy mój projekt może być
zrealizowany OnLine?

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!



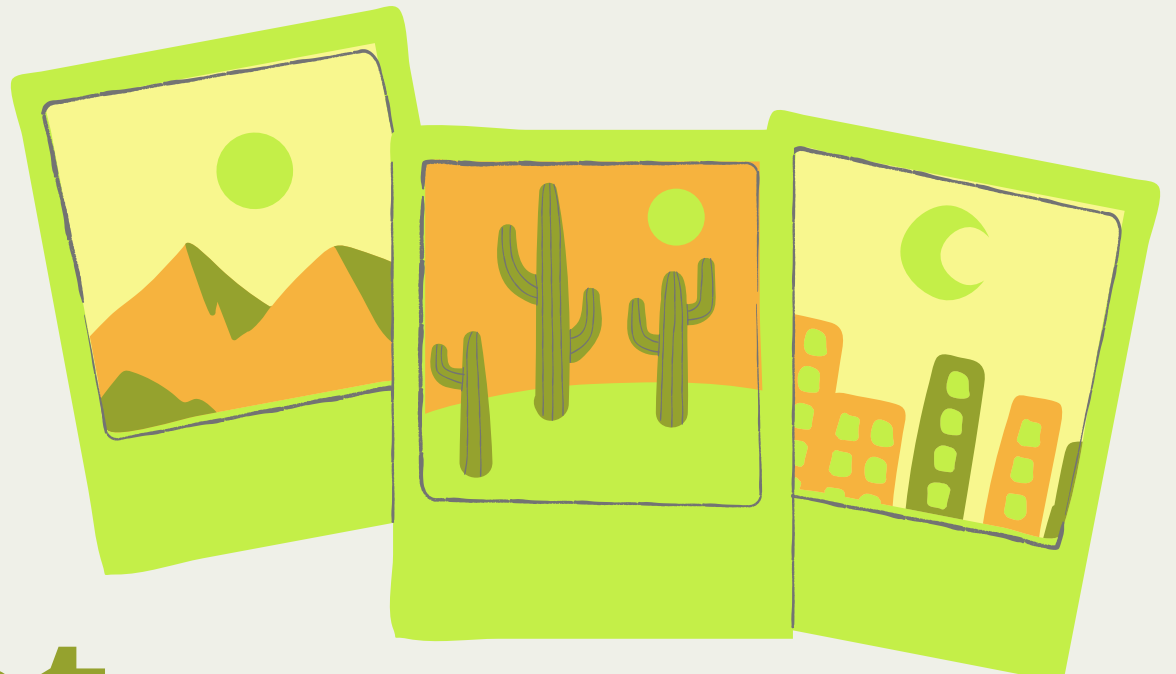
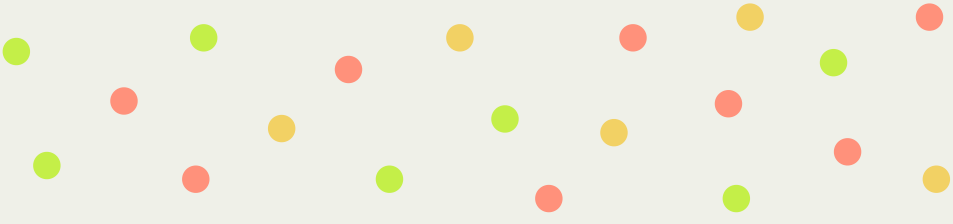
Motywacja uczestników i partnerów

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).

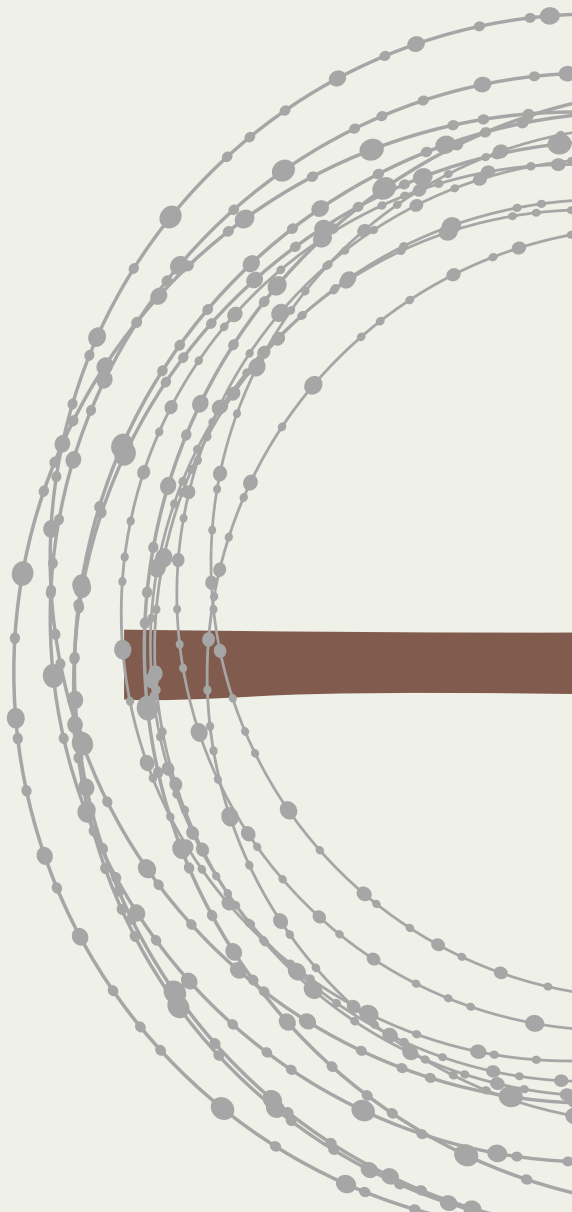
Zapytajcie młodzież po obu stronach, czy będzie chciała **zaangażować się** w uczestnictwo w zdalnym projekcie.





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.



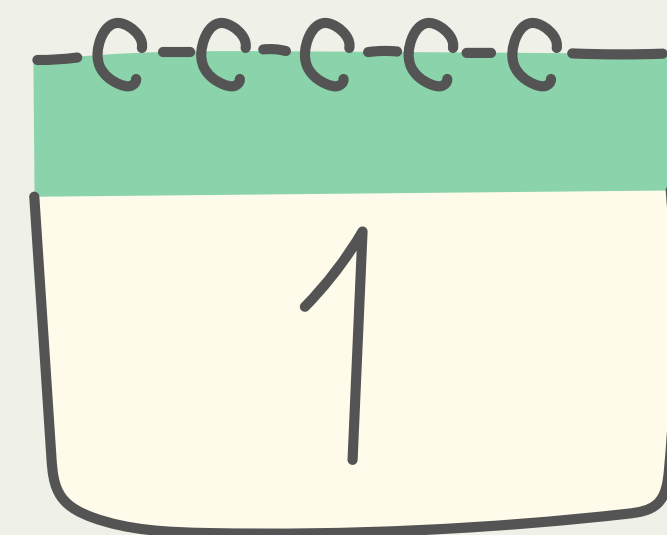
W jaki sposób możesz to zrobić?



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 PLFWM muszą zakończyć się najpóźniej **31.10.2020.**

Jeżeli zaplanowali Państwo wcześniejsze działania, a potrzebujecie więcej czasu na przygotowania, to 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 na temat narzędzi komputerowych, aplikacji, gier oraz programów informatycznych

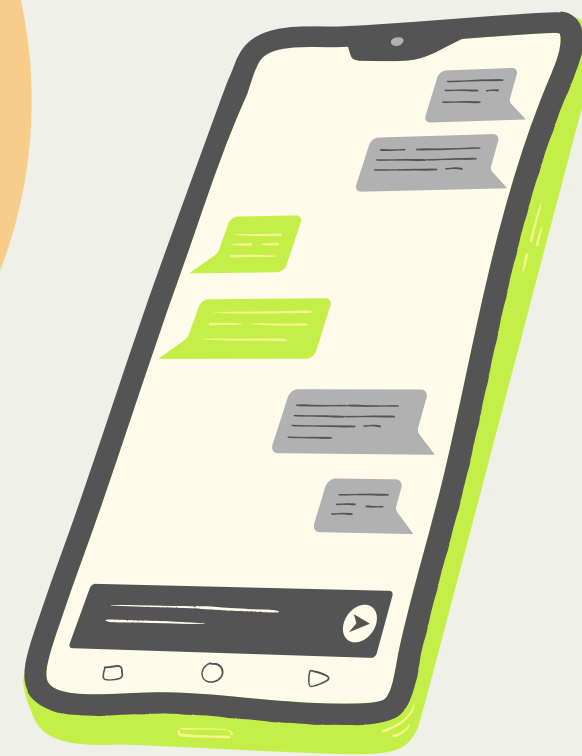
zrób ankietę lub przeprowadź rozmowę żeby zbadać, jakie mają pomysły na przekształcenie projektu do formy OnLine

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

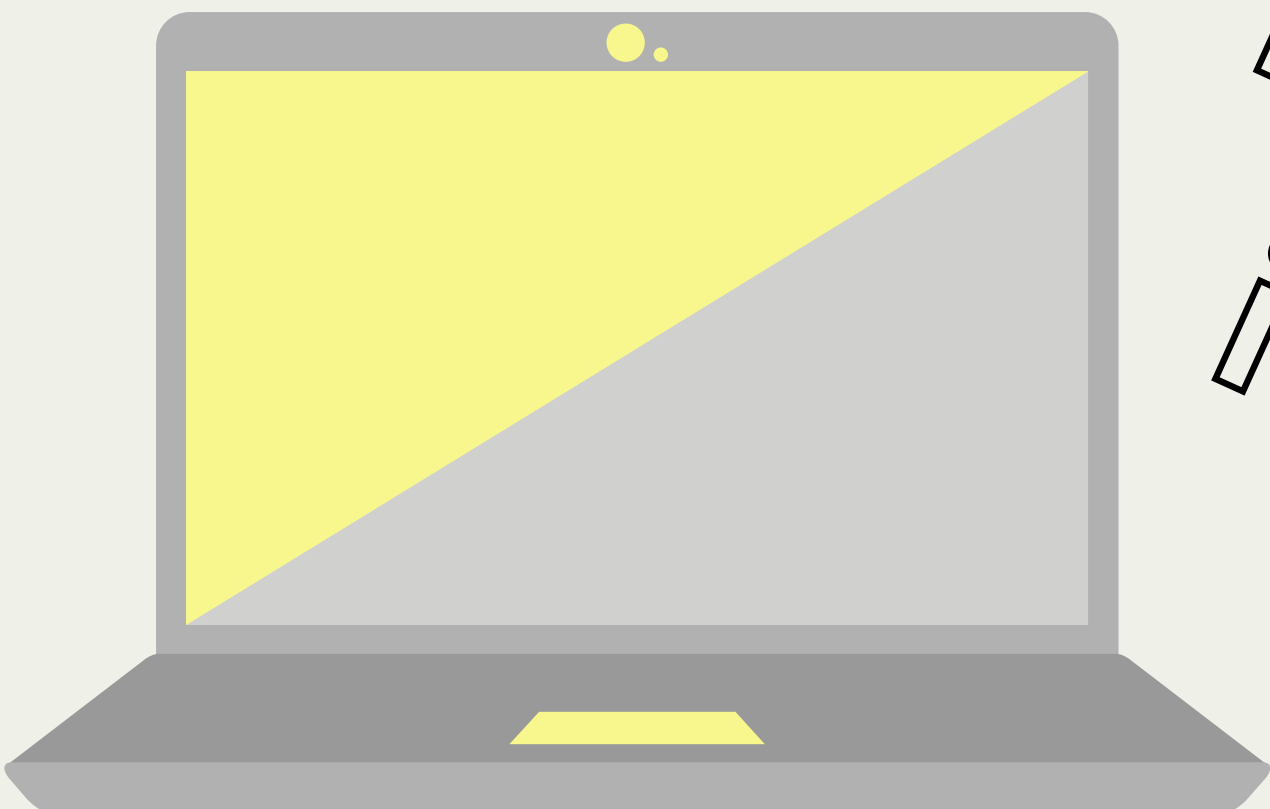
Widoczność projektu jest nadal ważna w ramach projektów OnLine. Zaangażuj młodzież i partnerów do zbadania grup docelowych, użyj narzędzi informatycznych i internetowych żeby zwiększyć widoczność swojego projektu OnLine

uczenie się poprzez doświadczenie

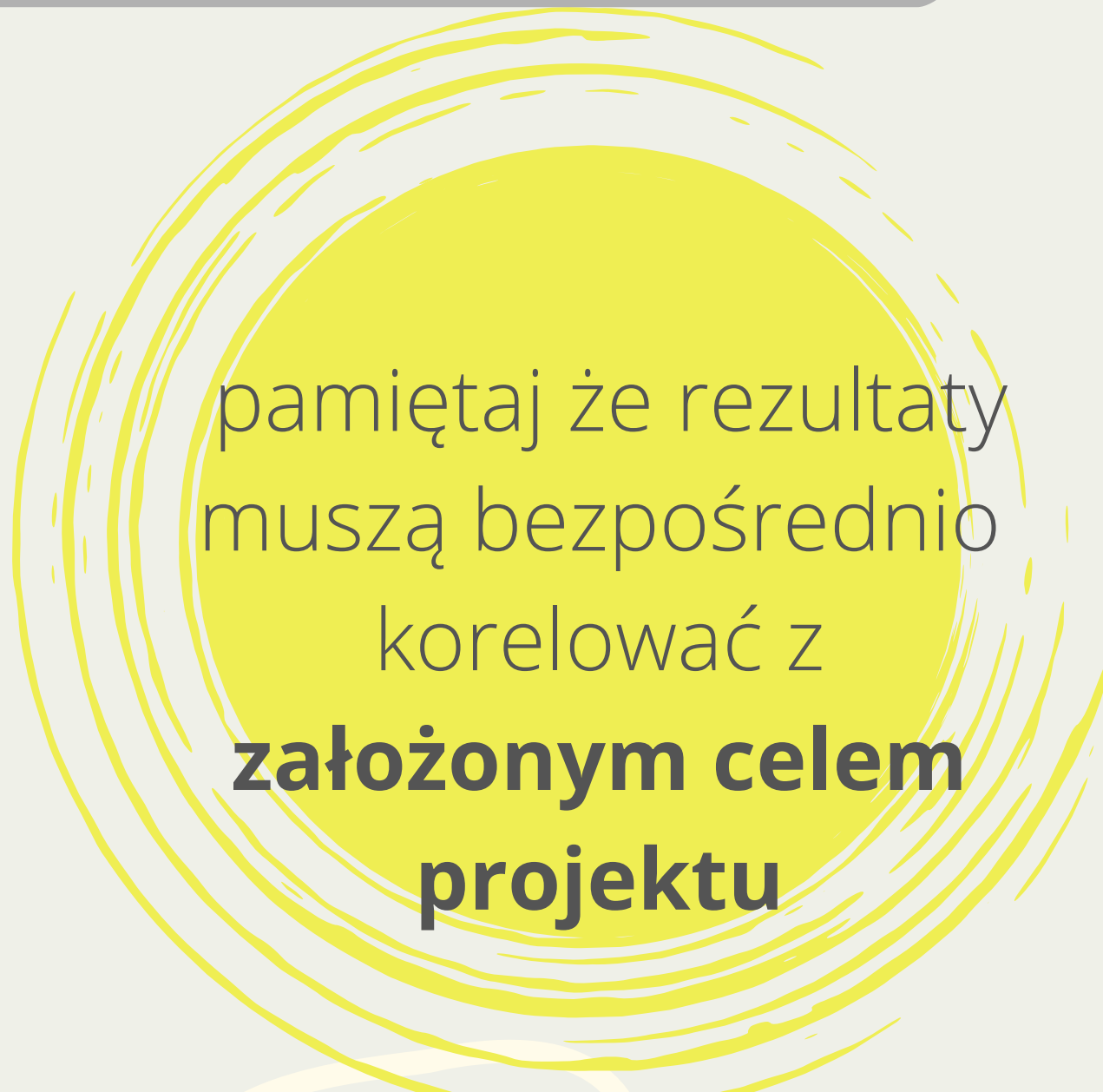
Żeby zbadać na ile proces uczenia się jest skuteczny, na ile zostały osiągnięte rezultaty i czy młodzież jest zadowolona z przebiegu procesu, pamiętaj o przysposobieniu metod ewaluacji do nowych realiów projektowych

ewaluacja

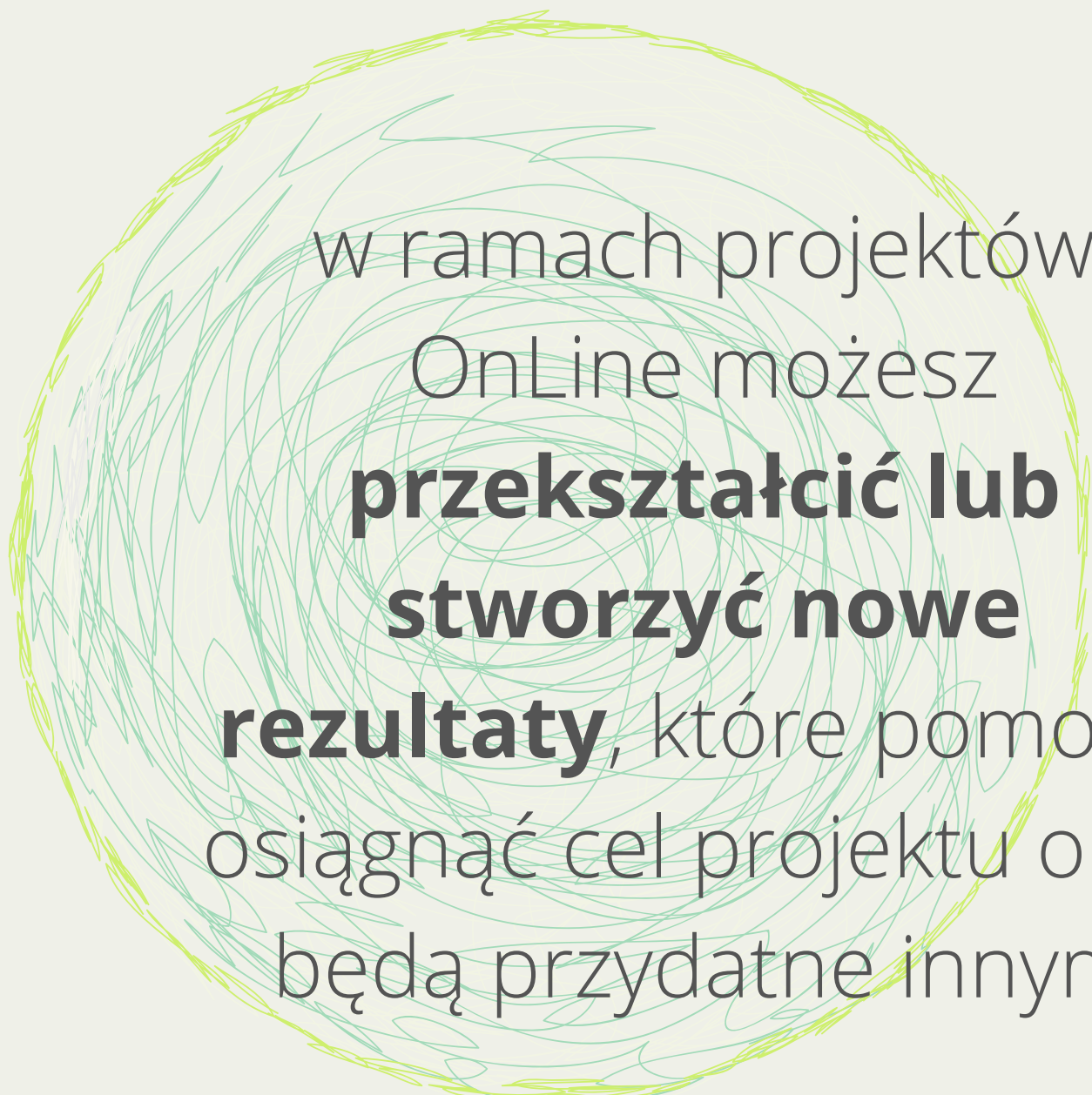
Pamiętaj o formach spotkań, które będą interaktywne (warsztaty, gry dydaktyczne, inscenizacje, debaty, seminaria, dyskusje, burze mózgów, metaplany)



Rezultaty końcowe i upowszechnianie



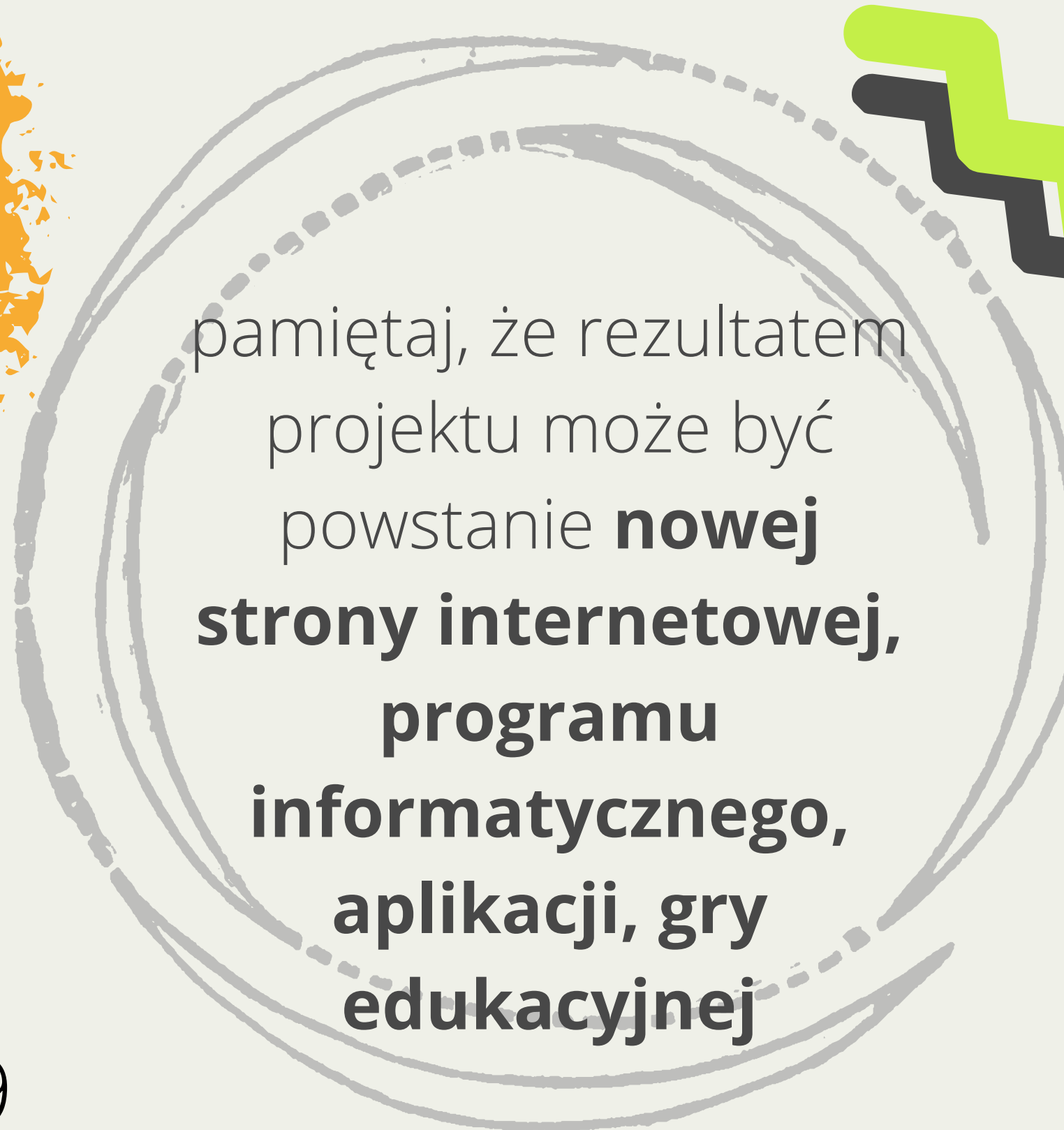
pamiętaj że rezultaty
muszą bezpośrednio
korelować z
**założonym celem
projektu**



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

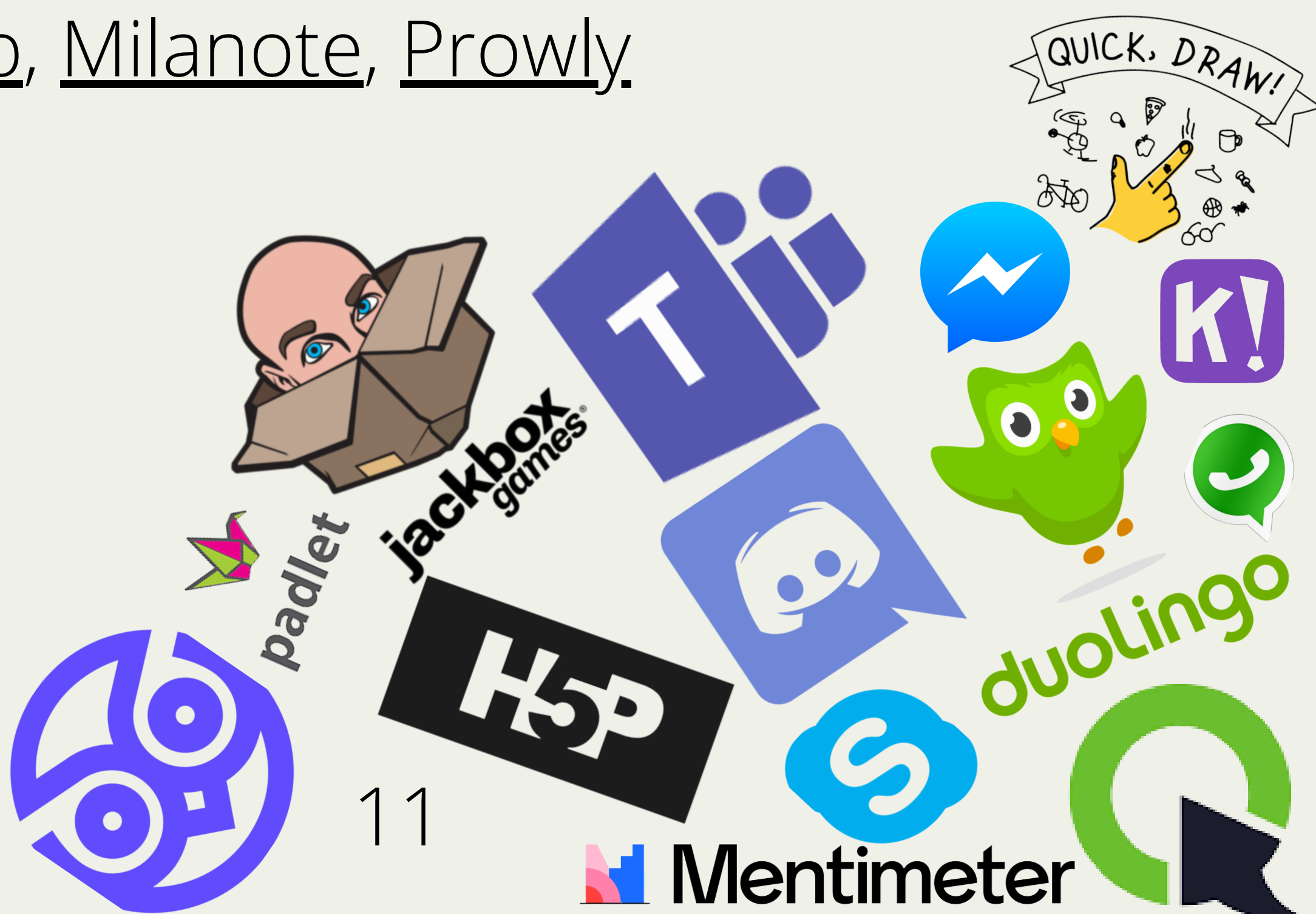
Zoom, Microsoft Team, Google meets, Clickmeeting,
Facebook messenger, Discord, Skype, WhatsApp,
Instagram, Viber

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%

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, osoba pracująca 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:

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

przygotowanie wystawy, w tym OnLine

realizacja filmu wraz z publikacją OnLine

wydruk publikacji/przygotowanie wersji OnLine

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**

Sprzęt i oprogramowanie

zakupione w ramach projektu stanowią **własność beneficjenta lub organizacji partnerskiej** w zależności od tego w jakim celu zostały nabyte.



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