

**UCHWAŁA NR/2014
ZARZĄDU POWIATU LĘBORSKIEGO**

z dnia 30 maja 2014 roku

w sprawie przyjęcia *Regulaminu konkursu „WIRTUALNA FIRMA” w ramach projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w Powiecie Lęborskim” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego na 2014 rok*

Na podstawie art. 4 ust. 1 pkt. 1, art. 32 ust. 1 i ust. 2 pkt. 2, art. 2, art. 33 ustawy z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie powiatowym (tekst jednolity Dz. U. z 2013 r., poz. 595, z późn. zm.) w nawiązaniu do Uchwały Nr XXIX/238/2013 Rady Powiatu Lęborskiego z dnia 19 czerwca 2013 roku w sprawie przystąpienia Powiatu Lęborskiego do realizacji projektu „ZaPaL się do zawodu – zawodowo w Powiecie Lęborskim” oraz § 56 ust. 1 i ust. 2 pkt. 2 Statutu Powiatu Lęborskiego, stanowiącego załącznik do Uchwały nr XXI/148/04 Rady Powiatu Lęborskiego z dnia 30 czerwca 2004 roku i § 3 Regulaminu Organizacyjnego Starostwa Powiatowego w Lęborku, stanowiącego Załącznik do Uchwały nr IV/31/11 Rady Powiatu Lęborskiego z dnia 22 marca 2011 roku.

uchwała się, co następuje:

§ 1

Przyjmuje się *Regulamin konkursu „WIRTUALNA FIRMA” w ramach projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w Powiecie Lęborskim” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego na 2014 rok* w brzmieniu stanowiącym Załącznik nr 1 do niniejszej uchwały.

§ 2

Wykonanie uchwały powierza się Staroście Lęborskiemu.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem jej podjęcia.

Zarząd Powiatu Lęborskiego:

1. Wiktor Tyburski
2. Ryszard Wenta
3. Maciej Barański
4. Krzysztof Pruszek
5. Tomasz Tutak

**Sprawdzono pod względem
formalno - prawnym**

RADA PRAWNY
Bożena Budań
84-148/86

UZASADNIENIE
do uchwały nr/2014
Zarząd Powiatu Lęborskiego
z dnia 30 maja 2014 r.

w sprawie przyjęcia Regulaminu konkursu „WIRTUALNA FIRMA” w ramach projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w Powiecie Lęborskim” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego na 2014 rok

Beneficjentem projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w Powiecie Lęborskim” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (Program Operacyjny Kapitał Ludzki, priorytet IX, działanie 9.1.2) jest Powiat Lęborski, natomiast realizatorem Starostwo Powiatowe w Lęborku. Realizacja projektu przypada na okres 29 sierpnia 2013 – 28 sierpnia 2015 r.

Uchwalenie Regulaminu konkursu „WIRTUALNA FIRMA” w ramach projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w Powiecie Lęborskim” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego na 2014 rok jest niezbędne do realizacji projektu. Regulamin ma na celu ustalenie procedur i zasad realizacji konkursu w oparciu o przejrzyste kryteria, w tym określenie zasad przyznawania nagród w konkursie.

Nagrody - zestawy interaktywne będą składały się z następujących elementów:

- projektor multimedialny z uchwytem do zawieszenia go na suficie/ścianie
- tablica multimedialna z oprogramowaniem podstawowym
- laptop z systemem operacyjnym do zestawu multimedialnego, oprogramowaniem biurowym i antywirusowym – (sprzęt niezbędny do współpracy z zakupioną tablicą interaktywną i projektorem),
- nagłośnienie – głośniki komputerowe

Dwa zestawy interaktywne składające się z ww. elementów, będące przedmiotem zamówienia, to nagrody dla szkół za zajęcie I miejsca w konkursie rozwijającym przedsiębiorczość uczniów w dwóch kategoriach (osobno technika i osobno zasadnicze szkoły zawodowe) w I edycji konkursu „Wirtualna firma”, który zostanie zorganizowany w ramach zadania nr 4 projektu.

WŁAŚCICIEL
Referat Programów Pomocowych

Katarzyna Dampc



Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Załącznik nr 1
Do Uchwały nr
Zarządu Powiatu Lęborskiego
z dnia roku

**Regulamin KONKURSU „WIRTUALNA FIRMA”
w ramach projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w Powiecie Lęborskim”
współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
na 2014 rok**

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

Regulamin określa zasady realizacji konkursu „Wirtualna Firma” przeprowadzonego na platformie e-learning utworzonej w ramach projektu „ZaPaL się do zawodu - zawodowo w powiecie lęborskim” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet IX Rozwój wykształcenia i kompetencji w regionach, Działanie 9.2 Podniesienie atrakcyjności i jakości szkolnictwa zawodowego.

§ 2

GRUPA DOCELOWA I ZASADY REALIZACJI

1. Udział w konkursie mogą wziąć przedstawiciele grupy docelowej, określonej w projekcie, tj. wybrani przez opiekunów klasowych uczniowie 4 szkół ponadgimnazjalnych (2 Technika i 2 Zasadnicze Szkoły Zawodowe) w Zespole Szkół Mechaniczno-Informatycznych (ZSMI) i Powiatowym Centrum Edukacyjnym – Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych w Lęborku (PCE), prowadzących kształcenie zawodowe na terenie powiatu lęborskiego.
2. Przed rozpoczęciem konkursu wybrani (na podstawie przeprowadzonych testów predyspozycyjnych) przez opiekunów klasowych uczniowie biorący udział w zadaniu odbędą kolejno:
 - spotkanie z doradcą zawodowym,
 - kurs e-learningowy,
 - rozgrywki wewnątrzklasowe za pomocą gry „Wirtualna Firma” umieszczonej na platformie e-learning.
3. Opiekę nad ich ścieżką edukacyjną sprawować będą na bieżąco opiekunowie klasowi – łącznie 4 osoby z obu zespołów szkół. Opiekunowie dzielą wybranych przez siebie uczniów na 2 grupy/klasy do udziału w ww. grze – tzw. rozgrywkach wewnątrzklasowych. Po zakończeniu gry opiekunowie zbadają zyski i losy firm uczniowskich. Jedna najlepsza firma z każdej grupy/klasy biorącej udział w grze zostanie zakwalifikowana do udziału w Konkursie „Wirtualna firma”. O jej wyborze zadecyduje opiekun klasowy biorąc pod uwagę całokształt rozgrywek.
4. Udział w konkursie mogą wziąć **tylko wybrane przez opiekunów klasowych firmy**. Grę rozpoczną od nowa, mając już za sobą pewne doświadczenia - każda firma uzyska nowy limit środków na zadanie i będzie od początku prowadziła działalność.
5. Uczestnicy konkursu nadadzą zmienioną nazwę firmie, która będzie musiała zawierać oznaczenie klasy i zmierzą się tym razem w pojedynku międzyklasowym, osobno ZSZ i osobno technika.



Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

§ 3

TERMIN REALIZACJI I FORMUŁA KONKURSU

1. Konkurs będzie prowadzony w dwóch kategoriach dla wszystkich klas obu szkół - z każdej grupy/klas biorącej wcześniej udział w grze do udziału w konkursie zostanie wybrana najlepsza firma rekomendowana przez każdego opiekuna klasowego:
 - 1) zasadnicze szkoły zawodowe - najlepsze firmy prowadzone przez ZSZ z każdej ze szkół,
 - 2) technika - najlepsze firmy prowadzone przez technikum z każdej ze szkół.
2. Łącznie do udziału w konkursie zostaną zakwalifikowane:
 - 4 firmy reprezentujące zasadnicze szkoły zawodowe, które będą ze sobą konkurowały (2 z PCE i 2 z ZSMI),
 - 4 firmy reprezentujące technika, które będą ze sobą konkurowały (2 z PCE i 2 z ZSMI).
3. Konkurs rozpocznie się 4 czerwca 2014 r. o godz. 8.00, natomiast zakończy 6 czerwca 2014 r. o godz. 22.00.
4. Formuła gry pozostaje niezmienną w stosunku do tej, w której uczniowie mieli możliwość uczestniczyć podczas rozgrywek międzyklasowych, za wyjątkiem tego, że w grze konkursowej nie będzie występował Awatar – podpowiadacz nieaktywny, uczniowie nie będą mogli korzystać z jego podpowiedzi.
5. Zadaniem firm jest osiągnięcie jak najlepszego wyniku finansowego, w wyżej wyznaczonym terminie.
6. Firmy, które zbankrutują przed zakończeniem konkursu odpadają z gry. Nie mogą już zakładać kolejnej firmy.
7. Konkurs dla obu kategorii wygrywają te firmy, które w momencie jego zakończenia będą miały najlepszy wynik finansowy, tj. będą miały najwięcej pieniędzy.
8. W każdej z kategorii wygrywa jedna firma - tj. osobno dla klas zawodowych zostanie wyłoniony zwycięzca, osobno dla techników.
9. W przypadku, gdy wszystkie firmy w danej kategorii zbankrutują konkurs uważa się za nierozstrzygnięty. Nagrody, o których mowa w § 3 pkt.10 pozostają do kolejnej edycji konkursu w roku szkolnym 2014/2015.
10. Nagrody za uzyskanie I-ego miejsca:

Zwycięskie firmy wywalczą dla swojej szkoły zestaw interaktywny (tablica multimedialna + laptop + rzutnik + uchwyt + nagłośnienie + oprogramowanie).
11. Ogłoszenie wyników konkursu, wręczenie dyplomów i nagród odbędzie się we wrześniu 2014 r. w Starostwie Powiatowym w Lęborku.
12. Laureaci konkursu zostaną powiadomieni o dokładnej dacie i godzinie ogłoszenia wyników oraz wręczenia dyplomów i nagród.

§ 4

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin dotyczy realizacji zadania w roku szkolnym 2013/2014.
2. Kwestie nieuregulowane w niniejszym dokumencie rozstrzygane będą przez Starostę lub Wicestarostę.
3. W uzasadnionych przypadkach zastrzega się prawo zmiany niniejszego regulaminu.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem podjęcia uchwały przez Zarząd Powiatu Lęborskiego.
5. Regulamin jest dostępny do wglądu w siedzibie Starostwa Powiatowego w Lęborku w Biurze Projektu, na jego stronie internetowej oraz w sekretariatach PCE-ZSP i ZSMI.