

Roczny Plan Działania na rok: 2024

Tytuł lub zakres projektu: Klub Cyfrowych Możliwości (KCM)

Wersja fiszki: 1

Informacje o instytucji opracowującej fiszkę

Instytucja: Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa - Państwowy Instytut Badawczy

Dane kontaktowe osób do kontaktów roboczych:

Alicja Marszałek, adres e-mail: alicja.marszalek@mfiipr.gov.pl, nr telefonu +48 22 273 79 22

Fiszka projektu wybranego w sposób niekonkurencyjny

Podstawowe informacje o projekcie

Numer i nazwa Priorytetu: FERS.05 Innowacje społeczne (Innowacyjne działania społeczne)

Numer i nazwa działania FERS: FERS.05.01 Innowacje społeczne (Innowacyjne działania społeczne)

Cel szczegółowy, w ramach którego projekt będzie realizowany

EFS+.CP4.F: Wspieranie równego dostępu do dobrej jakości, włączającego kształcenia i szkolenia oraz możliwości ich ukończenia, w szczególności w odniesieniu do grup w niekorzystnej sytuacji, od wczesnej edukacji i opieki nad dzieckiem przez ogólne i zawodowe kształcenie i szkolenie, po szkolnictwo wyższe, a także kształcenie i uczenie się dorosłych, w tym ułatwianie mobilności edukacyjnej dla wszystkich i dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

Typ projektu FERS:

Skalowanie rozwiązań – dopracowanie (o ile będzie to konieczne) i zwiększenie wykorzystania nowych rozwiązań, stosowanych dotąd w ograniczonym zakresie lub o ograniczonym zasięgu.

Podmiot, który będzie wnioskodawcą:

Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa - Państwowy Instytut Badawczy

Cel i opis projektu (w tym uzasadnienie realizacji i planowana trwałość)

Rozwój kompetencji cyfrowych obywateli i obywaterek to w dzisiejszym, coraz bardziej zdigitalizowanym świecie, poniekąd konieczność.

Rozwiązania cyfrowe są już obecne w każdym obszarze naszego życia – umożliwiają naukę, pracę, dostęp do rozrywki, a nawet załatwianie spraw urzędowych o każdej porze i z dowolnego miejsca. Aby w pełni korzystać z tych możliwości, musimy być wyposażeni w zestaw umiejętności, które pozwolą nam robić to świadomie i bezpiecznie.

Rozwój produktów cyfrowych to także zwiększone zapotrzebowanie na kompetencje związane z ich tworzeniem na rynku pracy. Programiści lub programistki, specjaliści lub specjalistki od sztucznej inteligencji i inne zawody z branży ICT już od lat są w czołówce tych, na które jest największe zapotrzebowanie, a trend ten z pewnością nie odwróci się w najbliższym czasie.

Inną zauważalną tendencją – choć stopniowo odwracaną w ostatnich latach – jest zdecydowana mniejszość kobiet wybierających ścieżkę zawodową związaną z nowymi technologiami i kierunkami ścisłymi.

Jak wynika z badań AAN¹, Polska jest krajem w którym stereotyp postrzegania kobiet i ich predyspozycji do określonej ścieżki edukacyjnej jest silny. Rzutuje to na wyniki osiągnięte przez dziewczęta w obszarze nauk ścisłych. Wyniki pokazały, że aż 70% badanych, niezależnie od ich płci,

¹ <https://implicit.harvard.edu/implicit/>

kojarzy matematykę oraz przedmioty ścisłe z karierą właściwą dla mężczyzn, a przedmioty humanistyczne - z karierą właściwą dla kobiet.

Dodatkowo, jak wynika z badania Microsoft² dotyczącego przyczyn powstawania zaburzenia równowagi płci w zawodach z grupy STEM, okres największego zainteresowania dziewcząt naukami ścisłymi przypada na 11-12 rok życia. Wtedy właśnie większość dziewcząt zaczyna interesować się nauką, techniką, inżynierią i matematyką. Niestety, to zainteresowanie słabnie już po około 4 latach. Badania ujawniają również, że zaledwie 42% dziewcząt w Polsce wiąże swoją przyszłość z naukami ścisłymi. Statystyki wskazują, że tylko 20% młodych Polek wierzy, że jest w stanie dorównać w przedmiotach ścisłych swoim kolegom. To pokazuje, jak wciąż żywe są stereotypy dotyczące możliwości i predyspozycji kobiet w obszarze STEM. Potwierdzenie takiego stanu rzeczy można znaleźć również w innych danych, na przykład w Programie Międzynarodowej Oceny Umiejętności Uczniów (PISA), które pokazują, że chłopcy zdecydowanie częściej niż dziewczęta widzą się w zawodach informatyków, naukowców czy inżynierów.

Z ostatniej edycji raportu Fundacji Edukacyjnej Perspektywy „Kobiety na Politechnikach”³ (kwiecień 2023) wynika, że w roku akademickim 2021 i 2022 na wszystkich uczelniach w Polsce studiowało prawie 1 mln 174 tys. osób. Kobiety stanowiły 77% studentów uczelni pedagogicznych, 73% studentów uczelni medycznych i tylko 35% kształcących się na publicznych uczelniach technicznych. Kierunki z najniższym odsetkiem kobiet to: inżynierskie zastosowania informatyki w elektronice oraz automatyka i robotyka przemysłowa. Jednocześnie w okresie 2013-2022 na publicznych uczelniach technicznych udział kobiet wzrósł z 13% do 15%.

Z raportu NASK „[Aspiracje edukacyjne i zawodowe uczniów szkół średnich](#)” (kwiecień 2024), przygotowanego w ramach Ogólnopolskiej Sieci

² https://news.microsoft.com/uploads/2017/03/ms_stem_whitepaper.pdf

³ <https://www.dziewczynynapolitechniki.pl/pdfy/raport-kobiety-na-politechnikach-2023.pdf>

Edukacyjnej (OSE), wynika, że naukę na kierunku informatyka chcieliby w przyszłości podjąć 26,1% mężczyzn i tylko 3,7% kobiet.

Kwestia większego zaangażowania kobiet w zawody okołoinformatyczne jest dostrzegana na poziomie krajowym, ale także wyraźnie akcentowana w polityce Unii Europejskiej.

W styczniu 2023 roku wszedł w życie program polityki UE „Droga ku cyfrowej dekadzie” do 2030 r.⁴ Ustanawia on kierunki rozwoju transformacji cyfrowej Unii Europejskiej poprzez wyznaczenie szeregu celów ogólnych i czterech celów cyfrowych.

Cel cyfrowy 1 to:

Wykwalifikowane cyfrowo społeczeństwo i wysoko wykwalifikowani profesjonaliści w dziedzinie cyfrowej, z dbałością o osiągnięcie równowagi płci, przy czym:

- co najmniej 80% osób w wieku 16–74 lat posiada przynajmniej podstawowe umiejętności cyfrowe;
- co najmniej 20 mln specjalistów w dziedzinie ICT jest zatrudnionych w Unii – przy promowaniu dostępu kobiet do tej dziedziny oraz zwiększeniu liczby absolwentów kierunków związanych z ICT.

Dlatego też państwa Unii Europejskiej, w tym Polska, powinny realizować projekty i działania nakreślone na realizację wyznaczonych w dokumencie celów.

Kolejną wartą podniesienia zagadnienie to kwestia dostępu polskich uczniów i uczennic do oferty edukacyjnej z zakresu nowych technologii.

⁴ https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_pl

Jak wskazują badania⁵, uczniowie i uczennice wiejskich szkół podstawowych proporcjonalnie rzadziej uczestniczą w pozalekcyjnych zajęciach dodatkowych niż ich miejsca rówieśnicy i rówieśniczki – stanowią jedynie 39% populacji uczestników i uczestniczek tych zajęć.

„Niepokojące jest (...) to, że wyniki badania ankietowego potwierdzają informacje uzyskane dzięki analizie danych zastanych – oferta zajęć pozalekcyjnych dla dzieci i młodzieży z obszarów wiejskich jest niewielka. Wielu młodych mieszkańców wsi ma z pewnością ze względu na oddalenie od punktów usługowych i instytucji publicznych o wiele bardziej utrudniony dostęp do zajęć pozalekcyjnych niż ich rówieśnicy z miasta” - piszą autorzy raportu z badania „Równe traktowanie dzieci i młodzieży z obszarów wiejskich (w tym dzieci i młodzieży z niepełnosprawnościami) w dostępie do usług społecznych, zdrowotnych, edukacyjnych, sportowych i kulturalnych”⁶.

W związku z powyższym, widzimy istotną potrzebę podejmowania kolejnych działań ukierunkowanych na:

- Wzmacnianie rozwoju kompetencji cyfrowych oraz poszerzanie wiedzy z zakresu świadomego i bezpiecznego wykorzystywania nowych technologii – już od najmłodszych lat,
- Promocję ścieżki zawodowej związanej z branżą ICT – przede wszystkim wśród dziewcząt,
- Zapewnienie równego dostępu do zajęć z zakresu ICT dla wszystkich dzieci, niezależnie od miejsca zamieszkania.

Cele projektu Klub Cyfrowych Możliwości to:

⁵ Badanie: [Centrum Doradztwa Rolniczego Oddział w Krakowie, 2020, Raport z badań „Równe traktowanie dzieci i młodzieży z obszarów wiejskich (w tym dzieci i młodzieży z niepełnosprawnościami) w dostępie do usług społecznych, zdrowotnych, edukacyjnych, sportowych i kulturalnych”.]

⁶ j.w.

- Zaoferowanie dzieciom pomocy w rozwijaniu umiejętności z zakresu technologii związanych z komputerami i oprogramowaniem poza zajęciami szkolnymi,
- Promowanie ról i wzorów do naśladowania – kobiet w roli ekspertek IT poprzez wspieranie i wykorzystanie ich potencjału społecznego, prowadzenie zajęć przez kobiety, które wybrały IT w swojej ścieżce kariery,
- Przełamywanie stereotypów - przykłady osób wywodzących się ze środowisk nieuprzywilejowanych, które dzięki studiom i pracy dobrze radzą sobie w dorosłym życiu,
- Wyrównywanie szans edukacyjnych – niwelowanie różnic w zakresie dostępu do oferty zajęć dodatkowych z zakresu ICT pomiędzy obszarami wiejskimi a miejskimi.

Powyższe cele zostaną osiągnięte poprzez wykorzystanie doświadczeń programu „IT for SHE Kids” realizowanego od kilku lat przez Fundację Edukacyjną „Perspektywy” we współpracy z Fundacją Edukacyjną Przedsiębiorczości i jego wdrożenie w szerszym zakresie. Inicjatywa ta zakłada prowadzenie w okresie wakacyjnym bezpłatnych zajęć dla dzieci ze szkół podstawowych z miejscowości do 20 tysięcy w całej Polsce. Zajęcia mają na celu zwiększenie zainteresowania wśród dzieci obszarem STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Kursy prowadzone są przez studentki kierunków informatycznych i technicznych. Program obejmuje przygotowanie studentek do prowadzenia zajęć, dzięki czemu uruchamiany jest ich potencjał społeczny. Zaś zaangażowanie studentek w prowadzenie zajęć promuje kobiety w roli ekspertek technologicznych⁷.

Taka koncepcja zajęć stanowi o innowacyjności rozwiązania: łączy bezpośrednio wsparcie dzieci z promowaniem tzw. „*role model*” (wzór do naśladowania) kobiet w sektorze ICT. Jednocześnie tworzy narzędzie do przełamywania stereotypów na temat postrzegania zawodów ICT jako

⁷ <https://www.itforshe.pl/pl/#wolontariat>

typowo męskie lub innych jako typowo kobiece. Innowacyjne i kluczowe jest także wyjście z ofertą edukacyjną w okresie pozaszkolnym do dzieci w wieku, w którym wybory edukacyjne dopiero się kształtują oraz ujęcie w projekcie działań na rzecz kształtowania świadomości rodziców i nauczycieli. Połączenie udziału w praktycznych zajęciach z programowania, obserwowania kobiet rozwijających karierę zawodową w ICT, promowanie postaw wolnych od stereotypów umożliwi dzieciom w przyszłości bardziej świadome podejmowanie decyzji odnośnie własnych ścieżek kariery.

W projekcie - w ramach bezpłatnych kursów dla dzieci z zakresu m.in. programowania, robotyki, AI, bezpieczeństwa w sieci, prowadzonych przez specjalnie w tym celu przeszkolone studentki i absolwentki (w przypadku niewystarczającej liczby studentek lub absolwentek, dopuszczamy również zaangażowanie studentów i absolwentów) kierunków z zakresu ICT politechnik oraz innych szkół wyższych i uczelni w Polsce (publicznych i niepublicznych) - zakładamy dotarcie z ofertą edukacyjną przede wszystkim do ośrodków do 20 tys. mieszkańców, w tym gmin wiejskich i miejsko-wiejskich. Bierzemy także pod uwagę (w mniejszej proporcji) miasta do 100 000 mieszkańców, w których dostępność oferty komercyjnej zajęć dodatkowych jest ograniczona. W ciągu 5 lat realizacji projektu zakładamy przeszkolenie łącznie 17 000 uczniów z klas IV-VIII.

Realizacja tego zadania będzie wzmocniana przez wydarzenia organizowane w ramach inicjatywy Komisji Europejskiej, tj. Europejskiego Tygodnia Kodowania (CodeWeek) oraz powstałe w ramach projektu kursy e-learningowe.

Do udziału w projekcie będziemy zachęcać wszystkich – przede wszystkim dziewczęta, podkreślając, że one także mogą z sukcesem zajmować się tematami technologicznymi i naukami ścisłymi.

Trwałym efektem projektu będzie wyposażenie uczniów i uczennice szkół podstawowych z gmin wiejskich, miejsko-wiejskich i małych ośrodków miejskich na terenie całej Polski w wiedzę i narzędzia, które pozwolą

zapoznać się bliżej z przedmiotowymi tematami – wzbudzić zainteresowanie nimi i chęć dalszego rozwoju w konkretnym kierunku, a być może także – zainspirują wybór studiów i zawodu w przyszłości.

W projekcie zaplanowano również działania skierowane do rodziców, nauczycieli i nauczycielek – podpowiadając im, jak pomóc dzieciom i młodzieży w wyborze przyszłej ścieżki zawodowej.

Powyższe założenia będą kontynuacją, ale przede wszystkim uzupełnieniem inicjatyw podejmowanych przez NASK w poprzednich latach. Wśród nich można wskazać następujące projekty:

- **„Kluby Młodego Programisty”** (KMP) – realizowane w ramach projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechniania korzyści z wykorzystywania technologii cyfrowych” przez Państwowy Instytut Badawczy NASK i Ministerstwo Cyfryzacji. Celem KMP była promocja nauki logicznego myślenia, kodowania i programowania wśród uczniów i uczennic szkół podstawowych, a także zachęcanie rodziców do rozwijania tych kompetencji u swoich dzieci.

Pierwsza edycja KMP została uruchomiona w październiku 2018 r., druga w czerwcu 2022 r. Każdorazowo kluby, czyli punkty warsztatowe, w których dzieci mogły wziąć udział w bezpłatnych zajęciach z programowania, działały w 16 miastach w Polsce – po jednym w każdym województwie. Należy podkreślić, że zostały one zlokalizowane w miastach do 100 000 mieszkańców – celem było dotarcie do miejsc, w których oferta podobnych zajęć nie jest szeroka.

- **„Kariera Jutra”** – głównym celem projektu, realizowanego przez Państwowy Instytut Badawczy NASK w partnerstwie z Google i Szkołą Główną Handlową w Warszawie, w okresie 01.08.2021-31.10.2023 była trwała integracja osób młodych na rynku pracy (w tym kobiet, osób z niepełnosprawnościami, mieszkańców i mieszkanek małych i średnich miejscowości) oraz przyczynienie się do poprawy ich

perspektyw zawodowych. Projekt skierowany był do osób, które nie ukończyły 30 r.ż., spełniających określone kryteria rekrutacji.

Uzasadnienie wyboru projektu w sposób niekonkurencyjny oraz wyboru podmiotu, który będzie wnioskodawcą

Państwowy Instytut Badawczy NASK jest instytucją właściwą do realizacji projektu ze względu na cele statutowe, wymogi ustawowe oraz doświadczenie w realizacji podobnych projektów, które przekłada się również na szerokie dotarcie do nauczycieli i nauczycielek oraz rodziców, a za ich pośrednictwem – uczniów i uczennic.

Wybór ten jest zgodny z przesłankami wynikającymi z art. 44 ust. 2 ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021-2027.

Państwowy Instytut Badawczy NASK, na mocy ustawy o Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej (OSE) z dnia 27 października 2017 r., jest zobowiązany do realizacji programu OSE, w tym realizacji stałych działań edukacyjno-informacyjnych ukierunkowanych na podnoszenie kompetencji cyfrowych polskich uczniów i uczennic.

OSE to program, w ramach którego polskie szkoły podłączane są do szybkiego, bezpiecznego i bezpłatnego internetu. To jednak także stałe działania edukacyjne – dostarczana regularnie wiedza, jak odpowiedzialnie korzystać z możliwości, które dają nam nowe technologie. W ramach OSE funkcjonuje między innymi: platforma e-learningowa OSE IT Szkoła (itszkola.ose.gov.pl), na której można znaleźć ponad 200 bezpłatnych kursów, w tym z programowania czy bezpieczeństwa w sieci.

Inicjatyw, w których NASK zdobywał cenne, wieloletnie doświadczenie przy realizacji projektów jest jednak więcej. To m.in. realizowany (2018-2024) w partnerstwie z Ministerstwem Cyfryzacji wieloletni projekt „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechniania korzyści z

wykorzystywania kompetencji cyfrowych” (KEI), którego częścią były opisane wcześniej Kluby Młodego Programisty (KMP).

Dzięki realizacji wspomnianych przedsięwzięć, NASK posiada odpowiednie kompetencje i profesjonalne zaplecze, gwarantujące sprawne i terminowe wdrożenie projektu oraz płynną realizację zadań. Projekt KCM stanie się przy tym naturalną kontynuacją i uzupełnieniem innych działań prowadzonych przez Instytut.

Główne zadania przewidziane do realizacji w projekcie, ze wskazaniem (o ile dotyczy): grup docelowych, planowanych terminów realizacji zadań oraz szacunkowych kosztów ich realizacji (w tym jako % budżetu projektu (kosztów bezpośrednich))⁸

1. Przygotowanie oferty edukacyjnej, rekrutacja i szkolenie trenerek (4 kw. 2024, w kolejnych latach: 1 kw. – 3 kw.; 15% budżetu), obejmujące:
 - Dopracowanie aspektu tzw. „role model” – oferty narzędzi do wykorzystania w odniesieniu do wszystkich działań w projekcie.
 - Opracowanie merytoryczne i techniczne programu warsztatów dla uczniów i uczennic klas IV-VIII (uwzględniające m.in. konieczne do wykorzystania podczas warsztatów oprogramowanie komputerowe, np. oprogramowanie grafiki komputerowej). Dodatkowo – coroczna aktualizacja oferty edukacyjnej, uwzględniająca rozwój ICT.
 - Nabór trenerek – studentek i absolwentek (w przypadku niewystarczającej liczby studentek lub absolwentek, dopuszczamy również zaangażowanie studentów i absolwentów) kierunków z zakresu ICT (m.in. informatyka, automatyka, robotyka, cyberbezpieczeństwo, telekomunikacja) politechnik oraz innych szkół wyższych i uczelni w Polsce, opcjonalnie również – kobiet i mężczyzn związanych zawodowo z branżą ICT, którzy mogą nie mieć formalnego wykształcenia na kierunkach ścisłych, ale pracują w zawodzie.

W celu naboru trenerek i uzyskania wsparcia w doborze odpowiednich osób zostanie nawiązany kontakt ze szkołami wyższymi i uczelniami, kształcącymi w zakresie ICT.

⁸ Nie dotyczy projektów instrumentów finansowych i wybranych projektów wskazanych przez IZ (np. projekty koordynacyjne ROPS).

- Przygotowanie trenerek poprzez odpowiednio dobrany cykl szkoleń lub – w zależności od potrzeb - innych form wsparcia (np. materiały edukacyjne czy mentoring). Planuje się przygotowanie każdego roku maksymalnie 100 trenerek.

Szkolenia trenerek będą odbywały się raz do roku w każdym roku realizacji projektu – z uwagi na coroczną aktualizację oferty warsztatów, ale także naturalną fluktuację trenerek. Zostaną one zaplanowane tak, aby uwzględniały: ogólne przygotowanie do pracy z uczniami i uczennicami, pełen zakres merytoryczny przygotowany na dany rok warsztatów, wskazówki pozwalające na przeprowadzenie rozmowy z uczniami i uczennicami na temat kształtowania świadomości odnośnie ról społecznych, przełamywania stereotypów, promocji ról i wzorów do naśladowania, kariery w IT.

Zadanie nr 1 nie obejmuje kosztów wynagrodzeń trenerek. Koszt ten ujęty jest w zadaniu nr 2.

2. Organizacja warsztatów wakacyjno-feryjnych dla uczniów i uczennic, w tym ich rekrutacja (1 kw. 3 kw. każdego roku; 66% budżetu projektu)

Organizacja warsztatów dla uczniów i uczennic z klas IV-VI i VII-VIII z zakresu ICT (programowanie, robotyka, bezpieczeństwo w sieci, etc.). Zajęcia będą się odbywały w czasie ferii zimowych i wakacji w okresie 2025-2029. Zakładamy, że warsztaty będą się odbywały w miejscach takich jak biblioteki, szkoły, domy kultury, świetlice, itp.

Warsztaty przeprowadzać będą przeszkolone trenerki- studentki i absolwentki politechnik i kierunków ICT z innych szkół wyższych i uczelni. Przeszkolone trenerki będą zobowiązane do przeprowadzenia działań na rzecz projektu.

Rekrutacja uczestników i uczestniczek odbywać się będzie za pośrednictwem stworzonego i administrowanego przez NASK portalu, który również stanowić będzie platformę informacyjną o celach projektu i realizowanych działaniach. Na portalu dostępne będą także materiały

edukacyjno-informacyjne dla uczniów i uczennic, rodziców, nauczycieli i nauczycielek.

Informacja o możliwości zapisów na warsztaty będzie dystrybuowana m.in. bezpośrednio do szkół (z wykorzystaniem kontaktów wypracowanych w NASK w ramach realizacji programu Ogólnopolska Sieć Edukacyjna), samorządów i społeczności lokalnych.

W ramach projektu powstaną także bezpłatne kursy e-learningowe dla dzieci z klas IV-VI i VII-VIII z zakresu ICT, które dzięki łatwości dostępu, pomogą poszerzyć wiedzę uczniów i uczennic w skali całego kraju – nie tylko na tych obszarach, na których zorganizowane zostaną warsztaty stacjonarne. Kursy zostaną umieszczone na bezpłatnej platformie e-learningowej Państwowego Instytutu Badawczego NASK – OSE IT Szkoła. Dane z I kw. 2024: prawie 350 000 wyświetleń, średnio 7 000 użytkowników miesięcznie. Beneficjent będzie promował zarówno warsztaty dla uczniów i uczennic, zachęcając tym samym do rejestracji, jak i materiały e-learningowe, wykorzystując do tego narzędzia własne – zapewniające dotarcie do niemal 90% szkół w Polsce.

Zadanie nr 2 obejmuje również koszt wynagrodzeń trenerek.

3. Wydarzenie promujące inicjatywę i warsztaty w ramach CodeWeek (4 kw. 2024 i 4 kw. każdego roku; 8% budżetu projektu)

W pierwszym roku realizacji projektu (październik 2024 r.): organizacja jednego otwartego wydarzenia inaugurującego projekt. Wydarzenie odbędzie się przy okazji trwającego w tym czasie Europejskiego Tygodnia Kodowania – inicjatywy, która podobnie jak planowany projekt, zachęca młodych ludzi (niezależnie od płci i wieku) do nauki programowania oraz zdobywania innych kompetencji z zakresu ICT. Podczas wydarzenia odbędą się m.in. otwarte warsztaty dla uczniów i uczennic ze wszystkich klas szkół podstawowych z zakresu programowania i nowych technologii. Warsztaty, wzorem lat poprzednich, będą prowadzone przez edukatorów i przedstawicieli firm i instytucji związanych z ICT, zaproszonych do udziału w wydarzeniu w ramach jednorazowej współpracy. Na tym etapie nie będzie jeszcze grupy przeszkolonych trenerek na potrzeby projektu.

W kolejnych latach realizacji projektu (październik 2025-2029 r.): organizacja co roku jednego otwartego wydarzenia w pierwszy weekend kolejnych edycji CodeWeek oraz weekendowych warsztatów dla uczniów wszystkich klas szkół podstawowych w 32 miejscowościach (po dwie w każdym województwie) z zakresu programowania i nowych technologii.

W trakcie wydarzeń organizowanych w ramach CodeWeek będziemy również poruszać tematy związane z kształtowaniem ról społecznych i możliwościami dla kobiet w ICT.

W ramach zadania finansowane będą: wydarzenia inaugurujące warsztaty dla uczniów i uczennic realizowane w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania oraz organizacja tych warsztatów.

4. Kreowanie postaw - materiały dla rodziców i nauczycieli (4 kw. 2024 – 4 kw. 2029; 11% budżetu projektu).

Kluczową rolę we wpływaniu na wybór drogi zawodowej przez młodego człowieka odgrywają otaczający go dorośli – w tym rodzice, nauczyciele i nauczycielki. Dlatego, w ramach projektu powstaną również skierowane do nich:

- Webinary, poruszające tematy m.in. istotności rozwijania kompetencji cyfrowych u dzieci i młodzieży, przełamywania stereotypów i możliwości wyboru ścieżek zawodowych związanych z ICT również przez dziewczęta;
- Materiały edukacyjne i informacyjne (drukowane i cyfrowe), zawierające m.in. wskazówki, jak rozmawiać z dzieckiem na temat wyborów, które mogą pomóc mu ukształtować swoją przyszłość. Każdy uczestnik i uczestniczka warsztatów otrzyma pakiet materiałów drukowanych, w tym materiały dla rodziców.

Istotną rolę w kreowaniu postaw, w zakresie informacji dla rodziców, nauczycieli i nauczycielek, będzie odgrywał również stworzony przez NASK portal, opisany szerzej w zadaniu 2. W zadaniu 4 ujęte są koszty jego stworzenia i utrzymania.

Beneficjent wykorzysta swoje możliwości dotarcia do nauczycieli, nauczycielek i rodziców, zbudowane przy okazji innych projektów, w celu promocji idei świadomego wsparcia dzieci w wyborze drogi zawodowej.

5. Zadanie – Koszty pośrednie - rozliczane ryczałtem w wysokości 10% kosztów bezpośrednich.

Zgodnie z katalogiem wydatków kwalifikowalnych środki zostaną przeznaczone głównie na pokrycie kosztów związanych z zaangażowaniem w realizację projektu personelu odpowiedzialny za zarządzanie, monitorowanie i rozliczanie projektu, jak również personel obsługowy m.in. obsługa kadrowa, finansowa i administracyjna. Stopień zaangażowania

poszczególnych ról zależny będzie od harmonogramu i stanu zaawansowania prac w projekcie.

Czy projekt będzie realizowany w partnerstwie?

Tak

Podmioty, które będą partnerami w projekcie, ze wskazaniem realizowanych zadań przez każdego z partnerów oraz uzasadnienie wyboru partnerów⁹:

Partnerem projektu będzie wyłoniona w otwartym konkursie organizacja pozarządowa posiadająca w szczególności doświadczenie w prowadzeniu ogólnopolskich działań edukacyjnych dla dzieci i młodzieży oraz dorosłych z zakresu szeroko pojętych nowych technologii (np. programowanie, robotyka, itp.). Beneficjent dopuszcza możliwość wyboru więcej niż jednego partnera.

Do zadań partnera (lub partnerów) należeć będzie wsparcie Beneficjenta m.in. w zakresie:

1. Opracowania oferty edukacyjnej warsztatów z zakresu ICT (programowanie, grafika komputerowa, projektowanie gier komputerowych, bezpieczeństwa w sieci itp.) dla uczniów i uczennic z klas IV-VIII, w tym promowania „role model” kobiet w ICT.
2. Szkolenia trenerek prowadzących warsztaty.
3. Opieki merytorycznej nad przebiegiem warsztatów.
4. Przygotowania materiałów edukacyjnych dla uczestników warsztatów, rodziców i nauczycieli.

⁹ W przypadku gdy nie są znane konkretne podmioty, które będą partnerami w projekcie, należy wpisać pożądane cechy partnerów oraz uzasadnić wskazanie określonych cech.

Czy projekt będzie projektem grantowym?

Nie

Przewidywany termin złożenia wniosku o dofinansowanie:

3 kwartał 2024 r.

Przewidywany okres realizacji projektu

4 kwartał 2024 r. – 4 kwartał 2029 r.

Szacowany budżet projektu

Szacowana kwota wydatków w projekcie w podziale na lata i ogółem (PLN):

- w roku 2024: 1 607 903
- w roku 2025: 4 790 500
- w roku 2026: 4 790 500
- w roku 2027: 4 790 500
- w roku 2028: 4 790 500
- w roku 2029: 4 790 500

ogółem: 25 560 403 zł.

Wymagany wkład własny beneficjenta (PLN): Nie

Szacowany wkład UE (PLN): 24 282 382,85

Cross-financing:

Nie

Zakładane efekty projektu wyrażone wskaźnikami

Wskaźniki rezultatu

1. Nazwa wskaźnika: Liczba przeskalowanych innowacji społecznych

Wartość docelowa dla naboru: 1

Wskaźniki produktu

1. Nazwa wskaźnika: Liczba innowacji podlegających skalowaniu

Wartość docelowa dla naboru: 1

2. Liczba uczniów i uczennic, którzy wzięli udział w warsztatach

Wartość docelowa dla naboru: 17 000

Podpis osoby upoważnionej do podejmowania decyzji w zakresie Roczego Planu Działania

Miejscowość, data:

Podpis osoby upoważnionej:

Data zatwierdzenia fiszki w ramach Roczego Planu Działania:

(wypełnia Instytucja Zarządzająca FERS)