



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

Załącznik nr 1
Do Uchwały nr 31/2015
Zarządu Powiatu Lęborskiego
z dnia 02.04.2015 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 2015 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 uczestniczą kolejno w:
 - spotkaniu z doradcą zawodowym,
 - kursie e-learningowym,
 - wyjeździe do wybranego pracodawcy z Trójmiasta
 - rozgrywkach wewnątrzklasowych za pomocą gry „Wirtualna Firma” umieszczonej na platformie e-learning.
3. Opiekę nad ich ścieżką edukacyjną sprawują na bieżąco opiekunowie klasowi – łącznie 4 osoby z obu zespołów szkół. Opiekunowie dzielą wybranych przez siebie uczniów na 2 grupy/klasy (4-5 osobowe) do udziału w ww. grze – tzw. rozgrywkach wewnątrzklasowych. Po zakończeniu gry opiekunowie zbadają zyski i losy firm uczniowskich. Przedstawiciele najlepszej firmy z każdej grupy/klasy biorącej udział w grze zostaną zakwalifikowani do udziału w Konkursie "Wirtualna firma". O wyborze firmy oraz jej 4 przedstawicieli, którzy wezmą udział w konkursie zadecyduje opiekun klasowy biorąc pod uwagę całokształt rozgrywek.



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

4. Udział w konkursie mogą wziąć **tylko wybrane przez opiekunów klasowych firmy i reprezentujące je osoby**. 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 zmierzają się tym razem w pojedynku międzyklasowym, osobno ZSZ i osobno technika.

§ 3

TERMIN REALIZACJI I FORMUŁA KONKURSU

1. Konkurs będzie prowadzony w dwóch kategoriach dla wszystkich klas obu szkół - z każdej grupy/klasy 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 8 kwietnia 2015 r. o godz. 8.00, natomiast zakończy 10 kwietnia 2015 r. o godz. 20.00.
4. Zadaniem firm jest osiągnięcie jak najlepszego wyniku finansowego, w wyżej wyznaczonym terminie.
5. Firmy, które zbankrutują przed zakończeniem konkursu odpadają z gry. Nie mogą już zakładać kolejnej firmy.
6. Konkurs dla obu kategorii wygrywają te firmy, które w momencie jego zakończenia będą miały najlepszy wynik finansowy, tj. będą miały najwięcej pieniędzy.
7. W każdej z kategorii wygrywa jedna firma - tj. osobno dla klas zawodowych zostanie wyłoniony zwycięzca, osobno dla techników.
8. W przypadku, gdy:
 - a. wszystkie firmy w danej kategorii zbankrutują - konkurs uważa się za nierozstrzygnięty i zostanie przeprowadzona kolejna edycja konkursu w celu wyłonienia finalistów,
 - b. nie będzie możliwości wyłonienia firmy zajmującej II miejsce - zostanie przeprowadzona kolejna edycja konkursu w celu wyłonienia finalisty danego miejsca.

Nagrody, o których mowa w § 3 pkt. 9 pozostają do kolejnej edycji konkursu w roku szkolnym 2014/2015.

9. Przewidziano następujące nagrody w konkursie:
 - a) za zajęcie **I-ego miejsca**:
 - dla szkół - zwycięskie firmy wywalczą dla swojej szkoły zestaw interaktywny (tablica multimedialna + laptop + rzutnik + uchwyt + nagłośnienie + oprogramowanie)
 - dla uczniów - tablet 10" dla wszystkich uczniów reprezentujących zwycięskie firmy
 - b) za zajęcie **II-ego miejsca**:
 - dla uczniów - tablet 7" dla wszystkich uczniów reprezentujących firmy, które zajęły II miejsce
 - c) **nagrody pocieszenia**:



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

- dla uczniów – pendrive dla wszystkich laureatów konkursu

10. Po zakończeniu konkursu nastąpi oficjalne ogłoszenie wyników konkursu, wręczenie dyplomów i nagród.
11. 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 2014/2015.
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.