

Konkurs POWER 2.15 dotyczący tworzenia e-materiałów do kształcenia zawodowego

2020-08-05

Ministerstwo Edukacji Narodowej ogłosiło konkurs nr POWR.02.15.00-IP.02-00-003/20 Tworzenie e-materiałów do kształcenia zawodowego (e-materiały zawodowe).

Konkurs ogłaszany jest w ramach II Osi Priorytetowej Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER) *Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji*, Działanie 2.15 *Kształcenie i szkolenie zawodowe dostosowane do potrzeb zmieniającej się gospodarki*.

Przedmiotem konkursu pn. *Tworzenie e-materiałów do kształcenia zawodowego* jest opracowanie i upowszechnienie 800 e-materiałów do kształcenia zawodowego w zakresie zawodów (kwalifikacji) reprezentujących 32 branże wyodrębnione w ramach szkolnictwa branżowego (zgodnie z zapisami w rozporządzeniu MEN Dz.U z 2019 r., poz.316). W ramach konkursu wyodrębniono 13 obszarów. Pojedynczy projekt obejmuje opracowanie e-materiałów do kształcenia zawodowego dla 1 z 13 obszarów, z uwzględnieniem wymaganej minimalnej liczby e-materiałów dla zawodów (kwalifikacji) wchodzących w skład poszczególnych branż .

Powstające w ramach projektów konkursowych e-materiały muszą być zgodne z opracowanymi w ramach projektu koncepcyjnego pn. „Tworzenie e-zasobów do kształcenia zawodowego”:

1. *Koncepcją e-zasobów do kształcenia zawodowego oraz Załącznikami do koncepcji* zawierającymi wykaz e-materiałów dla 32 branż;
2. Standardami: merytoryczno-dydaktycznymi, funkcjonalnym, dostępności i techniczno-graficznym;

stanowiącymi załączniki do regulaminu konkursu.

E-materiały mogą być wykorzystywane zarówno do samodzielnej pracy uczniów i słuchaczy, jak i pracy pod kierunkiem nauczyciela. Wspierają osiągnięcie wybranych efektów kształcenia określonych dla kwalifikacji lub jednostek efektów kształcenia typowych dla danej kwalifikacji, a przez to celów kształcenia określonych w podstawach programowych kształcenia, zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego* (Dz.U. z 2019 r., poz. 991).

Przez e-materiał należy rozumieć zestaw multimedialnych materiałów dydaktycznych.

W skład e-materiału wchodzi materiały multimedialne (np. film instruktażowy lub edukacyjny, wizualizacja modeli w grafice 2D lub 3D, plansza interaktywna, gra interaktywna, symulator, wirtualna rzeczywistość VR lub AR) oraz przynajmniej jeden element obudowy dydaktycznej składającej się z interaktywnych materiałów sprawdzających, słownika pojęć dla e-materiału; przewodnika dla nauczyciela; przewodnika dla uczącego się; netografii i bibliografii oraz instrukcji użytkowania.

Poszczególne e-materiały muszą stanowić integralną zamkniętą całość zawierającą wszystkie



niezbędne treści merytoryczne.

Maksymalny okres realizacji projektów wynosi **20 miesięcy**.

Beneficjentem projektu jest podmiot publiczny lub niepubliczny posiadający doświadczenie w dziedzinie tworzenia multimedialnych i interaktywnych materiałów lub symulatorów/VR, z przeznaczeniem dla młodzieży lub dorosłych użytkowników w celach edukacyjno-szkoleniowych. Doświadczenie w dziedzinie tworzenia multimedialnych i interaktywnych materiałów lub symulatorów/VR będzie potwierdzone dokonaniem z ostatnich 5 lat (minimum 20 multimedialnych i interaktywnych materiałów, w tym minimum jeden materiał dostępny dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności, spełniający standard WCAG 2.0 lub WCAG 2.1 lub minimum 3 symulatory/VR).

Zadania w projekcie realizowane są w partnerstwie lub przy współpracy z właściwym/właściwymi dla każdej branży wchodzącej w skład danego obszaru podmiotem lub podmiotami o zasięgu ogólnopolskim, tj. organizacją pracodawców lub samorządem gospodarczym lub inną organizacją gospodarczą lub stowarzyszeniem lub samorządem zawodowym lub sektorową radą ds. kompetencji lub spółką Skarbu Państwa lub publiczną/niepubliczną uczelnią prowadzącą kształcenie na kierunkach studiów odpowiadających zawodom przyporządkowanym do danej branży szkolnictwa branżowego lub jednostką naukową, w tym instytutem badawczym lub urzędem centralnym.

Kwota przeznaczona na dofinansowanie projektów w konkursie (alokacja na konkurs) wynosi **136 110 000,00 PLN** w podziale na następujące obszary:

1. Obszar I – e-materiały dla branży: audiowizualnej, poligraficznej (46 e-materiałów). Maksymalna wartość projektu: 8 060 000,00 PLN.
2. Obszar II – e-materiały dla branży: budowlanej, drzewno-meblarskiej (108 e-materiałów). Maksymalna wartość projektu: 17 940 000,00 PLN.
3. Obszar III – e-materiały dla branży: handlowej, ekonomiczno-administracyjnej (34 e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 4 680 000,00 PLN.
4. Obszar IV – e-materiały dla branży: elektroenergetycznej, elektroniczno-mechatronicznej, teleinformatycznej (94 e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 17 550 000,00 PLN.
5. Obszar V – e-materiały dla branży: fryzjersko-kosmetycznej, przemysłu mody (38 e-materiałów). Maksymalna wartość projektu: 7 020 000,00 PLN.
6. Obszar VI – e-materiały dla branży: górniczo-wiertniczej, metalurgicznej (72 e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 11 050 000,00 PLN.
7. Obszar VII – e-materiały dla branży: hotelarsko-gastronomiczno-turystycznej, spożywczej (40 e-materiałów). Maksymalna wartość projektu: 6 630 000,00 PLN.
8. Obszar VIII – e-materiały dla branży: ceramiczno-szklarskiej, chemicznej (31 e-materiałów). Maksymalna wartość projektu: 4 810 000,00 PLN.
9. Obszar IX – e-materiały dla branży: motoryzacyjnej, mechanicznej, mechaniki precyzyjnej (63 e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 13 390 000,00 PLN.
10. Obszar X – e-materiały dla branży: opieki zdrowotnej, pomocy społecznej, ochrony bezpieczeństwa osób i mienia (94 e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 14 690 000,00 PLN.
11. Obszar XI – e-materiały dla branży: ogrodniczej, rolno-hodowlanej, leśnej (72



- e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 11 700 000,00 PLN.
12. Obszar XII – e-materiały dla branży: spedycyjno-logistycznej, transportu drogowego, transportu kolejowego, transportu lotniczego (76 e-materiałów). Maksymalna wartość projektu: 12 350 000,00 PLN.
 13. Obszar XIII – e-materiały dla branży: rybackiej, transportu wodnego (32 e-materiały). Maksymalna wartość projektu: 6 240 000,00 PLN.

Jeden projekt może obejmować tylko **jeden z ww. obszarów**. Tym samym maksymalna wartość projektu nie może być wyższa niż wysokość środków przeznaczonych na dany obszar wskazany powyżej. Maksymalny poziom dofinansowania projektów w ramach konkursu (ze środków EFS i środków budżetu państwa) wynosi **100%**. W ramach konkursu nie przewidziano możliwości wniesienia wkładu własnego beneficjenta.

Konkurs ma **charakter otwarty**, co oznacza, że IOK prowadzi nabór wniosków o dofinansowanie projektów w sposób ciągły, od 24 sierpnia 2020 r. do wyczerpania limitu środków przeznaczonych na dofinansowanie projektów w ramach każdego z 13 obszarów lub do zawieszenia/zamknięcia konkursu (z zastrzeżeniem, że **w ramach danego obszaru do dofinansowania może zostać wybrany wyłącznie jeden wniosek o dofinansowanie**). Wnioski będą przyjmowane w ramach odrębnych rund. Liczba rund konkursowych uzależniona będzie m.in. od liczby i wartości złożonych wniosków o dofinansowanie, wykorzystania alokacji w ramach danego obszaru. Nabór wniosków będzie prowadzony w następujących terminach:

- **I runda: od 24 sierpnia 2020 r. do 7 września 2020 r. do godz. 12.00.**

Wyjaśnień w kwestiach dotyczących konkursu udziela IOK w odpowiedzi na zapytania kierowane na adres poczty elektronicznej: konkurs.ezawodowe@men.gov.pl lub telefonicznie pod nr: 22 34 74619.

Szczegółowe informacje o konkursie można znaleźć pod adresem:

<https://efs.men.gov.pl/nabory/ogloszenie-o-konkursie-konkurs-nr-powr-02-15-00-ip-02-00-003-20-tworzenie-e-materialow-do-ksztalcenia-zawodowego/>