

Projekt

z dnia 13 listopada 2019 r.

Zatwierdzony przez

**UCHWAŁA NR XVII/.../19
RADY MIEJSKIEJ W AUGUSTOWIE**

z dnia 25 listopada 2019 r.

w sprawie przystąpienia do projektu pn. "Akademia kompetencji cyfrowych dla mieszkańców Augustowa"

Na podstawie art. 18 ust. 1 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (t. j. Dz. U. z 2019 r. poz. 506, 1309, 1571, 1696, 1815), Rada Miejska w Augustowie uchwala, co następuje:

§ 1. 1. Wyraża się zgodę na przystąpienie Gminy Miasta Augustowa do realizacji projektu pn. „Akademia kompetencji cyfrowych dla mieszkańców Augustowa” zgłaszanego przez Gminę Miasto Augustów w ramach konkursu grantowego w projekcie “Akademia kompetencji cyfrowych dla mieszkańców województw pomorskiego, warmińsko- mazurskiego, podlaskiego”.

2. Upoważnia się Burmistrza Miasta Augustowa do złożenia wniosku o dofinansowanie projektu określonego w ust. 1.

§ 2. Realizacja projektu obejmuje okres rok 2020.

§ 3. Szacunkowy koszt projektu określony został w fazie wstępnej na poziomie 150 000,00 zł brutto (słownie: sto pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100).

§ 4. Warunkiem realizacji projektu jest uzyskanie grantu w wysokości 150 000,00 zł (słownie: sto pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100), co stanowi 100% kosztów przedsięwzięcia.

§ 5. Wykonanie uchwały powierza się Burmistrzowi Miasta Augustowa.

§ 6. Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Przewodnicząca Rady
Miejskiej w Augustowie

Alicja Dobrowolska

Uzasadnienie

Celem projektu "Akademia kompetencji cyfrowych dla mieszkańców Augustowa" jest zwiększenie poziomu kompetencji cyfrowych, niezbędnych do skutecznego korzystania z mediów cyfrowych w celach zawodowych, edukacyjnych i rekreacyjnych.

Wysokość grantu na realizację projektu wynosi 150 000,00 zł i stanowi 100 % wartości kosztów kwalifikowalnych. Działanie skierowane jest do 267 mieszkańców Augustowa w wieku powyżej 25 r. ż.

Szkolenia odbywały się będą w grupach 12 osobowych. Szkolenia będą przeprowadzone w wymiarze co najmniej 12 godzin zajęć w obszarach zgodnych z potrzebami uczestnika (co najmniej jeden moduł szkoleniowy). Szkolenia będą realizowane w oparciu o scenariusze i materiały szkoleniowe dostarczone przez Operatora projektu. Proponowana tematyka szkoleń: Rodzic w Internecie, Moje finanse i transakcje w sieci, Działam w sieciach społecznościowych, Kultura w sieci, Tworzę własną stronę internetowa (blog), Mój biznes w sieci.

Wydatki grantobiorcy obejmują koszty zakupu sprzętu (komputery mobilne), wydatki na organizację szkoleń, wydatki na wynagrodzenie kadry instruktorskiej, wydatki na promocję projektu.

Komputery po realizacji grantu staną się własnością Gminy i będą przekazane do jednej z augustowskich szkół.