

III

(Powiadomienia)

KOMISJA

ZAPROSZENIE DO SKŁADANIA WNIOSKÓW — PROGRAM e-KSZTAŁCENIE — EACEA/01/06

(2006/C 75/11)

1. Zakres

Niniejsze zaproszenie do składania wniosków dotyczy trzech z czterech obszarów działań w ramach programu e-kształcenia: promowania znajomości technologii cyfrowych, europejskich wirtualnych kampusów i działań przekrojowych.

2. Ogólne priorytety

Zaproszenie koncentruje się na promowaniu, rozpowszechnianiu i wykorzystywaniu („waloryzacji”) wyników, najlepszych praktyk i osiągnięć wynikających z wykorzystywania technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT) do celów kształcenia, szkolenia i kształcenia ustawicznego w Europie.

Propozycje będą opierać się na innych inicjatywach lub projektach programów w zakresie e-kształcenia (zakończonych lub trwających) lub innych działaniach finansowanych przez Komisję, państwa członkowskie, regionalne lub lokalne organy władzy oraz publiczne lub prywatne organizacje.

Wyznaczony cel ma zapewnić maksymalne oddziaływanie produktów, wyników i rezultatów poprzez dotarcie do szerszego kręgu środowiska edukacyjnego i szkoleniowego. Propozycje powinny zapewnić, że rezultaty i wyniki dotyczyć będą głównie domeny publicznej (np. otwarte źródło, shareware itd.) raczej niż ściśle komercyjnego charakteru lub części zwykłej działalności gospodarczej.

Przewiduje się dwa główne rodzaje projektów:

- Projekty *waloryzacyjne* pomogą w przeprowadzeniu krytycznej analizy wyników i doświadczeń, wykonaniu analiz porównawczych i rozpowszechnianiu wiedzy wyniesionej z lekcji.
- Projekty *sieciowe* zapewnią niezbędne usługi potrzebne do rozpowszechniania i wykorzystania rezultatów na możliwie największą skalę.

3. Priorytety szczególne**a) Promowanie znajomości technologii cyfrowych**

Propozycje powinny koncentrować się na skutecznym i zrównoważonym rozprowadzaniu i wykorzystywaniu wyników projektów, działań lub narzędzi w zakresie istniejących technologii cyfrowych. Szczególny nacisk powinno się położyć na jasną identyfikację grup docelowych i ich potrzeby, pośredników (sektor ochotniczy, środowisko akademickie i nauczycielskie, władze samorządowe itd.), środki pomagające w dotarciu do użytkowników końcowych oraz na dokładne określenie wyników projektu zawierającego wskaźniki jakościowe i ilościowe. Oczekuje się, że propozycje nakreślą ramy dla jasnej długoterminowej strategii, zidentyfikują i przeanalizują potencjalne problemy i przedstawią obiektywne środki mające na celu ich rozwiązanie.

b) Europejskie wirtualne kampusy

- Pierwszy priorytet odnosi się do systematycznego krytycznego przeglądu istniejących projektów i doświadczeń związanych z wirtualnym kampusem, w tym ich waloryzację w zakresie wymiany i przekazania *know-how* z uwzględnieniem wsparcia strategii rozmieszczenia na szczeblu europejskim.

— Drugi priorytet wspiera rozpowszechnianie powtarzalnych rozwiązań w celu stworzenia wirtualnych kampusów na europejskim szczeblu i stworzenie środowiska decydentów.

c) *Działania przekrojowe*

Propozycje odnoszące się do niniejszej części zaproszenia zapewnią wsparcie dla analizy, rozprawienia i wykorzystania wyników i doświadczenia głównie z inicjatywy i programu e-kształcenia. Wyznaczony cel ma zapewnić osiągnięcie maksymalnego oddziaływania poprzez dotarcie do szerszego kręgu środowiska edukacyjnego i szkoleniowego.

Czwarty obszar działania, czyli elektroniczne partnerstwo szkół (e-twinning) w Europie oraz promowanie szkolenia nauczycieli, będzie tematem odrębnych ograniczonych zaproszeń do składania wniosków.

4. Kwalifikacje kandydatów

Instytucja koordynująca/promująca i inne organizacje muszą posiadać osobowość prawną. Zarówno organizacja koordynująca/promująca, jak i organizacje partnerskie muszą mieć siedzibę w jednym z następujących państw: w jednym z 25 państw członkowskich UE, Islandii, Liechtensteinie, Norwegii lub Bułgarii.

Warunki i szczegółowe zasady uczestnictwa państw EOG i Bułgarii w programie są ustanowione zgodnie ze stosownymi zasadami instrumentów regulujących stosunki Wspólnoty z tymi państwami.

5. Budżet i czas realizacji projektu

Tytuł	Budżet dostępny dla tego projektu	% finansowania całkowitych kosztów kwalifikowanych	Maksymalny wkład finansowy Wspólnoty
Znajomość technologii cyfrowych	1,2 mln EUR	Maksymalnie 80 %	300 000 EUR
Europejskie wirtualne kampusy	3,5 mln EUR		1 000 000 EUR
Działania przekrojowe	0,88 mln EUR		500 000 EUR

Finansowanie skoncentruje się raczej na waloryzacji wyników i doświadczeń niż na rozwoju narzędzi, oprogramowania lub treści (finansowanie tego ostatniego zostanie zatem ograniczone do nie więcej niż 20 % ogólnego budżetu).

Każdy projekt będzie realizowany w okresie od 12 do 24 miesięcy. Koszty będą uznawane za kwalifikowane do realizacji projektów dopiero począwszy od dnia 1 grudnia 2006 r.

6. Termin składania wniosków 19 maja 2006 r.

7. Składanie wniosku

Pełną dokumentację szczegółowe informacje dotyczące niniejszego zaproszenia do składania wniosków można znaleźć pod następującym adresem internetowym:

<http://eacea.cec.eu.int>