

III

(Teatised)

KOMISJON

PAKKUMISKUTSE — E-ÖPPE PROGRAMM — EACEA/01/06

(2006/C 75/11)

1. Valdkond

Käesolev pakkumiskutse on suunatud e-õppe programmi neljast sekkumisvaldkonnast kolmele: arvutioskuse edendamine; Euroopa virtuaalõppe linnakud ja horisontaalsed meetmed.

2. Üldised prioriteedid

Pakkumiskutse tähelepanu keskmes on info- ja kommunikatsioonitehnoloogia (IKT) kasutamisega seotud tulemuste, parima tava ja saavutuste edendamine, levitamine ja käibele võtmine ("väärtushindamine") Euroopa hariduses, koolituses ja elukestvas õppes.

Esitatavad projektid peavad tuginema teistele e-õppe algatustele või programmide projektidele (lõpetatud või käimasolevad) või muudele meetmetele, mida rahastab Euroopa Komisjon, liikmesriigid, piirkondlikud ja kohalikud võimuorganid ja avalikud organisatsioonid või eraettevõtted.

Kutse eesmärk on tagada toodete, tulemuste ja saavutuste maksimaalne mõju, mis jõuaks haridus- ja koolituskollektiivide laiematesse hulkadesse. Tuleks kindlustada see, et projektide tulemused ja järeimid kuuluksid avalikku valdkonda (nt avatud allikad, jaosvara jne), need ei tohiks olla kitsalt kommertslikku laadi või osa tavalisest arendustegevusest.

Peetakse silmas põhiliselt kaht tüüpi projekte:

- *Väärtushindamis*projektid, mille abil tulemusi ja kogemusi kriitiliselt analüüsida, teha võrdlevaid analüüse ja levitada omandatud teadmisi.
- *Võrgu*projektid, mis pakuvad tulemuste võimalikult laialdaseks levitamiseks ja kasutusele võtmiseks vajalikke olulisi teenuseid.

3. Eriprioriteedid**a) Arvutioskuse edendamine**

Esitatavad projektid peaksid olema keskendunud olemasolevate arvutioskuse projektide meetmete ja töövahendite tulemuste tõhusale ja jätkusuutlikule levitamisele ning kasutamisele. Erilist tähelepanu tuleks pöörata sihtrühmade ja nende vajaduste selgele tuvastamisele, tulemuste vahendajatele (vabatahtlike töö, akadeemilised ja pedagoogilised ringkonnad, omavalitsused jms), vahenditele, mille abil jõuda lõpptarbijateni ja projekti tulemuste levitamise täpsele määratlemisele, mis sisaldaks kvalitatiivseid ja kvantitatiivseid näitajaid. Projektides peaks olema kavandatud selge pikaajaline strateegia, võimalike probleemide tuvastamine ja analüüs ning kindlad meetmed nende käsitlemiseks.

b) Euroopa virtuaalõppe linnakud

- Põhieesmärk on anda süstemaatiline kriitiline ülevaade olemasolevate virtuaalõppe linnakute projektidest ja kogemustest, sealhulgas nende väärtushindamine oskusteabe jagamise ja edastamise seisukohast, pidades silmas kasutatavaid tugistrateegiaid Euroopa tasandil.

- Tähtsuselt teine eesmärk on toetada ülevõetavate lahenduste levitamist, et luua Euroopa tasandil virtuaalõppe linnakuid ning rajada otsusetegijate kollektiiv.

c) *Horisontaalsed meetmed*

Pakkumiskutse selle valdkonna projektid peavad toetama e-õppe algatuste ja programmide tulemuste ning kogemuste analüüsimist, levitamist ja kasutusele võtmist. Eesmärgiks on kindlustada nende maksimaalne mõju, mis jõuaks haridus- ja koolituskollektiivide laiematesse hulkadesse.

Neljandas valdkonnas, Euroopa e-õppe sõpruskoolid (e-twinning of schools) ja õpetajakoolituse edendamine, korraldatakse piiratud pakkumismenetlusega eraldi konkurss.

4. Osalejate sobivuskriteeriumid

Koordineeriv/edendav asutus ja teised kaasatud organisatsioonid peavad olema juriidilised isikud. Nii koordineeriv/edendav asutus kui ka partnerorganisatsioonid peavad olema asutatud ühes alljärgnevatest riikidest: üks EL-i 25 liikmesriigist, Island, Liechtenstein, Norra või Bulgaaria.

EMP riikide ja Bulgaaria programmis osalemise tingimused ning üksikasjalikud eeskirjad kehtestatakse kooskõlas vastavate dokumentide sätetega, milles käsitletakse ühenduse ja nende riikide vahelisi suhteid.

5. Eelarve ja projekti kestus

Jaotis	Ettenähtud eelarve	Rahastamise protsent kõigist abikõlblikest kuludest	Maksimaalne ühendusepoolne rahastamine
Arvutioskus	1,2 miljonit EUR	Maksimaalselt 80 %	300 000 EUR
Euroopa virtuaalõppe linnakud	3,5 miljonit EUR		1 000 000 EUR
Horisontaalsed meetmed	0,88 miljonit EUR		500 000 EUR

Rahastamisel keskendutakse mitte niivõrd tööriistade, tarkvara või sisu arendamisele (mainitu rahastamiseks on ette nähtud kuni 20 % kogu eelarvest), kuivõrd tulemuste ja kogemuse väärtushindamisele.

Iga projekt peaks kestma 12–24 kuud. Projektide teostamiskulud muutuvad abikõlblikuks alates 2006. aasta 1. detsembrist.

6. Projektide esitamise viimane tähtpäev: 19. mai 2006

7. Avalduste esitamine

Käesoleva pakkumiskutse täieliku dokumentatsiooni ja lisateabe leiate alljärgnevalt internetiaadressilt:

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