

Na co dofinansowanie?

Dotacje unijne mogą być przeznaczone m.in. na:

- budowę, modernizację i rozbudowę szkół, przedszkoli, bibliotek, pracowni komputerowych, sal gimnastycznych,
- zakup pomocy naukowych,
- szkolenia dla nauczycieli,
- programy rozwojowe szkół,
- stypendia dla uczniów.

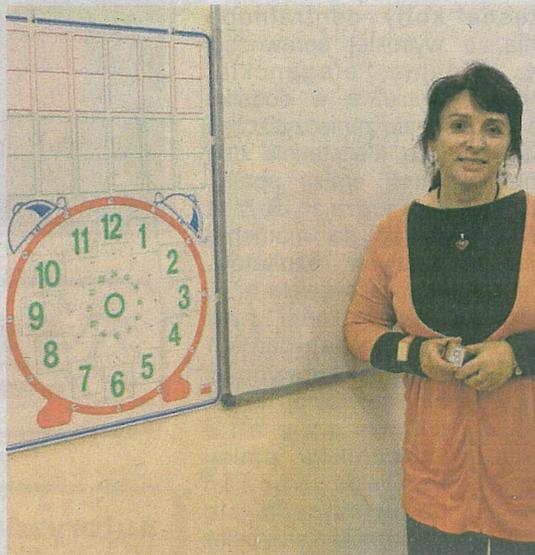
Kto może się ubiegać?

O fundusze europejskie na przedsięwzięcia edukacyjne mogą się starać m.in.:

- jednostki samorządu terytorialnego,
- jednostki naukowe,
- szkoły,
- organizacje pozarządowe,
- kościoły i związki wyznaniowe.

Pruszcz Gdański wzorowo dba o niepełnosprawnych

★ Jedną z inwestycji realizowanych w Pruszczu Gdańskim, służącą szeroko pojętej edukacji, a wykonaną przy wsparciu funduszy europejskich, była odbudowa zabytkowej wozowni dworskiej z XIX w. Samorząd lokalny pozyskał na ten cel 5,6 mln zł z Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego. Inwestycja już się zakończyła i w obiekcie rozpoczęły się zajęcia. Wozownię tak zaplanowano, aby jak najlepiej mogły się tu uczyć osoby niepełnosprawne



z Ośrodka Rehabilitacyjno-Edukacyjno-Wychowawczego. – Tak wspaniałych warunków do pracy z osobami niepełnosprawnymi jeszcze nie mieliśmy – przyznaje Małgorzata Całka-Bałabuch, dyrektor pruszczańskiego OREW. – Wszystko zostało wykonane na najwyższym poziomie! Pod naszą opieką znajduje się około stu osób niepełnosprawnych, więc to przedsięwzięcie było naprawdę potrzebne. Ale to nie jedyna inwestycja w edukację realizowana przy wsparciu funduszy

europejskich. W Pruszczu Gdańskim wdrażano na przykład programy stypendialne dla uczniów Zespołu Szkół Ogólnokształcących nr 1 zamieszkałych na terenie gmin wiejskich i wywodzących się z rodzin będących w trudnej sytuacji materialnej.

Na zdjęciu:

Dyrektor OREW Małgorzata Całka-Bałabuch mówi, że tak dobrych warunków niepełnosprawni jeszcze nie mieli



NARODOWA
STRATEGIA SPÓJNOŚCI



MINISTERSTWO
ROZWOJU
REGIONALNEGO

UNIĄ EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



www.funduszeuropejskie.gov.pl
www.mapadotacji.gov.pl
www.mrr.gov.pl