



PROJEKTOR

UCZYSZ SIĘ OD DZIECKA

REGULAMIN
Programu PROJEKTOR
18. edycja

Spis treści

Wyjaśnienie pojęć	4
1. Informacje ogólne	5
1.1 Organizatorzy	5
1.2 Misja Programu	5
2. Projekt	5
2.1 Warsztaty z PROJEKTOREM	5
2.2 Cel projektu	5
2.3 Model projektu	6
3. Wolontariusze	6
3.1 Kto może zostać wolontariuszem?	6
3.2 Rekrutacja	6
3.3 Korzyści z udziału w projekcie	7
3.4 Obowiązki Wolontariusza	7
3.5 Dodatkowe informacje	8
4. Nauczyciel	8
4.1 Kto może zostać Opiekunem projektu?	8
4.2 Rekrutacja	8
4.3 Korzyści z udziału w projekcie	9
4.4 Obowiązki Opiekuna projektu	9
5. Realizacja projektu	10
5.1 Zasady ogólne	10
5.2 Etapy realizacji projektu dla Wolontariusza	10
5.3 Wymagania dotyczące projektu	10
5.4 Kieszonkowe dla wolontariuszy	10
5.5. Etapy realizacji projektu dla Nauczyciela:	11
6. Działania niedozwolone i ich konsekwencje	11
7. Przetwarzanie danych osobowych	12
7.1 Cele, w jakich Realizator Programu przetwarza dane osobowe	12
7.2 Zasady przetwarzania danych osobowych	12
7.3 Dostęp do danych osobowych umieszczonych na platformie Programu	13
7.4 Obowiązki Wolontariuszy w zakresie przetwarzania danych	13
7.5 Obowiązki przedstawicieli placówek edukacyjnych w zakresie przetwarzania danych	13
8. Postanowienia końcowe	13

8.1 Okres obowiązywania regulaminu	13
8.2 Dodatkowe postanowienia	13
8.3 Zmiana treści regulaminu	13
Załącznik nr 1. Realizacja projektu - Wolontariusz	14
Załącznik nr 2. Realizacja projektu – Opiekun projektu	15
Załącznik nr 3. Oświadczenie Wolontariusza	16
Załącznik nr 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej	17

Wyjaśnienie pojęć

Projekt to ograniczone czasowo, wieloetapowe przedsięwzięcie, którego założenia i działania prowadzą do realizacji określonych celów Programu. Na projekt w Programie składają się następujące etapy: rekrutacja, udział w szkoleniach, realizacja zajęć oraz ewaluacja.

Etapy projektu to zbiór logicznie powiązanych ze sobą działań prowadzących do ukończenia projektu.

Zajęcia to etap w projekcie, w którym wolontariusze realizują zajęcia z uczniami z jednej klasy w placówkach edukacyjnych.

Scenariusz zajęć – materiały dydaktyczne opracowane przez specjalistów, na podstawie których Wolontariusze realizują zajęcia dla uczniów.

Platforma Programu to system informatyczny, który obsługuje proces tworzenia i realizacji projektu. Adres strony internetowej z dostępem do platformy: <https://apka.projektor.org.pl/>.

E-kampus - to platforma e-learningowa, na której są udostępnione materiały edukacyjne w formie filmów wideo oraz prezentacji multimedialnych. Materiały są dostępne dla studentów i nauczycieli współpracujących z Programem PROJEKTOR.

Placówka edukacyjna to działająca na terenie Polski, w miejscowościach do 20 tys. mieszkańców, szkoła podstawowa lub inna niż szkoła, placówka edukacyjna opiekuńczo-wychowawcza lub kulturalna.

Opiekun projektu ("OP") w przypadku szkoły podstawowej - nauczyciel; w przypadku placówki edukacyjnej innej niż szkoła - wybrany pracownik.

Koordynator to pracownik Biura Programu PROJEKTOR odpowiedzialny za realizację projektu zgodnie z regulaminem.

1. Informacje ogólne

1.1 Organizatorzy

Inicjatorem i fundatorem Programu PROJEKTOR (dalej „Program”) jest Polsko - Amerykańska Fundacja Wolności z siedzibą w Warszawie (dalej „PAFW”).

Więcej informacji o PAFW pod adresem: <https://pafw.pl>

Realizatorem Programu jest Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości z siedzibą w Łodzi (dalej „Realizator Programu” lub „FEP”).

Więcej informacji o FEP pod adresem: <http://fep.lodz.pl>

Biuro Programu mieści się w Lublinie (20-029) przy ul. Marii Curie-Skłodowskiej 3 lokal nr 32 (II piętro). Tel. + 48 507 703 240, e-mail: biuro@projektor.org.pl

Więcej informacji o Programie pod adresem: <http://projektor.org.pl>

1.2 Misja Programu

Inicjujemy spotkania studentów z dziećmi w małych miejscowościach. Przez nowe doświadczenia rozwijamy poczucie sprawczości i odpowiedzialności społecznej.

Wartościami Programu są: aktywność społeczna, relacje, sprawczość, odpowiedzialność, otwartość na nowe, pozytywne nastawienie.

2. Projekt

2.1 Warsztaty z PROJEKTOREM

Głównym projektem realizowanym w Programie PROJEKTOR są Warsztaty z PROJEKTOREM (dalej „WZP”). WZP to dwa czterogodzinne spotkania studentów z uczniami. Głównym zagadnieniem, na którym skupiamy się w czasie warsztatów jest aktywność obywatelska. Tę aktywność obywatelską rozumiemy jako udział uczniów (do których docieramy) w życiu społecznym, kulturalnym swojej lokalnej wspólnoty jaką jest klasa, szkoła, wieś, gmina etc. Aktywność obywatelską uczniów chcemy rozwijać w trzech wybranych przez nas obszarach, takich jak: ochrona planety, świadomość medialna i szczęście osobiste (dobro jednostki w relacji do innych ludzi).

2.2 Cel projektu

Celem WZP jest kształtowanie i wzmacnianie u dzieci i studentów postawy prospołecznej i obywatelskiej. Warsztaty (zainicjowane spotkania) pozwalają im doświadczyć sprawczości i dokonania zmiany w lokalnej społeczności uczniów.

WZP stwarzają dzieciom przestrzeń do rozwijania kompetencji komunikacji, krytycznego myślenia, kreatywności i współpracy poprzez dyskusję, pracę w zespołach, poszukiwanie rozwiązań i ich wdrażanie w najbliższym otoczeniu.

2.3 Model projektu

Dwuosobowy zespół studentów lub student realizuje dwa 4-godzinne zajęcia dla uczniów jednej klasy w szkole z małej miejscowości do 20 tys. mieszkańców. Zajęcia odbywają się stacjonarnie.

Zakładamy możliwość realizacji zajęć online w przypadkach:

- a) jeśli szkoła będzie się znajdować w innym województwie niż województwo zadeklarowane przez wolontariusza w formularzu zgłoszeniowym;
- b) jeśli szkoła będzie oddalona o więcej niż 80 kilometrów od miejsca studiowania lub zamieszkania studenta lub miasta wojewódzkiego znajdującego się w województwie wskazanym w formularzu zgłoszeniowym;
- c) jeśli czas podróży od miejsca studiowania lub zamieszkania wolontariusza lub miasta wojewódzkiego znajdującego się w województwie wskazanym w formularzu zgłoszeniowym do szkoły przekracza 2 godziny;
- d) w przypadku ograniczeń związanych z Covid albo innymi losowymi.

3. Wolontariusze

3.1 Kto może zostać wolontariuszem?

Wolontariuszami w projekcie WZP mogą być:

- a) osoby posiadające status studenta do 26. roku życia i absolwenci szkoły wyższej do roku po ukończeniu studiów i do 27. roku życia włącznie;
- b) studenci studiów doktoranckich, kadra naukowa, a także członkowie organizacji studenckich i kół naukowych do 35. roku życia jako przedstawiciele organizacji współpracujących z Programem, zainteresowani popularyzacją wiedzy wśród dzieci i młodzieży. (dalej „Wolontariusze”).

3.2 Rekrutacja

Aby wziąć udział w projekcie, należy wypełnić formularz rekrutacyjny udostępniony na stronie internetowej Programu PROJEKTOR.

Dane zamieszczone w formularzach zbierane są w celu dokonania wstępnej selekcji kandydatów na Wolontariuszy. W przypadku spełnienia kryteriów i zakwalifikowania się, na podany w formularzu email, zostanie przesłana wiadomość potwierdzająca udział w projekcie.

Kolejnym etapem rekrutacji jest rejestracja na platformie Programu. Uczestnik uzupełnia dane, generuje oświadczenie (załącznik nr 3), następnie ma do wyboru dwa sposoby jego podpisania: poprzez kod SMS lub wydrukowanie, własnoręczny podpis oraz wgranie skanu podpisanego oświadczenia na platformę. Uczestnik staje się Wolontariuszem po zaakceptowaniu oświadczenia przez Koordynatora i dzięki temu może realizować kolejne etapy projektu.

3.3 Korzyści z udziału w projekcie

Wolontariusz poprzez udział w projekcie otrzymuje:

- a) wsparcie merytoryczne dotyczące realizacji zajęć z dziećmi oraz zasad pracy wolontariackiej (np. inspiracje na platformie Programu, doradztwo, artykuły, webinaria, szkolenia);
- b) dostęp do platformy e-learningowej - ekampus.pl;
- c) możliwość dołączenia do akcji specjalnych Programu PROJEKTOR;
- d) cyfrowy certyfikat za zrealizowany projekt;
- e) możliwość uzyskania drogą elektroniczną zaświadczenia potwierdzającego działalność w Programie. Wniosek o wystawienie zaświadczenia należy wysłać mailem na adres biuro@projektor.org.pl. Biuro Programu ma 14 dni roboczych na jego wystawienie od daty otrzymania maila. Zaświadczenia są ustandaryzowane i nie podlegają indywidualnym modyfikacjom.

3.4 Obowiązki Wolontariusza

Do obowiązków Wolontariusza należy:

- a) rejestracja na platformie Programu;
- b) podpisanie oświadczenia Wolontariusza;
- c) udział w szkoleniach przygotowujących do realizacji projektu;
- d) realizacja projektu zgodnie z założeniami oraz harmonogramem (załącznik nr 1);
- e) rozliczenie projektu - przekazanie informacji o wydatkach na projekt do Koordynatora;
- f) wypełnienie ewaluacji po projekcie;
- g) dbanie o dobry wizerunek Programu.

3.5 Dodatkowe informacje

Wolontariusze nie mogą:

- a) pełnić roli wychowawców – opiekunów podczas realizacji zajęć;
- b) opiekować się uczniami w miejscach publicznych (na boisku, w parku, w muzeum etc.);
- c) realizować zajęć w placówce edukacyjnej, w której są pracownikami lub pełnią funkcję Opiekuna projektu, nawet jeśli realizacja zajęć w ramach projektu odbywałaby się poza godzinami pracy;
- d) ubiegać się od Biura Programu zwrotu kosztów naprawy prywatnego sprzętu wykorzystywanego przy przygotowaniu i realizacji zajęć;
- e) powierzać swoich obowiązków innym osobom.

Wolontariusz udziela FEP bezpłatnej licencji niewyłącznej (wraz z prawem do udzielania sublicencji) do wszelkich utworów utworzonych i wykorzystanych w projekcie oraz zawartych na platformie Programu, w celu wykorzystania ich w Programie oraz innej działalności Fundacji.

4. Nauczyciel

4.1 Kto może zostać Opiekunem projektu?

W projekcie WZP Opiekunem projektu może być:

- a) nauczyciel pracujący w publicznej szkole podstawowej znajdującej się w miejscowości do 20 tys. mieszkańców;
- b) nauczyciel pracujący w nieodpłatnej szkole podstawowej, której organem prowadzącym jest stowarzyszenie, znajdującej się w miejscowości do 20 tys. mieszkańców.

Nauczyciel pełni rolę Opiekuna projektu wspiera studentów w trakcie zajęć w placówce edukacyjnej. Wolontariusze kontaktują się z OP w sprawie realizacji zajęć i uzgadniają wszelkie szczegóły ich organizacji i realizacji.

4.2 Rekrutacja

Aby wziąć udział w projekcie, należy wypełnić formularz rekrutacyjny udostępniony na stronie internetowej Programu PROJEKTOR.

Dane zamieszczone w formularzach zbierane są w celu dokonania wstępnej selekcji zgłoszeń do projektu. W przypadku spełnienia kryteriów i zakwalifikowania się, na podany w formularzu email, zostanie przesłana wiadomość potwierdzająca udział w Projekcie.

Kolejnym etapem rekrutacji jest rejestracja na platformie Programu. Nauczyciel uzupełnia dane, generuje oświadczenie (Załącznik nr 4), następnie drukuje przedkłada dyrekcji do podpisu i opieczątowania. Tak przygotowane oświadczenie należy następnie zeskanować i wgrać na platformę. Nauczyciel staje się Opiekunem projektu po otrzymaniu akceptacji oświadczenia od Koordynatora.

4.3 Korzyści z udziału w projekcie

Opiekun projektu poprzez udział w projekcie:

- a) wzbogaca ofertę edukacyjną i wychowawczą placówki poprzez dostarczenie dzieciom i młodzieży zajęć ze studentami;
- b) otrzymuje dostęp do materiałów przygotowanych przez Ekspertów i zespół Biura Programu zamieszczonych w zakładce STREFA WIEDZY;
- c) zyskuje możliwość dołączenia do akcji specjalnych Programu;
- d) otrzymuje cyfrowy certyfikat za udział w projekcie;
- e) ma możliwość udziału w webinarach i szkoleniach dedykowanych nauczycielom (okazjonalnie).

4.4 Obowiązki Opiekuna projektu

Do obowiązków Opiekuna projektu należy:

- a) rejestracja na platformie Programu PROJEKTOR;
- b) wgranie podpisanego przez dyrektora szkoły oświadczenia;
- c) przejście e-learningu
- d) zapoznanie Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi na terenie placówki;
- e) zapewnienie uczestników ze zgłoszonej klasy (10-25 uczniów), która weźmie udział we wszystkich spotkaniach z Wolontariuszem.
- f) w przypadku, gdy zgłoszona klasa liczy mniej niż 10 uczniów, nauczyciel może połączyć ze sobą dwie klasy, jednak w takiej sytuacji liczba uczestników zajęć nie może przekroczyć 20. mniejszej liczby uczniów w klasie, nauczyciel może połączyć dwie klasy, maksymalna liczba uczestników zajęć nie może przekroczyć 20;
- g) udział w projekcie zgodnie z jego założeniami oraz harmonogramem (załącznik nr 2).

5. Realizacja projektu

5.1 Zasady ogólne

Projekty są tworzone i zarządzane na platformie Programu PROJEKTOR: apka.projektor.org.pl (dalej "Platforma").

5.2 Etapy realizacji projektu dla Wolontariusza

- a) Rejestracja na Platformie i podpisanie oświadczenia Wolontariusza;
- b) Zapisanie się i udział w szkoleniu i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie e-learningowej;
- c) Realizacja zajęć;
- d) Podsumowanie i ewaluacja projektu na Platformie.

5.3 Wymagania dotyczące projektu

- a) Zaplanowanie zajęć na platformie i wysłanie ich do akceptacji najpóźniej do 5 dni roboczych przed planowaną datą rozpoczęcia realizacji zajęć tj. dzień, w którym Wolontariusze realizują pierwsze zajęcia z dziećmi;
- b) Zajęcia powinny być realizowane zgodnie ze scenariuszem;
- c) Zajęcia mogą się odbywać tylko w placówce edukacyjnej zarejestrowanej na platformie Programu;
- d) Podczas realizacji zajęć zabrania się używania otwartego ognia, materiałów pirotechnicznych oraz środków chemicznych szkodliwych dla zdrowia. Ponadto zajęcia powinny być realizowane z uwzględnieniem zasad BHP i Ppoż.

5.4 Kieszonkowe dla wolontariuszy

- a) Na realizację projektu Wolontariusz może otrzymać kieszonkowe, które może zostać wykorzystane jedynie na pokrycie:
 - kosztów przejazdu do placówki edukacyjnej;
 - innych kosztów niezbędnych do realizacji zajęć (np. materiały edukacyjne do zajęć).Wolontariusz ma obowiązek podania informacji na co planuje przeznaczyć kieszonkowe w scenariuszu zajęć na platformie.
- b) Wolontariusz na etapie planowania projektu na Platformie wskazuje kwotę, która będzie potrzebna do zrealizowania projektu. Kwota ta nie może przekraczać maksymalnie określonej kwoty ustalonej w Regulaminie Programu w załączniku nr 1.
- c) Na prośbę Koordynatora Wolontariusz powinien przedstawić do wglądu rodzaj poniesionych wydatków związanych z projektem (np. kwotę przeznaczoną na materiały i kwotę za przejazdy).

- d) Środki zostaną przebrane najpóźniej do dwóch dni roboczych po zatwierdzeniu zgłoszonego projektu.
- e) Limit kieszonkowego dla WZP został określony w załączniku nr 1
- f) Wolontariusz w przypadku niezrealizowania zgłoszonych zajęć ma obowiązek zwrotu otrzymanej kwoty pieniędzy do nadawcy przelewu - Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości.
- g) W przypadku niewykorzystania pełnej kwoty otrzymanej na realizację zajęć, Wolontariusz ma obowiązek zwrotu nadwyżki kieszonkowego do nadawcy przelewu Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości.

5.5. Etapy realizacji projektu dla Nauczyciela:

- a) Rejestracja na Platformie i podpisanie oświadczenia Opiekuna projektu przez Dyrektora szkoły;
- c) udział w szkoleniu i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie;
- d) pozostawanie w kontakcie z Wolontariuszem/ami;
- e) obecność na wszystkich zajęciach prowadzonych przez Wolontariusza;
- f) dokonanie podsumowania i ewaluacji projektu na platformie Programu.

6. Działania niedozwolone i ich konsekwencje

Wolontariusz i Opiekun projektu powinni postępować zgodnie z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi obyczajami. Organizator ma prawo zablokować możliwość udziału w Programie PROJEKTOR Wolontariuszowi lub Opiekunowi projektu, jeżeli ten:

- a) podejmuje się działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
- b) wzywa do dyskryminacji lub nienawiści, w szczególności na tle rasowym, wyznaniowym, etnicznym, orientacji seksualnej;
- c) propaguje przemoc;
- d) zachowuje się obraźliwie w stosunku do innych uczestników Programu lub organizatora;
- e) narusza dobra osobiste osób trzecich;
- f) nie wypełnia obowiązków określonych w regulaminie;
- g) nie wykazuje aktywności w ramach pełnienia swojej roli w Programie, a także jeśli podczas ostatniej edycji nie zrealizował całości projektu;
- h) nie przestrzega zapisów regulaminu.

7. Przetwarzanie danych osobowych

7.1 Cele, w jakich Realizator Programu przetwarza dane osobowe

Realizator Programu przetwarza dane osobowe Wolontariuszy (imię, nazwisko, data urodzenia, numer telefonu, e-mail, ośrodek akademicki, adres, numer konta oraz wizerunek i inne niewymagane dane) w celach:

- a) wywiązania się z obowiązków wynikających z umowy z Wolontariuszem – prowadzenie i promocja Programu (w tym zapewnienie realizacji projektów poprzez komunikaty na platformie Projektora, kontakt telefoniczny oraz wiadomości e-mail) – na podstawie art. 6 ust. 1 pkt b) RODO;
- b) wywiązania się z obowiązków wynikających z przepisów prawa (w tym obowiązków podatkowych) - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt c) RODO;
- c) przesyłania informacji o Programie oraz informacji dotyczących innych programów i możliwości rozwoju dla studentów na platformie Programu, jako wiadomości e-mail (tzw. newsletter)– na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO;
- d) przesyłania informacji o bieżącej działalności FEP oraz jej partnerów na platformie Programu, jako wiadomości SMS – na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO,

Realizator Programu przetwarza dane osobowe przedstawicieli placówek edukacyjnych (imię, nazwisko, numer telefonu, adres e-mail i wizerunek OP, imię i nazwisko dyrektora Placówki edukacyjnej oraz inne niewymagane dane) w celach:

- a) wywiązania się z obowiązków wynikających z umowy z placówką edukacyjną - prowadzenie i promocja Programu (w tym zapewnienie realizacji Projektów przez kontakt telefoniczny oraz wiadomości e-mail) – na podstawie art. 6 ust. 1 pkt b) RODO;
- b) wywiązania się z obowiązków wynikających z przepisów prawa (w tym obowiązków podatkowych) - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt c) RODO;
- c) przesyłania informacji o Programie oraz informacji dotyczących innych programów i możliwości dla Placówek edukacyjnych, na platformie Programu, jako wiadomości e-mail (tzw. newsletter) – na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO;
- d) przesyłania informacji o bieżącej działalności FEP oraz jej partnerów na platformie Programu, jako wiadomości SMS – na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO.

7.2 Zasady przetwarzania danych osobowych

- a) Wolontariusze oraz przedstawiciele placówek edukacyjnych rejestrując się na platformie Programu, zapoznają się z celami przetwarzania danych osobowych w ramach Programu.
- b) Wyrażona zgoda na przetwarzanie danych może być w każdym czasie zmodyfikowana lub cofnięta na platformie Programu.

7.3 Dostęp do danych osobowych umieszczonych na platformie Programu

Dostęp do danych osobowych umieszczonych na platformie Programu będą mieć: Wolontariusze, Placówki edukacyjne, Realizator Programu oraz wyłącznie w niezbędnym zakresie jego podwykonawcy.

7.4 Obowiązki Wolontariuszy w zakresie przetwarzania danych

Wolontariusze mogą przetwarzać dane innych Wolontariuszy oraz przedstawicieli placówek edukacyjnych do celów działalności w Programie oraz celów działalności osobistej (np. podtrzymywania więzi społecznych). Zakazane jest przetwarzanie danych innych Wolontariuszy oraz Opiekunów projektu do celów działalności zawodowej lub handlowej.

7.5 Obowiązki przedstawicieli placówek edukacyjnych w zakresie przetwarzania danych

Przedstawiciele placówek edukacyjnych są zobowiązani zapewnić, by dane osobowe Wolontariuszy były wykorzystywane wyłącznie do działalności w Programie. Zakazane jest przetwarzanie danych Wolontariuszy do celów działalności zawodowej lub handlowej.

8. Postanowienia końcowe

8.1 Okres obowiązywania regulaminu

Treść regulaminu obowiązuje od dnia 01.10.2021 r.

8.2 Dodatkowe postanowienia

Biuro Programu zastrzega sobie prawo do wprowadzania dodatkowych zasad, praw i obowiązków dla uczestników Programu, w przypadku zaistnienia sytuacji niezależnych od Realizatora Programu (także bez dokonywania zmian w Regulaminie).

8.3 Zmiana treści regulaminu

Zmiana treści Regulaminu wymaga poinformowania Wolontariuszy oraz Opiekunów projektu poprzez udostępnienie nowej treści regulaminu na platformie Programu lub za pośrednictwem wiadomości e-mail na 14 dni przed planowaną zmianą.

Załącznik nr 1. Realizacja projektu - Wolontariusz

Warsztaty z PROJEKTOREM	
Możliwe dni realizacji zajęć	poniedziałek-piątek
Czasowy udział studenta w projekcie:	semestr
Liczba wolontariuszy w Zespole projektowym:	1 lub 2 osoby
Formuła działania	
Formuła	stacjonarne (w wyjątkowych sytuacjach online)
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	stacjonarne: 2 zajęcia w placówce każde po 4 godz. dydaktyczne
Tematyka zajęć:	aktywność obywatelska
Liczba grup, z którymi Wolontariusz prowadzi zajęcia:	1
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VII
Kieszonkowe	
Kieszonkowe (na materiały i przejazdy)	1 wolontariusz: stacjonarne - 150 zł 2 wolontariuszy: stacjonarne - 300 zł Zajęcia online - brak budżetu

Załącznik nr 2. Realizacja projektu – Opiekun projektu

Warsztaty z PROJEKTOREM	
Możliwe dni realizacji zajęć	poniedziałek-piątek
Czasowy udział klasy w projekcie:	semestr
Czasowy udział szkoły w projekcie:	semestr lub rok
Formuła działania	
Formuła	stacjonarne (w wyjątkowych sytuacjach online)
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	stacjonarne: 2 zajęcia w placówce każde po 4 godz. dydaktyczne
Tematyka zajęć:	aktywność obywatelska
Liczba grup, z którymi Wolontariusz prowadzi zajęcia:	jedna w semestrze
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VII

Załącznik nr 3. Oświadczenie Wolontariusza

Imię i nazwisko

Data i miejsce urodzenia

Adres kontaktowy

Oświadczenie Wolontariusza

Ja niżej podpisany/a oświadczam, że w odpowiedzi na publiczną ofertę Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości w Łodzi jako Realizatora Programu Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności **PROJEKTOR**, umieszczonej na stronie internetowej projektor.org.pl:

1. Akceptuję warunki realizacji Programu i zobowiązuję się do ich wypełniania.
2. Deklaruję swój udział – jako wolontariusz – w przygotowaniu i realizacji Projektu, zgodnie z wymaganiami Programu, które wykonam osobiście i nie powierzę ich wykonania osobom trzecim bez zgody Fundacji.
3. Na podstawie niniejszego Oświadczenia i związanej z nim Publicznej oferty Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości potwierdzam skuteczność zawarcia Porozumienia o wykonywaniu świadczeń przez Wolontariusza na rzecz Fundacji (korzystającego) w myśl art. 44 ust 1 ustawy z dnia 24.04.2003 r. (Dz. U. 2003 Nr 96, poz. 873) o działalności pożytku publicznego i wolontariacie.
4. Zobowiązuję się do przestrzegania przepisów dotyczących ochrony danych osobowych osób, których dane uzyska w ramach uczestnictwa w Programie. Wolontariusze mogą przetwarzać dane innych wolontariuszy oraz przedstawicieli placówek edukacyjnych do celów działalności w Programie oraz celów działalności osobistej (np. podtrzymywania więzi społecznych). Zakazane jest przetwarzanie danych wolontariuszy do celów działalności zawodowej lub handlowej.
5. Tworząc utwór podczas realizacji Projektu, udzielam Fundacji licencji niewyłącznej (wraz z prawem do udzielania sublicencji) do wszelkich utworów zawartych w Projekcie, w celu wykorzystywania ich w Programie oraz innej działalności Fundacji.
6. Przyjmuję do wiadomości, że Porozumienie może zostać rozwiązane przeze mnie, jak i przez Fundację, poprzez złożenie pisemnego oświadczenia drugiej stronie, po wykonaniu całości obowiązków wynikających z danego Projektu.

podpis i data

Załącznik nr 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej

Oświadczenie Placówki edukacyjnej

Działając w imieniu,

..... (dane placówki) zwanej dalej „placówką edukacyjną” oświadczam, iż:

1. Wyrażam zgodę na przystąpienie placówki edukacyjnej do Programu PROJEKTOR realizowanego przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości.
2. Akceptuję postanowienia Regulaminu Programu PROJEKTOR.
3. Upoważniam osobę: (dane nauczyciela) jako Opiekuna projektu (OP) na platformie Programu PROJEKTOR do działania w imieniu placówki edukacyjnej.
4. Ponadto zobowiązuję się do zapewnienia, iż:
 - a) najpóźniej w momencie rozpoczęcia realizacji projektu, Opiekun projektu zapozna Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi podczas realizacji zajęć;
 - b) Opiekun projektu będzie na bieżąco aktualizował dane zawarte na platformie Programu PROJEKTOR;
 - c) Opiekun Projektu (lub inny przedstawiciel placówki edukacyjnej) będzie zawsze obecny podczas zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy;
 - d) w ramach każdego zajęcia Opiekun projektu zapewni grupę uczniów, a na jednego Wolontariusza nie będzie przypadać więcej niż 10 uczniów;
 - e) Biuro Programu PROJEKTOR będzie niezwłocznie informowane przez Opiekuna projektu o przypadkach niezrealizowania zajęć, które zostały zaplanowane na Platformie Programu PROJEKTOR w placówce edukacyjnej.

Pieczętka Placówki

data i podpis

Dyrektora Placówki edukacyjnej