



PROJEKTOR

UCZYSZ SIĘ OD DZIECKA

REGULAMIN
Programu PROJEKTOR

17. edycja

Spis treści

Wyjaśnienie pojęć	3
Informacje ogólne o Programie	4
Organizatorzy	4
Cel	4
Efekt	4
Uczestnicy	5
Projekt	5
Definicja Projektu	5
Typy Projektów	5
Obowiązki Wolontariuszy w Projekcie	5
Obowiązki Opiekuna Projektu	6
Realizacja Projektów	6
Zasady ogólne	6
Etapy realizacji Projektu dla Wolontariusza	6
Rekrutacja	6
Etapy dla szkoły	7
Wymagania dotyczące Projektów	7
Kieszonkowe dla wolontariuszy	7
Wolontariusze	8
Wolontariuszami w Programie mogą być:	8
Zgłoszenie do Programu	8
Świadczenia dla Wolontariuszy	8
Dodatkowe informacje	8
Placówki edukacyjne	9
Placówki edukacyjne, które mogą uczestniczyć w Programie	9
Zgłoszenie do Programu	9
Korzyści z rejestracji na platformie Programu	9
Obowiązki Placówki edukacyjnej:	10
Dodatkowe informacje	10
Dane osobowe	10
Cele, w jakich Realizator Programu przetwarza dane osobowe	10
Zasady przetwarzania danych osobowych	11
Dostęp do danych osobowych umieszczonych na platformie Programu	11
Obowiązki Wolontariuszy w zakresie przetwarzania danych	11
Obowiązki Placówek edukacyjnych w zakresie przetwarzania danych	11

Postanowienia końcowe	11
Okres obowiązywania regulaminu	11
Dodatkowe postanowienia	12
Zmiana treści regulaminu	12
Załącznik nr 1. Opis typów Projektów dla Wolontariuszy	13
Załącznik nr 2. Opis typów Projektów dla Szkół	15
Załącznik nr 3. Oświadczenie Wolontariusza	16
Załącznik nr 4. Oświadczenie Dyrektora Szkoły	16

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 w Placówkach edukacyjnych w zgłoszonych klasach z uczniami. Liczba zajęć i czas ich trwania są uzależnione od rodzaju projektu, w którym bierze udział Wolontariusz i Placówka edukacyjna (Załącznik 1 i Załącznik 2).

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”) nauczyciel lub inny pracownika placówki. Opiekun Projektu wspiera studentów w trakcie zajęć w placówce edukacyjnej.

Mentor to pracownik Biura Programu PROJEKTOR, który przygotowuje studentów do realizacji projektu, jest odpowiedzialny za kontakt ze studentami i opiekunami projektu, koordynuje ich pracę, metodycznie i technicznie wspiera studentów.

1. Informacje ogólne o Programie

1.1. Organizatorzy

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

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. Cel

Celem Programu jest dotarcie do dzieci i młodzieży z małych miejscowości (do 20 tys. mieszkańców) na terenie Polski z aktywnością i wiedzą Wolontariuszy. Realizując projekty, Wolontariusze prowadzą zajęcia i przekazują uczniom pozytywne wzorce i własnym przykładem zachęcają ich do rozwoju. Bezpośrednimi odbiorcami Programu są dzieci i młodzież z klas 4-8 oraz studenci.

1.3. Efekt

Wśród studentów - Wolontariuszy, Program poprzez realizację projektów kształtuje i promuje aktywne postawy społeczne oraz rozwija pasje i kompetencje miękkie.

Placówki edukacyjne, uczestnicząc w Programie, wzbogacają swoją ofertę edukacyjną i wychowawczą poprzez dostarczenie dzieciom i młodzieży zajęć rozwijających kompetencje współczesnego świata, a także wzorców osobowych, aktywnych postaw życiowych, promocję aktywności oraz samodzielności.

Dzieci i młodzież podczas zajęć mają możliwość nabywania nowych kompetencji, kształtują umiejętność współpracy, kreatywności, zdobywają wiedzę, poszerzają horyzonty, poznają ideę wolontariatu oraz inspirują się do dalszego rozwoju.

2. Projekt

2.1. Definicja Projektu

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. Projekt kończy się automatycznym wygenerowaniem i otrzymaniem certyfikatu. Projekt jest realizowany w zespole, w którym uczestniczą Wolontariusze i Opiekunowie Projektu wspierani przez Mentora.

2.2. Typy Projektów

W Programie realizowane są następujące projekty:

- a. Warsztaty z Wyzwaniem (dalej "WzW");
- b. Spotkania z Pasją (dalej "SzP");
- c. edu-Ratownicy (dalej "eR"):
 - o edu-Korki (dalej "eK");
 - o edu-RPG (dalej "eRPG");
- d. inne, ogłoszone w trakcie edycji przez Biuro Programu.

Szczegółowy opis typów Projektów znajduje się w [Załączniku nr 1](#).

2.3. Obowiązki Wolontariuszy w Projekcie

W ramach każdego projektu do obowiązków Wolontariusza należy:

- a. uzupełnienie formularza rekrutacyjnego;
- b. rejestracja na platformie apka.projektor.org.pl (uzupełnienie formularza, uzupełnienie danych i podpisanie oświadczenia Wolontariusza);
- c. udział w szkoleniach i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie;
- d. stworzenie zespołu projektowego:
 - o w WzW - zespół kompletuje i akceptuje administrator. Zespół projektowy może liczyć od 1 do 2 Wolontariuszy;
 - o w SzP - skompletowanie zespołu projektowego. Zespół projektowy może liczyć od 1 do 2 Wolontariuszy;
 - o w eR - realizacja zajęć przez jednego Wolontariusza;
- e. fakultatywny udział w konsultacjach z Mentorem;
- f. kontakt z drugim Wolontariuszem i Opiekunem/Opiekunami Projektu;

- g. opracowanie scenariusza zajęć w zespole projektowym na platformie Programu apka.projektor.org.pl/ i zgłoszenie go do akceptacji;
- h. realizacja zajęć zgodnie z ich założeniami oraz ich podsumowanie;
- i. dokonanie podsumowania i ewaluacji projektu na platformie Programu.

2.4. Obowiązki Opiekuna Projektu

W ramach każdego projektu do obowiązków Opiekuna Projektu (OP) należy:

- a. uzupełnienie formularza rekrutacyjnego;
- b. rejestracja na platformie apka.projektor.org.pl (uzupełnienie formularza, uzupełnienie danych, wygenerowanie i wydrukowanie Oświadczenia Dyrektora Placówki, podpisanie go przez Dyrektora Placówki oraz wgranie skanu na Platformę);
- c. udział w szkoleniu i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie;
- d. pozostawanie w kontakcie z Wolontariuszami;
- e. obecność na wszystkich zajęciach (w projektach WzW i SzP) wynikających z typów projektów;
- f. dokonanie podsumowania i ewaluacji projektu na platformie Programu.

Opiekun Projektu (lub inny przedstawiciel Placówki edukacyjnej z uprawnieniami pedagogicznymi) jest zobowiązany do obecności (w projektach WzW i SzP) podczas całych zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy (także zajęć online), czuwania nad bezpieczeństwem dzieci/młodzieży oraz wspierania pod względem merytorycznym i formalnym Wolontariuszy.

3. Realizacja Projektów

3.1. Zasady ogólne

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

3.2. Etapy realizacji Projektu dla Wolontariusza

- a) Rekrutacja
 - o uzupełnienie formularza rekrutacyjnego;
 - o rejestracja na Platformie;
 - o uzupełnienie danych na profilu na Platformie;
 - o podpisanie oświadczenia Wolontariusza (SMS lub wydrukowanie, podpisanie i wgranie skanu na Platformie).
- b) Zapisanie się i udział w szkoleniu i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie e-learningowej;
- c) Realizacja zajęć – Liczba zajęć i czas ich trwania są uzależnione od rodzaju projektu, w którym bierze udział Wolontariusz;
- d) Podsumowanie i ewaluacja zajęć oraz Projektu na Platformie.

3.3. Etapy dla szkoły

- a) uzupełnienie formularza rekrutacyjnego
- b) rejestracja na platformie apka.projektor.org.pl:

- wybór projektu;
 - uzupełnienie danych na Profilu;
 - wygenerowanie i wydrukowanie Oświadczenia Placówki edukacyjnej, podpisanie go przez Dyrektora Placówki oraz wgranie skanu na Platformę;
- c) udział w szkoleniu i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie;
- d) pozostawanie w kontakcie z Wolontariuszami;
- e) obecność na wszystkich zajęciach wynikających z typów projektów (w projektach WzW i SzP);
- f) dokonanie podsumowania i ewaluacji projektu na platformie Programu.

3.4. Wymagania dotyczące Projektów

- 3.4.1. Scenariusz zajęć (w projektach WzW i SzP) powinien być wystany do akceptacji na adres mailowy Mentorki w terminie określonym w harmonogramie Projektu. Zaakceptowany scenariusz należy dodać w opisie zajęć na platformie Programu apka.projektor.org.pl.
- 3.4.2. Zaplanowane zajęcia należy wystąpić do akceptacji **najpóźniej do 5 dni roboczych** przed planowaną datą rozpoczęcia realizacji zajęć tj. dzień, w którym Wolontariusze realizują pierwsze zajęcia z dziećmi.
- 3.4.3. Zajęcia powinny odbyć się z tą samą grupą dzieci/młodzieży i być realizowane zgodnie z wcześniej wybranym tematem.
- 3.4.4. Zajęcia mogą być zgłoszone do realizacji tylko w Placówce edukacyjnej zarejestrowanej na platformie Programu.
- 3.4.5. 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.

4. Kieszonkowe dla wolontariuszy

- 4.1. Na realizację Zajęć wynikających z wybranego typu Projektu i jego formuły (online lub stacjonarnie) Wolontariusz może otrzymać kieszonkowe, które może zostać wykorzystane jedynie na pokrycie:
- a. kosztów przejazdu do Placówki edukacyjnej;
 - b. innych kosztów niezbędnych do realizacji zajęć (np. materiały edukacyjne do zajęć).
- 4.2. Wolontariusz, który utworzył na platformie Zajęcia, na etapie ich planowania wskazuje kwotę, która będzie potrzebna do zrealizowania Zajęć. Kwota ta nie może przekraczać maksymalnie określonej kwoty ustalonej przez Biuro Programu na realizację Zajęć.
- 4.3. Środki te zostaną przelane najpóźniej do dwóch dni roboczych po zatwierdzeniu scenariusza Zajęć przez administratora.
- 4.4. Limit kieszonkowego dla każdego typu Projektu i jego formuły został określony w [Załączniku nr 1](#).
- 4.5. W przypadku niewydania całości kieszonkowego Wolontariusz, który zrealizował Zajęcia, powinien przed dokonaniem ewaluacji poinformować o tym Biuro Programu.

5. Wolontariusze

5.1. Wolontariuszami w Programie mogą być:

- a. osoby posiadające status studenta do 26. roku życia włącznie i absolwenci szkoły wyższej do roku po ukończeniu studiów (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”)

5.2. Zgłoszenie do Programu

Aby wziąć udział w Programie, należy zarejestrować się przez wypełnienie formularza dostępnego na stronie student.projektor.org.pl

Dane zamieszczone w formularzu zbierane są w celu dokonania wstępnej selekcji kandydatów na Wolontariuszy. W przypadku spełnienia kryteriów i zakwalifikowania do udziału w Programie, na podanego w formularzu maila, przestane zostaną dane potwierdzające udział w Projekcie.

Podczas rejestracji na platformie Programu Wolontariusz wybiera Projekt, do którego został zrekrutowany i uzupełnia brakujące 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.

Po zaakceptowaniu oświadczenia przez Biuro Programu Wolontariusz otrzymuje informacje o pełnej aktywacji konta i dzięki temu może realizować kolejne etapy realizacji Projektu.

5.3. Świadczenia dla Wolontariuszy

Wolontariuszom przysługują następujące świadczenia:

- a. ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków;
- b. pokrycie kosztów związanych z realizacją zajęć w postaci kieszonkowego (wybrany typ i formuła Projektu);
- c. wsparcie merytoryczne dotyczące realizacji zajęć z dziećmi i młodzieżą oraz zasad pracy wolontariackiej (np. artykuły, webinaria, szkolenia, e-learning, doradztwo, opieka mentora z zespołu Biura Programu);
- d. cyfrowy certyfikat za zrealizowany Projekt;
- e. możliwość uzyskania drogą elektroniczną zaświadczenia w języku polskim 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.

5.4. Dodatkowe informacje

5.4.1. Wolontariusze nie mogą (w Projektach WzW, SzP i eR):

- a. pełnić roli wychowawców - opiekunów podczas realizacji zajęć;
- b. opiekować się uczniami w miejscach publicznych (na pływalni, 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 o zwrot kosztów naprawy prywatnego sprzętu wykorzystywanego przy przygotowaniu i realizacji zajęć od Biura Programu.

5.4.2. 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.

5.4.3. W przypadku naruszenia przez Wolontariusza regulaminu bądź przepisów obowiązującego prawa Realizator Programu, w celu ochrony uczniów i pozostałych Wolontariuszy, ma prawo zablokować danej osobie możliwość realizacji Projektu i uczestnictwa w Programie, o czym zostanie ona poinformowana.

6. Placówki edukacyjne

6.1. Placówki edukacyjne, które mogą uczestniczyć w Programie

Szkoły podstawowe oraz inne niż szkoły placówki edukacyjne, opiekuńczo-wychowawcze lub kulturalne działające na terenie Polski, w miejscowościach do 20 tys. mieszkańców (dalej „Placówki edukacyjne”); reprezentowane przez nauczyciela lub innego pracownika placówki, dalej nazywanego Opiekunem Projektu (“OP”). Opiekun 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.

- a. szkoły podstawowe z miejscowości do 20 tys. mieszkańców;
- b. inne placówki edukacyjne, opiekuńczo-wychowawcze, kulturalne (np. świetlice, ośrodki kultury, biblioteki) z miejscowości do 20 tys. mieszkańców.

6.2. Zgłoszenie do Programu

Aby wziąć udział w Programie, należy zarejestrować się przez wypełnienie formularza dostępnego na stronie <https://szkola.projektor.org.pl/>

Dane zamieszczone w formularzu zbierane są w celu dokonania wstępnej selekcji Placówek edukacyjnych. W przypadku spełnienia kryteriów i zakwalifikowania, na podanego w formularzu maila Placówki i nauczyciela zgłaszającego się, przesłane zostaną dane potwierdzające udział w Projekcie.

Podczas rejestracji na platformie Programu Placówka edukacyjna wybiera Projekt, do którego została zrekrutowana, uzupełnia brakujące dane, generuje oświadczenie ([Załącznik nr 4](#)), które następnie drukuje, przedkłada dyrekcji do podpisu i opieczątowania. Tak przygotowane oświadczenie należy zeskanować i wgrać na platformę.

Po zaakceptowaniu oświadczenia przez Biuro Programu Placówka otrzymuje informacje o pełnej aktywacji konta i dzięki temu może realizować kolejne etapy Projektu.

6.3. Korzyści z rejestracji na platformie Programu

Rejestracja na platformie Programu pozwala Placówce edukacyjnej na nawiązywanie kontaktu z Wolontariuszami oraz daje możliwość korzystania z materiałów przygotowanych przez Ekspertów i zespół Biura Projektora zamieszczonych w zakładce STREFA WIEDZY.

6.4. Obowiązki Placówki edukacyjnej:

- a. Udział w szkoleniu lub e-learningu wprowadzającym do udziału w Projekcie;
- b. W momencie rozpoczęcia realizacji Projektu Placówka edukacyjna ma obowiązek zapewnić, iż Wolontariusze zostaną zapoznani z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi na terenie Placówki.
- c. Zapewnienie odpowiedniej liczby uczniów, wynikającej z typu Projektu;
- d. Placówka edukacyjna jest zobowiązana do bieżącej aktualizacji danych zawartych na platformie Programu.

6.5. Dodatkowe informacje

W przypadku naruszenia przez przedstawiciela lub pracownika Placówki edukacyjnej regulaminu bądź przepisów obowiązującego prawa Realizator Programu w celu ochrony dzieci/młodzieży i Wolontariuszy ma prawo zablokować danej Placówce możliwość realizacji projektu i uczestnictwa w Programie, o czym przedstawiciel Placówki zostanie poinformowany.

7. Dane osobowe

7.1. Cele, w jakich Realizator Programu przetwarza dane osobowe

Realizator Programu przetwarza dane osobowe w następujących celach:

- 7.1.1. dane osobowe Wolontariuszy (imię, nazwisko, data urodzenia, numer telefonu, e-mail, ośrodek akademicki, adres, numer konta oraz wizerunek i inne niewymagane dane):
 - a. wywiązanie 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. wywiązanie się z obowiązków wynikających z przepisów prawa (w tym obowiązków podatkowych) - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt c) RODO;
 - c. przesyłanie informacji o Programie oraz informacji dotyczących innych programów i możliwości rozwoju dla studentów na platformie Programu i jako wiadomości e-mail (tzw. newsletter) - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO;
 - d. przesyłanie informacji o bieżącej działalności FEP oraz jej partnerów na platformie Programu i jako wiadomości SMS - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO,
- 7.1.2. 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):

- a. wywiązanie 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. wywiązanie się z obowiązków wynikających z przepisów prawa (w tym obowiązków podatkowych) - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt c) RODO;
- c. przesyłanie informacji o Programie oraz informacji dotyczących innych programów i możliwości dla Placówek edukacyjnych, na platformie Programu i jako wiadomości e-mail (tzw. newsletter) - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO;
- d. przesyłanie informacji o bieżącej działalności FEP oraz jej partnerów na platformie Programu i jako wiadomości SMS - na podstawie art. 6 ust. 1 pkt a) RODO.

7.2. Zasady przetwarzania danych osobowych

- 7.2.1. Wolontariusze oraz przedstawiciele Placówek edukacyjnych rejestrując się na platformie Programu, zapoznają się z celami przetwarzania danych osobowych w ramach Programu.
- 7.2.2. Wyrażona zgoda na przetwarzanie danych może być w każdym czasie zmodyfikowana lub cofnięta na platformie Programu.
- 7.2.3. W przypadku, o którym mowa w pkt. 5.4.2 lub 6.5 regulaminu cofnięcie zgody/wniesienie sprzeciwu nie będzie skuteczne, a żądanie usunięcia danych osobowych nie będzie mogło być spełnione.

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 Wolontariuszy do celów działalności zawodowej lub handlowej.

7.5. Obowiązki Placówek edukacyjnych w zakresie przetwarzania danych

Placówki edukacyjne są zobowiązane zapewnić, by ich przedstawiciele przetwarzali dane osobowe Wolontariuszy oraz przedstawicieli Placówek edukacyjnych wyłącznie do działalności w Programie.

8. Postanowienia końcowe

8.1. Okres obowiązywania regulaminu

Treść regulaminu obowiązuje od dnia 11.03.2022 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 Placówek edukacyjnych poprzez udostępnienie nowej treści regulaminu na platformie Programu lub za pośrednictwem wiadomości e-mail na 14 dni przed planowaną zmianą.

Załącznik nr 1. Opis typów Projektów dla Wolontariuszy

Typ projektu	“Warsztaty z wyzwaniem”	“Spotkania z pasją”	edu-Ratownicy	
			edu-RPG	edu-Korki
Możliwe dni realizacji zajęć	poniedziałek - piątek			
Czasowy udział studenta w projekcie:	semestr			
Liczba wolontariuszy w Zespole projektowym:	1 lub 2 osoby	1 lub 2 osoby	1 osoba	
Formuła działania				
Formuła:	<ul style="list-style-type: none"> warsztaty online; warsztaty stacjonarne 	<ul style="list-style-type: none"> spotkania online; spotkania stacjonarne 	<ul style="list-style-type: none"> online 	
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	<p>Online: 2 zajęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 2 godz. 2. zajęcia - 1 godz. <p>Stacjonarne: 1 zajęcia w placówce - 4 godz.</p>	<p>Online: 2 zajęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 2 godz. 2. zajęcia - 2 godz. <p>Stacjonarne: 1 zajęcia w placówce - 4 godz.</p>	<p>Online: 3 zajęcia z 1. grupą uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 1 godz. 2. zajęcia - 1 godz. 3. zajęcia - 1 godz. <p>3 zajęcia z 2. grupą uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 1 godz. 2. zajęcia - 1 godz. 3. zajęcia - 1 godz. 	<p>Online: 9 zajęć każde po 1 godz.</p>
Tematyka zajęć:	4 wyzwania zaproponowane przez PROJEKTOR (szczęście osobiste, świadomość	dowolna związana z pasją/zainteresowaniami Wolontariusza/Wolontariuszy	zajęcia prowadzone metodą gier RPG z matematyki lub	zajęcia dostosowane do potrzeb grupy z matematyki lub języka angielskiego

	medialna, ochrona planety, aktywność obywatelska)		języka angielskiego	
Liczba grup, z którymi Wolontariusz prowadzi zajęcia:	4	4	2	1
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VI	klasy IV-VIII	klasy V-VI	klasy VII-VIII
Wsparcie Wolontariuszy				
Wsparcie studenta:	<ul style="list-style-type: none"> • wsparcie Mentora; • spotkanie otwierające; • szkolenie e-learningowe z metody WZW; • szkolenie e-learningowe z tematyki wyzwania; • spotkanie online z Ekspertem wyzwania • szkolenia dodatkowe; • materiały dostępne na platformie Programu; • kieszonkowe na Zajęcia stacjonarne; • ubezpieczenie na czas trwania zajęć stacjonarnych. 	<ul style="list-style-type: none"> • wsparcie Mentora; • spotkanie otwierające • szkolenie e-learningowe wprowadzające do projektu • szkolenia dodatkowe; • materiały dostępne na platformie Programu; • kieszonkowe; • ubezpieczenie na czas trwania zajęć stacjonarnych. 	<ul style="list-style-type: none"> • wsparcie Mentora; • spotkanie otwierające • szkolenie z angażującej narracji • warsztat z prowadzenia zajęć metodą edu-RPG • scenariusze gry RPG • materiały dostępne na platformie Programu; • szkolenia dodatkowe. 	<ul style="list-style-type: none"> • wsparcie Mentora • spotkanie otwierające • e-learning z narzędzi ICT • szkolenie przygotowujące do pracy z uczniem • dostęp do podręczników i repetytoriów • materiały dostępne na platformie Programu; • szkolenia dodatkowe.
Kieszonkowe (na materiały i przejazdy)	online: brak	online: 150	brak	brak
	stacjonarnie: 200 złotych	stacjonarnie: 250 złotych		

Załącznik nr 2. Opis typów Projektów dla Szkół

Typ projektu	“Warsztaty z wyzwaniem”	“Spotkania z pasją”	edu-Ratownicy	
			edu-RPG	edu-Korki
Okres realizacji projektu:	październik-czerwiec			
Okres realizacji projektu w przypadku dodatkowej rekrutacji:	marzec-czerwiec			
Możliwe dni realizacji zajęć	poniedziałek - piątek			
Czasowy udział Placówki w projekcie:	rok			
Czasowy udział Placówki w projekcie w przypadku dodatkowej rekrutacji:	pół roku			
Formuła działania				
Formuła:	<ul style="list-style-type: none"> warsztat online warsztat stacjonarne 	<ul style="list-style-type: none"> spotkania online; spotkania stacjonarne 	<ul style="list-style-type: none"> online 	
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	Online: 2 zajęcia <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 2 godz.; 2. zajęcia - 1 godz. Stacjonarne: 1 zajęcia w placówce - 4 godziny dydaktyczne	Online 2 zajęcia: <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 2 godz.; 2. zajęcia - 2 godz. Stacjonarne: 1 zajęcia w placówce - 4 godz.	Online: 3 zajęcia z 1. grupą uczniów: <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 1 godz. 2. zajęcia - 1 godz. 3. zajęcia - 1 godz. 3 zajęcia z 2. grupą uczniów: <ul style="list-style-type: none"> 1. zajęcia - 1 godz. 	Online: 9 zajęć każde po 1 godz.

			<ul style="list-style-type: none"> • 2. zajęcia -1 godz. • 3. zajęcia - 1 godz. 	
Tematyka zajęć:	4 wyzwania zaproponowane przez PROJEKTOR (szczęście osobiste, świadomość medialna, ochrona planety, aktywność obywatelska)	dowolna związana z pasją/zainteresowaniami Wolontariusza/Wolontariuszy	zajęcia prowadzone metodą gry RPG z matematyki lub języka angielskiego	zajęcia dostosowane do potrzeb grupy z matematyki lub języka angielskiego
Liczba zajęć w semestrze	1-4	1-4	1-4	1-4
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VI	klasy IV-VIII	klasy V-VI	klasy VII-VIII
Wsparcie Placówki edukacyjnej				
Wsparcie, które otrzymuje Opiekun Projektu:	<ul style="list-style-type: none"> • kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorem; • szkolenie e-learningowe z podstaw Programu i założeń WzW 	<ul style="list-style-type: none"> • kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorką; • szkolenie z założeń Spotkań z Pasją. 	<ul style="list-style-type: none"> • kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorem; • materiały wprowadzające do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorem; • materiały wprowadzające do projektu

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 z systemu)

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 przypisaną do profilu Placówki edukacyjnej jako Opiekuna Projektu (OP) na platformie Programu PROJEKTOR do działania w imieniu Placówki edukacyjnej.
4. Potwierdzam, iż upoważniłem osobę rejestrującą Placówkę edukacyjną na platformie Programu PROJEKTOR do podania moich danych osobowych w postaci imienia i nazwiska, a także zapoznałem się z klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych znajdującą się na platformie Programu PROJEKTOR.
5. Ponadto zobowiązuję się do zapewnienia, iż:
 - a. najpóźniej w momencie rozpoczęcia realizacji Projektu, przedstawiciel Placówki oświatowej zapozna Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi podczas realizacji zajęć;
 - b. Placówka oświatowa będzie na bieżąco aktualizowała dane zawarte na platformie Programu PROJEKTOR;
 - c. Opiekun Projektu (lub inny przedstawiciel Placówki edukacyjnej) będzie zawsze obecny podczas zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy (nie dotyczy Projektu eR);
 - d. w ramach każdych zajęć Placówka edukacyjna zapewni grupę uczniów, a na jednego Wolontariusza nie będzie przypadać więcej niż 10 uczniów;
 - e. Biuro Programu PROJEKTOR będzie niezwłocznie informowane o przypadkach niezrealizowania zajęć, które zostały zaplanowane na Platformie Programu PROJEKTOR w mojej Placówce edukacyjnej.

Pieczętka Placówki
edukacyjnej

data i podpis Dyrektora Placówki