



**PROJEKTOR**

UCZYSZ SIĘ OD DZIECKA

**REGULAMIN**  
**Programu PROJEKTOR**

17. edycja

## Spis treści

<b>Wyjaśnienie pojęć</b>	4
<b>1. Informacje ogólne o Programie</b>	4
1.1. Organizatorzy	4
1.2. Cel	4
1.3. Efekt	5
<b>2. Projekt</b>	5
2.1. Definicja Projektu	5
2.2. Typy Projektów	5
2.3. Obowiązki Wolontariuszy w Projekcie	5
2.4. Obowiązki Opiekuna Projektu	6
<b>3. Realizacja Projektów</b>	6
3.1. Zasady ogólne	6
3.2. Etapy realizacji Projektu dla Wolontariusza	6
3.3. Etapy dla szkoły	6
3.4. Wymagania dotyczące Projektów	7
<b>4. Kieszonkowe dla wolontariuszy</b>	7
<b>5. Wolontariusze</b>	7
5.1. Wolontariuszami w Programie mogą być:	7
5.2. Zgłoszenie do Programu	8
5.3. Świadczenia dla Wolontariuszy	8
5.4. Dodatkowe informacje	8
<b>6. Placówki edukacyjne</b>	9
6.1. Placówki edukacyjne, które mogą uczestniczyć w Programie	9
6.2. Zgłoszenie do Programu	9
6.3. Korzyści z rejestracji na platformie Programu	10
6.4. Obowiązki Placówki edukacyjnej:	10
6.5. Dodatkowe informacje	10
<b>7. Dane osobowe</b>	10
7.1. Cele, w jakich Realizator Programu przetwarza dane osobowe	10
7.2. Zasady przetwarzania danych osobowych	11
7.3. Dostęp do danych osobowych umieszczonych na platformie Programu	11

7.4.	Obowiązki Wolontariuszy w zakresie przetwarzania danych	11
7.5.	Obowiązki Placówek edukacyjnych w zakresie przetwarzania danych	11
<b>8.</b>	<b>Postanowienia końcowe</b>	<b>12</b>
8.1.	Okres obowiązywania regulaminu	12
8.2.	Dodatkowe postanowienia	12
8.3.	Zmiana treści regulaminu	12
	<b>Załącznik nr 1. Opis typów Projektów dla Wolontariuszy</b>	<b>13</b>
	<b>Załącznik nr 2. Opis typów Projektów dla Placówek edukacyjnych</b>	<b>15</b>
	<b>Załącznik nr 3. Oświadczenie Wolontariusza</b>	<b>17</b>
	<b>Załącznik nr 4. Oświadczenie Placówki edukacyjnej</b>	<b>18</b>

## 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 pracownik 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 lub 81 534 78 93, e-mail: [biuro@projektor.org.pl](mailto: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. rejestracja na platformie [apka.projektor.org.pl](http://apka.projektor.org.pl) (uzupełnienie formularza, uzupełnienie danych i podpisanie oświadczenia Wolontariusza);
- b. udział w szkoleniach i/lub e-learningu na zewnętrznej platformie;
- c. stworzenie zespołu projektowego:
  - o w WzW - zespół kompletuje i akceptuje administrator platformy;
  - o w SzP - skompletowanie zespołu projektowego. Zespół projektowy może liczyć od 1 do 2 Wolontariuszy;
  - o w eR - realizacja zajęć przez jednego Wolontariusza;
- d. fakultatywny udział w konsultacjach z Mentorem;
- e. kontakt z drugim Wolontariuszem i Opiekunem/Opiekunami Projektu;

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

## 2.4. Obowiązki Opiekuna Projektu

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

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

Opiekun Projektu (lub inny przedstawiciel Placówki edukacyjnej z uprawnieniami pedagogicznymi) jest zobowiązany do obecności 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](http://apka.projektor.org.pl) (dalej "Platforma")

### 3.2. Etapy realizacji Projektu dla Wolontariusza

- a) Rekrutacja
  - o uzupełnienie formularza rekrutacyjnego;
  - o uzupełnienie danych na profilu na Platformie;
  - o podpisanie oświadczenia Wolontariusza (SMS lub wydrukowanie, podpisanie i wgranie skanu na Platformę);
- b) Zapisanie się i udział w szkoleniu i/lub e-learningu na 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) rejestracja na platformie [apka.projektor.org.pl](http://apka.projektor.org.pl):
  - o uzupełnienie formularza rekrutacyjnego;
  - o uzupełnienie danych na Profilu;
  - o wygenerowanie i wydrukowanie Oświadczenia Placówki edukacyjnej, podpisanie go przez Dyrektora Placówki oraz wgranie skanu na Platformę;
- b) udział w szkoleniu i/lub e-learningu na platformie e-learningowej;
- c) pozostawanie w kontakcie z Wolontariuszami;

- d) obecność na wszystkich zajęciach wynikających z typów projektów;
- e) dokonanie podsumowania i ewaluacji Projektu na platformie Programu.

### 3.4. Wymagania dotyczące Projektów

- 3.4.1. Scenariusz Zajęć powinien być wysłany do akceptacji **najpóźniej 5 dni roboczych** przed planowaną datą rozpoczęcia realizacji zajęć tj. dzień, w którym Wolontariusze realizują pierwsze zajęcia z dziećmi.
- 3.4.2. Zajęcia powinny odbyć się z tą samą grupą dzieci/młodzieży i być realizowane zgodnie z wcześniej wybranym tematem.
- 3.4.3. Zajęcia mogą być zgłoszone do realizacji tylko w Placówce edukacyjnej zarejestrowanej na platformie Programu.
- 3.4.4. 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 Projektu. Kwota ta nie może przekraczać maksymalnie określonej kwoty ustalonej przez Biuro Programu na realizację Zajęć.
- 4.3. Środki te zostaną przelane najpóźniej dwa dni robocze 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 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”)

## 5.2. Zgłoszenie do Programu

Aby wziąć udział w Programie, należy zarejestrować się przez wypełnienie wybranego formularza dostępnego na stronie:

- a. Warsztaty z Wyzwaniem:  
[https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered\\_for=WZW](https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered_for=WZW)
- b. Spotkania z Pasją: [https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered\\_for=SZP](https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered_for=SZP)
- c. Edu-Ratownicy:
  - a. edu-Korki: [https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered\\_for=EDU](https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered_for=EDU)
  - b. edu-RPG: [https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered\\_for=RPG](https://apka.projektor.org.pl/register/student?registered_for=RPG)

Dane zamieszczone w formularzach 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, przesłane zostaną dane potwierdzające udział w Projekcie.

Podczas rejestracji na platformie Programu Wolontariusz 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. Inspiracje na platformie Programu, doradztwo, artykuły, webinaria, szkolenia, opieka mentora z zespołu Biura Programu);
- 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](mailto: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:

- 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 od Biura Programu zwrotu kosztów naprawy prywatnego sprzętu wykorzystywanego przy przygotowaniu i realizacji zajęć.



- 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 wybranego formularza dostępnego na stronie:

- d. Warsztaty z Wyzwaniem: [https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered\\_for=WZW](https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered_for=WZW)
- e. Spotkania z Pasją: [https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered\\_for=SZP](https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered_for=SZP)
- f. Edu-Ratownicy:
  - a. edu-Korki: [https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered\\_for=EDU](https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered_for=EDU)
  - b. edu-RPG: [https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered\\_for=RPG](https://apka.projektor.org.pl/register/school?registered_for=RPG)

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

Podczas rejestracji na platformie Programu Placówka edukacyjna uzupełnia brakujące dane, generuje oświadczenie ([Załącznik nr 4](#)), które następnie drukuje, przedkłada dyrekcji do podpisu i opieczetowania. Tak przygotowane oświadczenie należy następnie 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 zgłaszanie się do udziału w Projekcie, nawiązywanie kontaktu z Wolontariuszami oraz możliwość korzystania z materiałów przygotowanych przez Ekspertów i zespół Biura Projektora zamieszczonych w zakładce *STREFA WIEDZY*.

### 6.4. Obowiązki Placówki edukacyjnej:

- a. W momencie rozpoczęcia realizacji Projektu Placówka edukacyjna ma obowiązek zapewnić, iż Wolontariusze zostaną zapoznani z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi na terenie Placówki.
- b. Zapewnienie odpowiedniej liczby uczniów, wynikającej z typu Projektu;
- c. 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. 5.4.3 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 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 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	
Możliwe dni realizacji zajęć	poniedziałek - piątek		poniedziałek-piątek	
Czasowy udział studenta w projekcie:	semestr	semestr	semestr	
Liczba wolontariuszy w Zespole projektowym:	2 os.	1 lub 2 osoby	1 osoba	
Formuła działania				
Formuła:	<ul style="list-style-type: none"> <li>warsztat on-line</li> <li>warsztat stacjonarnie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>spotkania stacjonarnie;</li> <li>spotkania on-line</li> </ul>	zajęcia dodatkowe online	
Schemat zajęć:	<p>Online: 2 zajęcia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 zajęcia - 2 godz. dydaktyczne</li> <li>2. zajęcia - 1 godzina dydaktyczna</li> </ul> <p>Stacjonarnie: 1 zajęcia - 4 godziny dydaktyczne</p>	<p><b>Stacjonarnie</b> 1 zajęcia w placówce - 4 godz. dydaktyczne.</p> <p><b>On-line</b> 2 zajęcia:  <ul style="list-style-type: none"> <li>1 zajęcia - 2 godz.;</li> <li>2 zajęcia - 2 godz.</li> </ul> </p>	<p>Online: 2 zajęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 zajęcia trwają 3 godz. dydaktyczne</li> <li>2 zajęcia trwają 3 godz. dydaktyczne</li> </ul>	<p>Online: 1 zajęcia trwają 9 godzin dydaktycznych</p>
Tematyka zajęć:	4 wyzwania zaproponowane przez PROJEKTORA (szczęście osobiste, świadomość medialna, ochrona planety, aktywność obywatelska)	dowolna związana z pasją/zainteresowaniami Wolontariusza/Wolontariuszy	edu-RPG zajęcia prowadzone metodą gier RPG z matematyki lub języka angielskiego	edu-Korki zajęcia dostosowane do potrzeb grupy z matematyki lub języka angielskiego
Liczba grup, z którymi Wolontariusz prowadzi zajęcia:	4	3	2	1
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VI	klasy IV-VIII	klasy V i VI	klasy VII i VIII

Wsparcie Wolontariuszy				
Wsparcie studenta:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wsparcie Mentora;</li> <li>• szkolenie e-learningowe z metody WZW;</li> <li>• szkolenie e-learningowe z tematyki wyzwania;</li> <li>• szkolenia dodatkowe</li> <li>• kieszonkowe;</li> <li>• materiały dotyczące kwestii technicznych;</li> <li>• ubezpieczenie na czas trwania zajęć stacjonarnych;</li> <li>• spotkanie podsumowujące..</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wsparcie Mentora;</li> <li>• szkolenie wprowadzające;</li> <li>• szkolenia dodatkowe;</li> <li>• kieszonkowe;</li> <li>• ubezpieczenie na czas trwania zajęć stacjonarnych;</li> <li>• spotkanie podsumowujące.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wsparcie Mentora;</li> <li>• szkolenia przygotowujące;</li> <li>• scenariusze zajęć;</li> <li>• spotkanie podsumowujące</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wsparcie Mentora;</li> <li>• szkolenie przygotowujące</li> <li>• dostęp do podręczników w oraz repetytoriów w</li> <li>• spotkanie podsumowujące</li> </ul>
Kieszonkowe na materiały i przejazdy)	online: brak	online: 100 zł	brak	brak
	stacjonarne: 200 złotych	stacjonarne: 250		

## Załącznik nr 2. Opis typów Projektów dla Placówek edukacyjnych

Typ projektu	“Warsztaty z wyzwaniem”	“Spotkania z pasją”	edu-Ratownicy	
Okres realizacji projektu (miesiące):	październik-czerwiec	październik-czerwiec	październik - czerwiec	
Możliwe dni realizacji zajęć	poniedziałek - piątek		poniedziałek-piątek	
Czasowy udział Placówki w projekcie:	rok		rok	
Formuła działania				
Formuła:	<ul style="list-style-type: none"> <li>warsztat on-line</li> <li>warsztat stacjonarny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>spotkanie stacjonarne;</li> <li>spotkania on-line</li> </ul>	zajęcia dodatkowe online	
Schemat zajęć:	<p>Online: 2 zajęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 zajęcia - 2 godz. dydaktyczne</li> <li>2. zajęcia - 1 godzina dydaktyczna</li> </ul> <p>Warsztat stacjonarny: 1 zajęcia - 4 godziny dydaktyczne</p>	<p>Stacjonarnie: 1 zajęcia w placówce - 4 godz. dydaktyczne.</p> <p>On-line 2 zajęcia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 zajęcia - 2 godz. dydaktyczne;</li> <li>2 zajęcia - 2 godz. dydaktyczne</li> </ul>	<p>Online: zależnie od liczby zgłoszonych grup 1-4 zajęć</p> <p>1 zajęcia - 3 godz. dydaktyczne</p>	<p>Online: zależnie od liczby zgłoszonych grup 1-4 zajęć</p> <p>1 zajęcia - 9 godz. dydaktycznych</p>
Tematyka zajęć:	4 wyzwania zaproponowane przez PROJEKTORA (szczęście osobiste, świadomość medialna, ochrona planety, aktywność obywatelska)	dowolna związana z pasją/zainteresowaniami Wolontariusza/Wolontariuszy	edu-RPG zajęcia prowadzone metodą gier RPG z matematyki lub języka angielskiego	edu-Korki zajęcia dostosowane do potrzeb grupy z matematyki lub języka angielskiego
Liczba zajęć w semestrze	2	2	1-2	1-2
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VI	klasy IV-VIII	klasy V i VI	klasy VII i VIII

## Wsparcie Placówki edukacyjnej

<b>Wsparcie, które otrzymuje Opiekun Projektu:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorem;</li><li>• szkolenie e-learningowe z podstaw Programu i założeń WzW</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorką;</li><li>• szkolenie z założeń Spotkań z Pasją.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorką;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• kontakt mailowy i telefoniczny z Mentorką;</li></ul>
--	---	---	--	--



### 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;
  - 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