

REGULAMIN ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH W RAMACH PROGRAMU WOLONTARIATU „IT FOR SHE KIDS”

§1 Informacje ogólne

1. Organizatorzy

Wolontariat IT for SHE Kids, jest realizowany przez Fundację Edukacyjną Perspektywy¹, we współpracy z Fundacją Edukacyjną Przedsiębiorczości² realizatora Programu PROJEKTOR.

2. Cel programu

Celem programu jest zaangażowanie studentek kierunków informatycznych w wolontariat. W ramach projektu będą prowadzone działania edukacyjne, angażujące studentki-wolontariuszki, mające na celu zwiększenie zainteresowania obszarem STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) wśród dzieci z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców, ponadto celem jest promowanie kobiet w roli ekspertek technologicznych i uruchamianie ich potencjału społecznego.

Głównym założeniem programu jest przeszkolenie grupy 100 studentek kierunków informatycznych z zakresu kompetencji miękkich, pracy w zespole i sposobów przekazywania wiedzy z zakresu technologii informacyjnej dzieciom oraz realizacja podejmujących tę tematykę projektów edukacyjnych dla uczniów ze szkół podstawowych i innych placówek edukacyjnych (Bibliotek, Gminnych Ośrodków Kultury, Świetlic) z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców na terenie całej Polski.

3. Odbiorcy Programu

Bezpośrednimi odbiorcami programu są studentki i uczniowie z klas IV-VIII szkół podstawowych z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców.

Pośrednimi odbiorcami są społeczności szkolne i lokalne (nauczyciele, mieszkańcy miejscowości, w których realizowane będą projekty edukacyjne dla uczniów oraz lokalne media).

Uczestniczące w programie szkoły podstawowe i inne placówki edukacyjne (Biblioteki, Gminne Ośrodki Kultury, Świetlice) z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców zarejestrowane są na platformie Programu PROJEKTOR (<https://apka.projektor.org.pl/login>).

4. Opiekun Dzieci

Każda placówka posiada wyznaczonego Opiekuna Dzieci oraz grupę 20 uczniów chętnych do udziału w zajęciach edukacyjnych. Opiekuna Dzieci wyznacza Dyrektor placówki i musi on posiadać doświadczenie i kwalifikacje pedagogiczne. Studentki kontaktują się z Opiekunem Dzieci w sprawie realizacji projektu edukacyjnego i uzgadniają wszelkie szczegóły jego organizacji i realizacji. Opiekun Dzieci jest zobowiązany do obecności podczas całych zajęć prowadzonych przez studentki, czuwania nad bezpieczeństwem dzieci/młodzieży oraz wspierania pod względem merytorycznym i formalnym Wolontariuszek.

5. Platforma Programu PROJEKTOR

Projekty edukacyjne w ramach programu wolontariatu IT for SHE Kids są prowadzone zgodnie z [regulaminem Platformy Programu PROJEKTOR](#) z uwzględnieniem zasad określonych w tym paragrafie.

¹ Fundacja Edukacyjna Perspektywy z siedzibą w Warszawie, Nowogrodzka 31, KRS 0000176397

² Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości z siedzibą w Łodzi, ul. ul. Sterlinga 27/29/508, KRS 0000078066

6. Koordynatorka

Program jest pod opieką Koordynatorki - Marii Redzimskiej, z którą można skontaktować się drogą mailową: m.redzimska@projektor.org.pl. Przez cały czas trwania wolontariatu, placówki edukacyjne mogą liczyć na wsparcie informacyjne koordynatorki.

§2 Rekrutacja Placówek edukacyjnych

1. Do udziału w programie zaproszone są Szkoły Podstawowe oraz inne placówki edukacyjne: biblioteki, gminne ośrodki kultury, świetlice, organizacje pozarządowe z małych miejscowości i wsi w całej Polsce (z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców).
2. Rekrutacja 40 placówek do programu rozpoczyna się **22 kwietnia 2024 r.** i potrwa do **20 maja 2024 r. (włącznie)**.
3. Placówki zainteresowane udziałem w programie zobowiązane są do zapoznania się z niniejszym Regulaminem oraz do wypełnienia formularza rekrutacyjnego znajdującego się na stronie https://bit.ly/rekrutacja_itforshekids do dnia **20 maja 2024 r. (włącznie)**.
4. Warunki kwalifikacji placówki do programu:
 - a. zapewnienie minimalnej grupy 20 dzieci i młodzieży z klas IV-VIII szkół podstawowych,
 - b. zapewnienie Opiekuna Dzieci na czas trwania zajęć w placówce,
 - c. zapewnienie Wolontariuszkom wyżywienia w trakcie trwania zajęć (minimum 2 posiłki dziennie) i nocleg z dostępem do warunków sanitarnych.
5. Placówki o wynikach rekrutacji zostaną poinformowane wiadomością mailową na adres e-mail wskazany w formularzu rekrutacyjnym.
6. Placówki zakwalifikowane do udziału w programie rejestrują się na platformie Programu PROJEKTOR (więcej o platformie w §4).
7. Po zakończeniu rekrutacji, placówka edukacyjna ma obowiązek potwierdzić swój udział w programie wolontariackim IT for SHE Kids poprzez rejestrację na platformie Programu PROJEKTOR (<https://apka.projektor.org.pl/login>) do **10 czerwca 2024 r.**
8. Podczas rejestracji na platformie Programu, placówka edukacyjna, generuje oświadczenie, które następnie drukuje i przedkłada dyrekcji placówki edukacyjnej do podpisu i opieczątowania. Tak przygotowane oświadczenie należy następnie sfotografować lub zrobić skan i wgrać na platformę.
9. Po zaakceptowaniu oświadczenia przez koordynatorkę, placówka otrzymuje informację o pełnej aktywacji konta i dzięki temu może korzystać z zajęć edukacyjnych w ramach programu wolontariatu IT for SHE Kids.

§3 Szkolenie

1. Opiekun Dzieci ma obowiązek wziąć udział 26 czerwca 2024 r. w Spotkaniu inauguracyjnym, na którym zostaną omówione wszystkie szczegóły Projektu. Spotkanie jest obowiązkowe.
2. Zapisy na wydarzenie będą dostępne na platformie Programu PROJEKTOR w zakładce "Wydarzenia". Udział obowiązkowy.

§4 Połączenie w zespół projektowy

1. Łączenie odbywa się za pośrednictwem platformy: apka.projektor.org.pl na której można monitorować wszystkie etapy projektu. Opiekun dzieci po zalogowaniu

na swoje konto znajdzie tam dane kontaktowe- e-mail i numer telefonu do osób z którymi zostałeś/łaś połączony/a.

2. Dokładny termin realizacji projektu edukacyjnego studentki ustalają z Opiekunem Projektu i uzgadniają wszelkie szczegóły jego organizacji i realizacji.

§5 Zajęcia

3. Zajęcia edukacyjne w ramach programu wolontariatu IT for SHE Kids:
 - I. są dedykowane dzieciom i młodzieży z klas IV-VIII szkół podstawowych;
 - II. odbywają się stacjonarnie w 3 dni po 5 godzin dydaktycznych z jedną grupą uczniów (dokładne terminy i godziny spotkań ustala Opiekun Dzieci telefonicznie lub mailowo ze studentkami);
 - III. minimalna liczba uczniów uczestniczących w zajęciach to 20;
 - IV. podczas zajęć obowiązkowa jest obecność Opiekuna Dzieci z doświadczeniem pedagogicznym.

§6 Dane osobowe

1. Proces rekrutacji placówek jest prowadzony przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości, która jest administratorem danych osobowych osoby zgłaszającej Placówkę.
2. Dane wprowadzone przy rejestracji na platformie Programu PROJEKTOR będą przetwarzane na zasadach określonych w regulaminie platformy Programu PROJEKTOR.

§7 Postanowienia końcowe

1. Realizator Programu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. Aktualny „Regulamin zajęć edukacyjnych w ramach programu wolontariatu „IT for SHE Kids”” będzie publikowany na stronie www.projektor.org.pl. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem są rozstrzygane przez realizatora programu.