



PROJEKTOR

REGULAMIN

Wakacyjnych Warsztatów z PROJEKTOREM

19. edycja

SPIS TREŚCI

Wyjaśnienie pojęć	2
1. Informacje ogólne o Programie	3
1.1. Organizatorzy	3
1.2. Misja Programu	3
2. Projekt.....	3
2.1. Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM.....	3
2.2. Cel projektu	4
2.4. Zasady ogólne	4
3. Wolontariusze	4
3.1. Kto może zostać wolontariuszem?.....	4
3.2. Etapy projektu.....	5
Student uczestniczący w projekcie musi ukończyć następujące etapy:.....	5
3.3. Rekrutacja	5
3.5. Przygotowanie do zajęć.....	6
3.6. Planowanie zajęć.....	6
3.6.1. Kieszonkowe dla Wolontariuszy.....	7
3.7 Realizacja zajęć.....	8
3.8. Korzyści z udziału w projekcie	8
4. Działania niedozwolone i ich konsekwencje	8
5. Opiekun Dzieci.....	9
5.1. Kto może zostać Opiekunem Dzieci?	9
5.2. Etapy udziału w projekcie	10
5.3. Rekrutacja	10
5.4. Obowiązki Opiekuna Dzieci	11
5.5 Zadania informacyjno-promocyjne Opiekuna Dzieci	11
5.6. Korzyści z udziału w projekcie	12
6. Działania niedozwolone i ich konsekwencje	12
Zał. 1. Realizacja projektu - Wolontariusz	13
Zał. 2. Realizacja projektu – Opiekun Dzieci	15
Zał. 3. Oświadczenie Wolontariusza	17
Zał. 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej.....	18
Załącznik nr 5. Karta etyczna Wolontariusza.....	19
Załącznik nr 6. Karta etyczna Opiekuna Dzieci	20

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 Dziećmi w placówce edukacyjnej.

Platforma Programu to system informatyczny, który obsługuje proces tworzenia i realizacji projektu. Adres 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 Wolontariuszy i Opiekunów Dzieci. Adres platformy: <https://ekampus.pl/>.

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 Dzieci ("OD") w przypadku szkoły podstawowej – nauczyciel, pedagog szkolny lub psycholog; w przypadku placówki edukacyjnej innej niż szkoła - wybrany pracownik odpowiedzialny za grupę uczestniczącą w zajęciach.

Opiekun Projektu („OP”) pracownik biura Programu odpowiedzialny za prawidłowe przeprowadzenie odbiorców Programu (Wolontariuszy i Opiekunów Dzieci) przez proces realizacji projektu oraz monitorowanie i raportowanie postępów prac.

Mała ewaluacja to ankieta ewaluacyjna dostępna na platformie, w której Wolontariusze oceniają przeprowadzone przez siebie zajęcia. Zebrany materiał jest analizowany i podsumowany w trakcie trwania i na koniec edycji Programu.

Duża ewaluacja to ankieta ewaluacyjna dostępna na platformie, w której Wolontariusze i Opiekunowie Dzieci oceniają swój udział w całym projekcie. Zebrany materiał jest analizowany i podsumowany w trakcie trwania i na koniec edycji Programu.

1. Informacje ogólne o Programie

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. Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM

Jednym z projektów wakacyjnych realizowanym w Programie PROJEKTOR są Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM (dalej „WWZP”). WWZP to trzy pięciogodzinne zajęcia realizowane w kolejno następujących po sobie dniach, które prowadzą studenci dla Dzieci. Projekt służy Dzieciom w odkrywaniu tego, jak wartościowo, kreatywnie, aktywnie i rozwojowo spędzić czas wolny. WWZP mają charakter odmienny od zajęć szkolnych - umożliwiają Dzieciom odpoczynek od systemu nauki szkolnej.

2.2. Cel projektu

Głównym celem WWZP jest stworzenie Dzieciom przestrzeni do poszukiwania i rozwijania swoich pasji i zainteresowań poprzez integrację, budowanie relacji, rozbudzenie ciekawości i wzajemne motywowanie się do działania.

WWZP stwarzają Dzieciom przestrzeń do poznawania nowych tematów (pasji) dzięki spotkaniu ze studentami - wolontariuszami, którzy dzielą się swoimi zainteresowaniami i wiedzą w tym zakresie.

2.4. Zasady ogólne

Projekt jest zarządzany na platformie Programu PROJEKTOR: apka.projektor.org.pl (dalej "Platforma"), na której obowiązuje [Regulamin platformy Programu PROJEKTOR](#).

Zajęcia mogą być realizowane wyłącznie przez Wolontariuszy zarejestrowanych na platformie Programu, którzy podpisali oświadczenie Wolontariusza, ukończyli etap przygotowania i otrzymali zgodę na realizację zajęć w placówce (akceptacja zajęć na platformie przez OP).

Zajęcia mogą odbywać się tylko w Placówce edukacyjnej reprezentowanej przez zarejestrowanego na platformie Programu Opiekuna Dzieci. Opiekun Dzieci, który chce przyjąć w swojej placówce Wolontariuszy ma obowiązek zarejestrować się na platformie Programu oraz wgrać podpisane przez siebie oraz dyrekcję oświadczenie placówki edukacyjnej.

Studenci - wolontariusze nie mogą realizować zajęć w placówkach edukacyjnych, w których są pracownikami, nawet jeśli realizacja zajęć w ramach projektu odbywałaby się poza godzinami pracy.

3. Wolontariusze

3.1. Kto może zostać wolontariuszem?

Wolontariuszami w projekcie WWZP mogą być:

1. osoby posiadające status studenta w wieku 18-26 lat;
2. absolwenci szkoły wyższej do roku po ukończeniu studiów i do 27. roku życia włącznie;
3. 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;
4. osoby, które nie figurują w Rejestrze Sprawców Przepięstw na Tle Seksualnym oraz Krajowym Rejestrze Karnym. W przypadku osób posiadających obywatelstwo innego

państwa niż Rzeczpospolita Polska, należy dostarczyć OP informację z rejestru karnego państwa obywatelstwa uzyskiwaną do celów działalności wolontariackiej związanej z kontaktami z Dziećmi.

3.2. Etapy projektu

Student uczestniczący w projekcie musi ukończyć następujące etapy:

1. udział w rekrutacji prowadzonej na stronie internetowej Programu;
2. rejestracja/logowanie na platformie Programu i wysłanie na niej swojego zgłoszenia do projektu WWZP;
3. podpisanie oświadczenia Wolontariusza;
4. udział w spotkaniu otwierającym - obowiązkowy;
5. realizacja kursu e-learningowego;
6. nawiązanie kontaktu z kompanem oraz Opiekunem Dzieci i ustalenie szczegółów realizacji zajęć, w tym terminów realizacji zajęć;
7. uzupełnienie scenariusza zajęć oraz informacji o wydatkach na zajęcia na platformie Programu;
8. udział w konsultacjach online z OP;
9. zgłoszenie zajęć do akceptacji na platformie;
10. realizacja zajęć w placówce;
11. ewaluacja zajęć na platformie.

3.3. Rekrutacja

Aby wziąć udział w projekcie, należy wypełnić formularz rekrutacyjny udostępniony na stronie internetowej Programu PROJEKTOR (<https://projektor.org.pl/>).

Dane zamieszczone w formularzach są zbierane w celu przeprowadzenia rekrutacji Wolontariuszy. W przypadku spełnienia kryteriów i zakwalifikowania się, na podany w formularzu email, zostanie przesłana wiadomość potwierdzająca udział w projekcie **w ciągu 1 tygodnia** od dnia wysłania zgłoszenia.

Kolejnym etapem jest rejestracja/logowanie na platformie Programu. Student spośród dostępnych na platformie projektów wybiera "Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM" i wysyła swoje zgłoszenie, które jest następnie akceptowane przez OP.

Po otrzymaniu akceptacji zgłoszenia na platformie student **ma 3 dni** na uzupełnienie danych, wygenerowanie oświadczenia Wolontariusza (zał. 3), podpisanie go i wgranie na platformę. W celu podpisania oświadczenia Student może skorzystać z funkcji podpisu kodem SMS lub wydrukować, własnoręcznie podpisać i wgrać skan podpisanego oświadczenia na platformę.

Student podpisując oświadczenia potwierdza również zapoznanie z się z Polityką ochrony Dzieci przed krzywdzeniem obowiązującą w Programie PROJEKTOR oraz oświadcza, że nie był skazany za przestępstwo przeciwko wolności seksualnej, obyczajności i przestępstwa

z użyciem przemocy na szkodę małoletniego i nie toczą oraz nie toczyły się wobec niego żadne postępowania karne ani dyscyplinarne w tym zakresie.

Uczestnik staje się Wolontariuszem otrzymaniu akceptacji oświadczenia od OP.

3.5. Przygotowanie do zajęć

Wolontariusze mają obowiązek w ramach przygotowania do realizacji zajęć:

1. uczestniczyć w spotkaniu otwierającym online - 27 czerwca 2024 r. o godz. 18:00;
2. ukończyć e-learning na platformie ekampus.pl;
3. uczestniczyć w konsultacjach online z OP.

Na kurs e-learningowy przygotowujący do realizacji zajęć dla Dzieci należy zapisać się na platformie Programu, a następnie ukończyć go na platformie ekampus.pl **w ciągu 1 tygodnia** od dnia uzyskania akceptacji oświadczenia, nazwa e-learningu „Wolontariusze: Metody aktywizujące podczas zajęć pozalekcyjnych”. Wolontariusz, który zapozna się z kursem oraz wykona quizy otrzyma potwierdzenie ukończenia kursu, które będzie oznaczone na platformie Programu przez OP.

Zapisy na konsultacje z OP są udostępnione pod linkiem: https://bit.ly/zapisy_konsultacje. Konsultacje należy odbyć **minimum 3 dni przed przejściem do realizacji zajęć w placówce**.

3.6. Planowanie zajęć

1. Nawiązanie kontaktu z zespołem;
 - na platformie tworzymy zespół wolontariuszy. Zespół ma obowiązek nawiązać ze sobą kontakt, ustalić sposoby komunikacji, harmonogram działań w ramach projektu, a także nawiązać kontakt z Opiekunem Dzieci.
2. Nawiązanie kontaktu z Opiekunem Dzieci;
 - na platformie zespół wolontariuszy jest łączony z Opiekunem Dzieci. Zespół ma obowiązek nawiązać kontakt z przypisanym Opiekunem Dzieci, w celu ustalenia dokładnych terminów realizacji zajęć, zebrania informacji o grupie Dzieci, a także pozyskania informacji na temat warunków, jakie zapewnia placówka (nocleg, wyżywienie);
3. Udział w konsultacjach z OP;
 - Zespół wolontariuszy ma obowiązek uczestniczyć w konsultacjach online z OP przed realizacją zajęć. W konsultacjach bierze udział cały zespół wolontariuszy.
4. Zgłoszenie zajęć do akceptacji.
 - Zespół Wolontariuszy ma obowiązek uzupełnić na platformie: scenariusz zajęć, rozpiścić wydatki oraz wybrać dokładne terminy realizacji zajęć, a następnie wysłać planowane zajęcia do akceptacji **najpóźniej 3 dni robocze przed rozpoczęciem realizacji zajęć w placówce**.

3.6.1. Kieszonkowe dla Wolontariuszy

1. Na realizację zajęć Wolontariusz może otrzymać kieszonkowe, które może zostać wykorzystane na pokrycie:

- a. kosztów przejazdu do placówki edukacyjnej;
- b. innych kosztów niezbędnych do realizacji zajęć (np. materiały edukacyjne do zajęć).

Wolontariusz ma obowiązek podania szczegółowych informacji na co planuje przeznaczyć kieszonkowe podczas zgłaszania zajęć na platformie, w sytuacji, gdy OD nie jest w stanie zapewnić pełnego wyżywienia, Wolontariusz może otrzymać dodatkowe kieszonkowe na zakup produktów spożywczych.

2. Wolontariusz na etapie planowania zajęć wskazuje kwotę, która będzie potrzebna do realizacji zajęć. Kwota ta nie może przekraczać maksymalnie określonej kwoty ustalonej w regulaminie zał. 1.

3. Wolontariusz może ubiegać się o kieszonkowe wyłącznie przed przejściem do realizacji zajęć. W sytuacji, gdy zajęcia zostały zrealizowane, a nie zostały przedtem zgłoszone do akceptacji na platformie Wolontariuszowi nie przysługuje zwrot poniesionych wydatków.

4. Kieszonkowe jest przelewane w ciągu 5 dni roboczych od dnia otrzymania akceptacji zajęć od OP.

5. Kieszonkowe trafia do jednego wskazanego na platformie Wolontariusza z zespołu, który jest zobowiązany do rozliczenia się ze swoim zespołem.

6. W przypadku niezrealizowania zgłoszonych zajęć Wolontariusz ma obowiązek zwrócić otrzymaną kwotę pieniędzy do nadawcy przelewu - Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości na ten sam rachunek bankowy.

7. W przypadku niewykorzystania pełnej kwoty otrzymanej na realizację zajęć, Wolontariusz ma obowiązek zwrócić nadwyżkę kieszonkowego do nadawcy przelewu Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości na ten sam rachunek bankowy.

8. Materiały zakupione za otrzymane kieszonkowe powinny pozostać w placówce edukacyjnej, w której odbywały się zajęcia.

9. Rekomendujemy dojazdy do placówki komunikacją publiczną lub wspólne przejazdy 1 samochodem.

3.7 Realizacja zajęć

1. Zajęcia muszą być realizowane zgodnie ze scenariuszem zaakceptowanym przez OP na platformie.
2. Wolontariusz nie może pełnić roli wychowawcy – opiekuna podczas realizacji zajęć, a także opiekować się uczniami w miejscach publicznych (na boisku, w parku, w muzeum etc.);
3. Wolontariusz nie może powierzać swoich obowiązków innym osobom;
4. Wolontariusz nie może realizować projektu z osobą nieuczestniczącą w Programie (osobą, która nie jest zarejestrowana na platformie Programu).
5. Wolontariusze realizujący zajęcia w placówce muszą być w niej obecni przez całe 3 dni.
6. Niedopuszczalne jest skracanie czasu trwania zajęć.

3.8. Korzyści z udziału w projekcie

Wolontariusz poprzez udział w Projekcie otrzymuje:

1. wsparcie merytoryczne dotyczące realizacji zajęć z dziećmi oraz zasad pracy wolontariackiej;
2. dostęp do kursów na platformie - ekampus.pl;
3. dostęp do workbooków, e-booków zgromadzonych w Strefie Wiedzy na platformie Programu PROJEKTOR;
4. ubezpieczenie podczas realizacji zajęć;
5. cyfrowy certyfikat;
6. możliwość uzyskania drogą elektroniczną zaświadczenia potwierdzającego działalność w Programie. Wniosek o wystawienie zaświadczenia należy wysłać mailem na adres biuro@projektor.org.pl. OP ma 14 dni roboczych na jego wystawienie od daty otrzymania maila. Zaświadczenia są ustandaryzowane i nie podlegają indywidualnym modyfikacjom.

4. Działania niedozwolone i ich konsekwencje

Wolontariusz powinien postępować zgodnie z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi obyczajami, a także wywiązywać się z obowiązków wynikających z przyjętej roli.

Zachowania, które skutkują usunięciem z projektu oraz zablokowaniem możliwości ponownego dołączenia do tego samego lub innych projektów realizowanych przez Program.

1. Zapraszanie do udziału w zajęciach osób nie uczestniczących w projekcie (nie przeszły procesu rekrutacji i tym samym nie zostały zweryfikowane w Rejestrze Przeszłoczków na Tle Seksualnym).

2. Nie wywiązywanie się z terminów wyznaczonych przez organizatorów, na wypełnienie poszczególnych etapów projektu;
3. Rezygnacja z udziału w projekcie w ostatniej chwili lub niepojawienie się na wcześniej ustalonych zajęciach;
4. Skracanie czasu trwania zajęć.
5. Zachowanie obraźliwie w stosunku do innych uczestników projektu lub organizatora;
6. Podejmowanie działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
7. Wzywianie do dyskryminacji lub nienawiści, w szczególności na tle rasowym, wyznaniowym, etnicznym, orientacji seksualnej;
8. Propagowanie przemocy;
9. Naruszanie dóbr osobistych osób trzecich;
10. Używanie podczas zajęć otwartego ognia, materiałów pirotechnicznych oraz środków chemicznych szkodliwych dla zdrowia oraz nie uwzględnianie zasad BHP i Ppoż;
11. Nie przestrzeganie zapisów Regulaminu.

Inne niewłaściwe zachowania i ich konsekwencje:

1. Zgłoszenie zajęć do akceptacji w terminie późniejszym niż **3 dni robocze przed realizacją zajęć** skutkuje brakiem zwrotu środków poniesionych na realizację zajęć (brak kieszonkowego).
2. Zgłoszenie zajęć z terminami niezgodnymi z prawdą lub nie poinformowanie o zmianie terminów OP skutkuje niezaliczeniem realizacji zajęć i zablokowaniem możliwości pobrania certyfikatu za udział w projekcie.
3. Nie przestrzeganie ustalonych zasad realizacji projektu, lekceważenie jego założeń, modyfikowanie formy zajęć oraz ustalonego harmonogramu skutkuje niezaliczeniem realizacji zajęć i zablokowaniem możliwości pobrania certyfikatu za udział w projekcie.

5. Opiekun Dzieci

5.1. Kto może zostać Opiekunem Dzieci?

W projekcie WWZP Opiekunem Dzieci może być:

- a) nauczyciel pracujący w publicznej szkole podstawowej znajdującej się w miejscowości do 20 tys. mieszkańców.
- b) pracownik placówki edukacyjnej innej niż szkoła np.: Biblioteka, Dom Kultury, Świetlica w miejscowości do 20 tys. mieszkańców.
- c) pracownik stowarzyszenia lub fundacji z miejscowości do 20 tys. mieszkańców, pod warunkiem, że prowadzi nieodpłatnie swoją działalność dla Dzieci.

5.2. Etapy udziału w projekcie

Pracownik placówki edukacyjnej uczestniczący w projekcie musi ukończyć następujące etapy:

1. udział w rekrutacji prowadzonej na stronie internetowej Programu;
2. rejestracja/logowanie na platformie Programu i wysłanie na niej swojego zgłoszenia do projektu WWZP;
3. podpisanie oświadczenia placówki edukacyjnej
4. udział w spotkaniu otwierającym (nieobowiązkowe);
5. nawiązanie kontaktu z Wolontariuszami, w celu ustalenia terminów zajęć, przekazania istotnych informacji na temat grupy Dzieci oraz poinformowania o warunkach noclegowych oraz żywieniowych, jakie zapewnia placówka.
6. obecność na wszystkich zajęciach realizowanych przez Wolontariuszy i opieka nad grupą Dzieci;
7. ewaluacja zajęć na platformie.

5.3. Rekrutacja

Aby wziąć udział w Projekcie, należy wypełnić formularz rekrutacyjny udostępniony na stronie internetowej Programu PROJEKTOR (<https://projektor.org.pl/>).

Dane zamieszczone w formularzach zbierane są w celu przeprowadzenia rekrutacji placówek edukacyjnych. W przypadku spełnienia kryteriów i zakwalifikowania się, na podany w formularzu email, zostanie przesłana wiadomość potwierdzająca udział w Projekcie **w ciągu 2 tygodni** od dnia wysłania zgłoszenia.

Kolejnym etapem rekrutacji jest rejestracja/logowanie na platformie Programu. Pracownik placówki edukacyjnej spośród dostępnych na platformie projektów wybiera "Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM" i wysyła swoje zgłoszenie, które jest następnie akceptowane przez OP.

Po otrzymaniu akceptacji zgłoszenia na platformie pracownik placówki edukacyjnej **ma 1 tydzień** na przesłanie oświadczenia, w związku z tym ma obowiązek uzupełnić dane na platformie, wygenerować oświadczenie (zał. 4), wydrukować je, przelożyć dyrekcji placówki do podpisu i opieczątowania. Tak przygotowane oświadczenie należy następnie zeskanować i wgrać na platformę. Pracownik placówki staje się Opiekunem Dzieci po otrzymaniu akceptacji oświadczenia od OP.

5.4. Obowiązki Opiekuna Dzieci

1. rejestracja na platformie Programu PROJEKTOR;
2. wgranie oświadczenia podpisanego przez dyrektora placówki edukacyjnej;
3. zapoznanie Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi na terenie placówki edukacyjnej;
4. zapewnienie grupy minimum 15 Dzieci, która weźmie udział we wszystkich spotkaniach z Wolontariuszami. Na jednego Wolontariusza nie powinno przypadać więcej niż 10 Dzieci;
5. udział w projekcie zgodnie z jego założeniami oraz przestrzeganie harmonogramu projektu;
6. wsparcie Wolontariuszy podczas realizacji zajęć;
7. zapewnienie studentom noclegu na dwie noce;
8. zapewnienie studentom pełnego wyżywienia podczas 3 dni zajęć.
9. Opiekun Dzieci wspiera studentów w trakcie zajęć w placówce edukacyjnej. Wolontariusze kontaktują się z OD w sprawie realizacji zajęć i uzgadniają wszelkie szczegóły ich organizacji i realizacji.

5.5 Zadania informacyjno-promocyjne Opiekuna Dzieci

Opiekun Dzieci powinien poinformować środowisko lokalne o udziale placówki w Programie Projektor w terminie 30 dni od daty zakończenia zajęć. Opiekun Dzieci może wykorzystać jeden z trzech zaproponowanych sposobów:

1. Umieścić wpis o udziale w Programie Projektor i realizowanych zajęciach na stronie internetowej szkoły. W artykule powinno być umieszczone logo Programu (do pobrania tutaj:

https://www.projektor.org.pl/wp-content/uploads/2023/08/PROJEKTOR_logo.png)

oraz stopka informacyjna zawierająca dane o Autorze i Realizatorze:

„Projektor – Wolontariat Studencki” jest programem Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności realizowanym przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości. Więcej informacji na: <https://www.projektor.org.pl>

2. Poinformować o udziale w Programie Projektor i realizowanych zajęciach na kanałach społecznościowych prowadzonych przez placówkę. W poście powinna być zawarta informacja:

„Projektor – Wolontariat Studencki” jest programem Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności realizowanym przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości. Więcej informacji na: <https://www.projektor.org.pl> #DrużynaProjektora

3. Wyeksponować tabliczkę informacyjną otrzymaną z Biura Programu w widocznym miejscu (np. na elewacji budynku, na korytarzu, tablicy informacyjnej itd.). Tabliczki są wysyłane pocztą na adres placówki po zakończeniu projektu.

5.6. Korzyści z udziału w projekcie

Opiekun Dzieci poprzez udział w Projekcie:

1. wzbogaca ofertę edukacyjną i wychowawczą placówki poprzez dostarczenie Dzieciom i młodzieży zajęć ze studentami;
2. dostęp do workbooków, e-booków zgromadzonych w Strefie Wiedzy na platformie Programu PROJEKTOR;
3. otrzymuje cyfrowy certyfikat udziału w Projekcie;
4. ma możliwość udziału w webinarach i szkoleniach dedykowanych OD (okazjonalnie).

6. Działania niedozwolone i ich konsekwencje

Opiekun Dzieci powinien postępować zgodnie z obowiązującym prawem i ogólnie przyjętymi obyczajami, a także wywiązywać się z obowiązków wynikających z przyjętej roli.

Zachowania, które skutkują usunięciem z projektu oraz zablokowaniem możliwości ponownego dołączenia do tego samego lub innych projektów realizowanych przez Program:

1. Nie wywiązywanie się z terminów wyznaczonych przez organizatorów na wypełnienie poszczególnych etapów projektu;
2. Rezygnacja z udziału w projekcie w sytuacji, gdy do placówki zostaną już przypisani Wolontariusze;
3. Zachowanie obraźliwe w stosunku do innych uczestników projektu lub organizatora;
4. Podejmowanie działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
5. Nie przestrzeganie zapisów Regulaminu.

Załącznik 1. Realizacja projektu - Wolontariusz

Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM	
Możliwe dni realizacji zajęć:	Poniedziałek-piątek, jeśli OD wyrazi zgodę również w soboty i niedziele
Czasowy udział studenta w projekcie:	Wakacje (lipiec-sierpień)
Liczba Wolontariuszy w zespole projektowym:	Zespół projektowy może liczyć 2 lub 3 wolontariuszy. Dopuszczalna jest również realizacja zajęć w jednej placówce przez dwa 2-osobowe zespoły Wolontariuszy w tym samym terminie.
Grupa wiekowa uczniów:	6-12 lat
Formuła działania	
Formuła	Zajęcia stacjonarne
Schemat zajęć:	3 zajęcia w placówce każde po 5 godz. dydaktycznych w kolejno następujących po sobie dniach
Tematyka zajęć:	Integracja, budowanie relacji, pasje, ciekawość i motywacja
Liczba grup, z którymi Wolontariusze prowadzą zajęcia:	1 grupa

Kieszonkowe

Kieszonkowe:

2 wolontariuszy - 540 zł

3 wolontariuszy - 710 zł

Kieszonkowe uwzględnia:

dojazd - maksymalnie 170 zł/os.

materiały - maksymalnie 200 zł/zespół

*W wyjątkowych sytuacjach, jeśli placówka nie zapewnia wyżywienia lub zapewnia niepełne wyżywienie (obiad), wolontariuszom przysługuje dodatkowe kieszonkowe w wysokości od 25 zł do 45 zł na osobę na każdy dzień do podstawowego kieszonkowego.

Załącznik 2. Realizacja projektu – Opiekun Dzieci

Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM	
Możliwe dni realizacji zajęć:	Poniedziałek-niedziela
Czasowy udział placówki w projekcie:	Wakacje (lipiec-sierpień)
Ilość grup dzieci, którą może zgłosić OD:	Maksymalnie 4 grupy Dzieci.
Grupa wiekowa dzieci:	6-12 lat
Formuła działania	
Formuła	Zajęcia stacjonarne
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	3 zajęcia w placówce, każde po 5 godz. dydaktyczne w kolejno następujących po sobie dniach
Tematyka zajęć:	Integracja, budowanie relacji, pasje, ciekawość i motywacja
Liczba grup, z którymi Wolontariusze prowadzą zajęcia:	1 zespół Wolontariuszy prowadzi zajęcia dla 1 grupy Dzieci (min. 15-osobowej) W przypadku, gdy OD zgłosi więcej grup Dzieci, każda grupa otrzyma zajęcia z innym zespołem Wolontariuszy.

Zespół Wolontariuszy:

Do placówki może przyjechać od 2 do 4 wolontariuszy. OD może wskazać w formularzu zgłoszeniowym ilu maksymalnie wolontariuszy może przyjąć w jednym terminie w swojej placówce.

Załącznik 3. Oświadczenie Wolontariusza

Ja niżej podpisana/y 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 projektów edukacyjnych, 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 i 4 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 projekt na platformie Programu, 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 Fundację, poprzez złożenie pisemnego oświadczenia drugiej stronie, po wykonaniu całości obowiązków wynikających z danego projektu.
7. Oświadczam, że nie byłam(em) skazana(y) za przestępstwo przeciwko wolności seksualnej, obyczajności i przestępstwa z użyciem przemocy na szkodę małoletniego i nie toczą oraz nie toczyły się wobec mnie żadne postępowania karne ani dyscyplinarne w tym zakresie.
8. Ponadto oświadczam, że zapoznałam(em) się z Polityką ochrony Dzieci przed krzywdzeniem obowiązującą w Programie PROJEKTOR (Polityka ochrony Dzieci przed krzywdzeniem obowiązująca w ramach zajęć z oferty PROJEKTOR) oraz wszystkimi jej załącznikami i zobowiązuję się do ich przestrzegania.

Podpis i data

Załącznik 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej

REGON: {regon}

Ja jako Dyrektor działając w imieniuzwanej dalej „placówką edukacyjną” oświadczam, iż:

1. Wyrażam zgodę na przystąpienie placówki edukacyjnej do Programu PROJEKTOR realizowanego przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości.
2. Akceptuję postanowienia regulaminu projektu, do którego dołączam.
3. Upoważniam osobę:.....jako Opiekuna Dzieci (OD) 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 Dzieci zapozna Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi podczas realizacji zajęć;
 - b) Opiekun Dzieci będzie na bieżąco aktualizował dane zawarte na platformie Programu PROJEKTOR;
 - c) Opiekun Dzieci będzie zawsze obecny podczas zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy;
 - d) Opiekun Dzieci dostarczy informacje do biura Programu na temat efektów współpracy z Uczniami po zakończonych zajęciach;
 - e) w ramach każdych zajęć Opiekun Dzieci zapewni grupę uczniów, a na jednego Wolontariusza nie będzie przypadać więcej niż 10 uczniów;
 - f) Biuro Programu PROJEKTOR będzie niezwłocznie informowane przez Opiekuna Dzieci o przypadku niezrealizowania zajęć, które zostały zaplanowane na Platformie Programu PROJEKTOR w placówce edukacyjnej.

Pieczętka

Podpis
Opiekuna Dzieci

Podpis Dyrekcji

Załącznik nr 5. Karta etyczna Wolontariusza

Jestem świadomy/a:

1. że rola Wolontariusza wiąże się z działaniem. Postaram się wypełniać wszystkie zadania związane z przyjętą rolą na czas;
2. że Dzieci czekają na zajęcia, dlatego zrobię wszystko, co w mojej mocy, by je zrealizować;
3. że w wolontariacie ważny jest kontakt z drugim człowiekiem, dlatego postaram się działać zespołowo;
4. że w roli Wolontariusza ważna jest komunikacja. W przypadku niemożności wywiązania się z powierzonego zadania, niezwłocznie poinformuje o tym Opiekuna_kę Dzieci i Opiekuna_kę Projektu;
5. że mam prawo pytać, jeśli czegoś nie rozumiem i że podczas zajęć mogą pojawić się trudności. Zachowam wtedy spokój i będę starał_a się szukać rozwiązań;
6. że działania w wolontariacie uczą kreatywności. Będę otwarty_a na nowe pomysły i sposoby działania;
7. że realizowane zadania w wolontariacie dają mnóstwo korzyści. Wykorzystam szansę poznania i nauczenia się nowych rzeczy od innych osób oraz chętnie podzielę się swoim doświadczeniem;
8. że nauka jest ważna. Postaram się poszerzać swoją wiedzę korzystając z form wsparcia (szkoleń, dostępnych materiałów), by wykonywać swoje zadania coraz lepiej;

Będę wykonywać tę rolę świadomie, biorąc pod uwagę konsekwencje swoich działań.

Załącznik nr 6. Karta etyczna Opiekuna Dzieci

Jestem świadomy/a:

1. że rola Opiekuna Dzieci wiąże się z towarzyszeniem studentowi_ce podczas realizacji zajęć w placówce. Postaram się wypełniać wszystkie zadania związane z moją rolą w Programie;
2. że Student_ka biorący_a udział w Programie ma także inne obowiązki, nie tylko udział w Programie, dlatego będę szanował_a jego_jej czas;
3. że Student_ka realizujący_a zajęcia nie zna Dzieci, dla których będzie realizował_a zajęcia, dlatego postaram się udzielać studentowi_ce wszelkich informacji potrzebnych do przeprowadzenia efektywnych zajęć;
4. że w wolontariacie ważny jest kontakt z drugim człowiekiem, dlatego postaram się dbać o dobrą, kulturalną i skuteczną komunikację ze studentem_ką realizującym_ą zajęcia w mojej placówce;
5. że jeśli coś nie jest dla mnie zrozumiałe, mogę zapytać o pracownika biura Programu;
6. że podczas zajęć mogą pojawić się trudności. W takiej sytuacji postaram się pomóc studentowi_ce w znalezieniu rozwiązania;
7. że działania w programie społecznym uczą kreatywności. Będę otwarty_a na nowe pomysły i sposoby działania prezentowane przez studentów_ki;
8. że realizowane zadania w programie społecznym dają mnóstwo korzyści. Wykorzystam szansę poznania i nauczenia się nowych narzędzi, które będę mógł_mogła wykorzystać podczas własnych zajęć z dziećmi;
9. że nauka jest ważna. Postaram się poszerzać swoją wiedzę korzystając z form wsparcia (szkoleń, materiałów), by wykonywać swoje zadania coraz lepiej;

Będę odpowiedzialnie i na czas wykonywał_a swoje zadania w ramach udziału w Programie oraz będę świadomy_a konsekwencji swoich działań.