



PROJEKTOR

REGULAMIN

Wakacyjnych Warsztatów z PROJEKTOREM

2025

Spis treści

Wyjaśnienie pojęć	3
1. Informacje ogólne o Programie	4
1.1. Organizatorzy	4
1.2. Misja Programu	4
2. Projekt.....	4
2.1. Wakacyjne Warsztaty z PROJEKTOREM.....	4
2.2. Cel projektu	5
2.3. Zasady ogólne	5
3. Wolontariusze	6
3.1. Kto może zostać Wolontariuszem?.....	6
3.2. Etapy projektu.....	6
3.3. Rekrutacja	7
3.4. Przygotowanie do zajęć.....	8
3.5. Planowanie zajęć.....	8
3.6. Kieszonkowe	9
3.7. Realizacja zajęć.....	10
3.8. Zadania informacyjno-promocyjne	10
3.9. Korzyści z udziału w projekcie	10
3.10. Działania niedozwolone i ich konsekwencje	11
4. Opiekun Dzieci.....	12
4.1. Kto może zostać Opiekunem Dzieci?	12
4.2. Etapy udziału w projekcie	12
4.3. Rekrutacja	13
4.4. Obowiązki.....	13
4.5. Zadania informacyjno-promocyjne	14
4.6. Korzyści z udziału w projekcie	14
4.7. Działania niedozwolone i ich konsekwencje.....	15
Załącznik 1. Realizacja projektu - Wolontariusz	16
Załącznik 2. Realizacja projektu - Opiekun Dzieci	18
Załącznik 3. Oświadczenie Wolontariusza	19
Załącznik 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej	20
Załącznik 5. Karta etyczna Wolontariusza	21
Załącznik 6. Karta etyczna Opiekuna Dzieci	22

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, przygotowanie, 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 planowania, realizacji i ewaluacji 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 50 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 OD) przez etapy projektu oraz monitorowanie i raportowanie postępów prac.

Kieszonkowe – określona i potwierdzona przez OP kwota pieniędzy przekazywana Wolontariuszom przez Fundację na pokrycie kosztów dojazdu do placówki oraz zakupu materiałów niezbędnych do realizacji zajęć.

Mała ewaluacja to ankieta ewaluacyjna dostępna na platformie, w której Wolontariusze oceniają przeprowadzone przez siebie zajęcia.

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

Monitoring to nieuczestnicząca obserwacja zajęć, która służy sprawdzeniu skuteczności metody i narzędzi opracowanych przez Program. Podczas monitoringu jest również zbierana opinia Dzieci oraz Wolontariuszy na temat udziału w projekcie, która umożliwia identyfikację obszarów do doskonalenia. Monitoring przeprowadza pracownik Programu. Zebrany materiał jest analizowany i podsumowany w trakcie trwania i na koniec edycji Programu. Monitoring nie musi być wcześniej zapowiedziany przez pracownika 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 „FEP”).

Więcej informacji o FEP pod adresem: <https://www.fundacjaefp.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 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, rozbudzanie 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. Więcej informacji o projekcie znajduje się na stronie internetowej: <https://www.projektor.org.pl/projekty/>.

2.3. Zasady ogólne

Projekt jest zarządzany na platformie Programu:

<https://apka.projektor.org.pl/login>, na której obowiązuje [Regulamin platformy](#).

Zajęcia mogą być realizowane wyłącznie przez Wolontariuszy zarejestrowanych na platformie Programu, którzy podpisali oświadczenie, dostarczyli zaświadczenie o niekaralności z KRK, ukończyli etap przygotowania i otrzymali zgodę na realizację zajęć w placówce od OP.

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.

Zajęcia mogą odbywać się tylko w placówce edukacyjnej reprezentowanej przez zarejestrowanego na platformie Programu OD. OD, który chce przyjąć w swojej placówce Wolontariuszy ma obowiązek zarejestrować się na platformie Programu oraz wgrać podpisane przez siebie oraz dyrekcję oświadczenie placówki edukacyjnej. Dokładamy wszelkich starań, aby każda zgłoszona grupa Dzieci otrzymała zajęcia, jednak nie możemy tego zagwarantować.

Zajęcia realizowane przez Wolontariuszy są nieodpłatne, dlatego OD nie mogą pobierać opłat za uczestnictwo w zajęciach od Opiekunów Prawnych Dzieci.

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. osoby, które ukończyły 18 lat, zdawały maturę i aplikują na uczelnię wyższą, pod warunkiem realizacji zajęć dla Dzieci z osobą, która już posiada status studenta;
3. absolwenci szkoły wyższej do roku po ukończeniu studiów i do 27. roku życia łącznie;
4. 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;
5. osoby, które nie figurują w Rejestrze Sprawców Przestępstw 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 zgłoszenia do projektu WWZP;
3. podpisanie oświadczenia Wolontariusza na platformie Programu;
4. dostarczenie do biura Programu zaświadczenia o niekaralności z Krajowego Rejestru Karnego w wersji papierowej (wymagany oryginał) lub cyfrowej;
5. udział w spotkaniu otwierającym;
6. realizacja kursu e-learningowego na platformie E-kampus;
7. nawiązanie kontaktu z kompanem oraz OD i ustalenie szczegółów realizacji zajęć, w tym dokładnych terminów;
8. uzupełnienie scenariusza, informacji o planowanych wydatkach i terminów zajęć na platformie Programu;
9. udział w konsultacjach online z OP;
10. wysłanie zajęć do akceptacji na platformie Programu minimum 3 dni robocze przed planowaną realizacją;
11. realizacja zajęć w placówce edukacyjnej;
12. ewaluacja zajęć na platformie Programu.

Etap 6. może zostać wykonany poza kolejnością zaraz po otrzymaniu pozytywnej decyzji rekrutacyjnej.

3.3. Rekrutacja

Aby wziąć udział w projekcie, należy wypełnić **formularz rekrutacyjny** udostępniony na stronie internetowej Programu (<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 7 dni roboczych** od dnia wysłania zgłoszenia. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia zgłoszeń Studentów, którzy nie spełniają wymogów formalnych, nie odpowiedzieli rzetelnie na wszystkie pytania lub w przeszłości nie wywiązali się z obowiązków wolontariackich w Programie.

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 **w ciągu 3 dni roboczych** ma obowiązek uzupełnić dane, wygenerować oświadczenie (zał. 3), podpisać je i wgrać na platformę. W celu podpisania oświadczenia Student może skorzystać z funkcji podpisu kodem SMS lub wydrukować, własnoręcznie podpisać i wgrać skan podpisanego oświadczenia. Student podpisując oświadczenie potwierdza również zapoznanie się z [Polityką Ochrony Dzieci przed krzywdzeniem](#), która obowiązuje w Programie.

Student ma obowiązek dostarczyć zaświadczenia o niekaralności w wersji papierowej lub cyfrowej **minimum 7 dni roboczych przed planowaną realizacją zajęć**. Zaświadczenie pobrane bezpośrednio z sądu należy wysłać pocztą na adres: Biuro Programu PROJEKTOR, ul. Marii Curie Skłodowskiej 3/32, 20-029 Lublin. Student może zachować dla siebie kopię dokumentu, natomiast oryginał musi przesłać do biura Programu. Zaświadczenie pobrane ze strony: <https://ekrk.ms.gov.pl/ep-web> należy wysłać na adres email: rejestr@projektor.org.pl. Wysyłając zaświadczenie cyfrowe należy załączyć do wiadomości email cały folder zip pobrany z systemu ekrk.

Student zostaje Wolontariuszem po otrzymaniu akceptacji oświadczenia od OP oraz dostarczeniu do biura Programu zaświadczenia o niekaralności.

Studentowi przysługuje zwrot za pobranie zaświadczenia o niekaralności (20 zł w przypadku zaświadczenia online, 30 zł w przypadku zaświadczenia z sądu), jest on przyznawany na etapie zgłaszania realizacji zajęć na platformie. Jeśli Student nie podejmie się realizacji zajęć nie otrzyma zwrotu za pobranie zaświadczenia o niekaralności.

3.4. Przygotowanie do zajęć

Wolontariusze mają obowiązek w ramach przygotowania do realizacji zajęć:

1. uczestniczyć w spotkaniu otwierającym online;
2. ukończyć e-learning na platformie E-kampus;
3. uczestniczyć w konsultacjach online z OP;
4. opracować scenariusz zajęć;
5. skontaktować się z OD i uzyskać informacje o grupie Dzieci.

Na kurs e-learningowy przygotowujący do realizacji zajęć należy zapisać się na platformie Programu, a następnie ukończyć go na platformie E-kampus **w ciągu 1 tygodnia** od dnia uzyskania akceptacji oświadczenia. Wolontariusz, który zapozna się z kursem oraz ukończy quiz z wynikiem wyższym niż 70% otrzyma potwierdzenie ukończenia kursu, które będzie oznaczone na platformie Programu przez OP **w ciągu 3 dni roboczych**.

Zapisy na konsultacje z OP są udostępnione pod linkiem: https://bit.ly/zapisy_konsultacje. Konsultacje należy odbyć **minimum 3 dni robocze przed przejściem do realizacji zajęć w placówce**. Podczas konsultacji wszyscy Wolontariusze muszą mieć dostęp do mikrofonu i kamerki, w przypadku braku dostępu do sprzętu konsultacje zostaną przerwane i przeniesione na inny termin.

3.5. Planowanie zajęć

1. Nawiązanie kontaktu z zespołem;
- na platformie tworzymy zespół Wolontariuszy składający się z minimum 2 osób. Zespół ma obowiązek nawiązać ze sobą kontakt, ustalić sposób komunikacji, harmonogram działań w ramach projektu, a także nawiązać kontakt z OD.
2. Nawiązanie kontaktu z OD;
- na platformie zespół Wolontariuszy jest łączony z OD. Zespół ma obowiązek nawiązać kontakt z przypisanym OD, w celu ustalenia dokładnych terminów realizacji zajęć, zebrania informacji o grupie Dzieci oraz informacji technicznych (możliwości dojazdu do placówki, warunki noclegowe, zapewniane wyżywienie, dostęp do sal).
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. Zapisy na konsultacje z OP są dostępne pod linkiem: https://bit.ly/zapisy_konsultacje.
4. Zgłoszenie zajęć do akceptacji.
- zespół Wolontariuszy ma obowiązek uzupełnić na platformie: scenariusz zajęć, rozpisać 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. Kieszonkowe

1. Na realizację zajęć Wolontariusze mogą otrzymać kieszonkowe od Programu PROJEKTOR, które może zostać wykorzystane na pokrycie:
 - a. kosztów przejazdu do placówki edukacyjnej;
 - b. kosztów materiałów edukacyjnych, plastycznych i innych niezbędnych do realizacji zajęć.
2. Wolontariusze mają obowiązek podania szczegółowych informacji na co planują przeznaczyć kieszonkowe podczas zgłaszania zajęć na platformie Programu.
3. W sytuacji, gdy OD nie jest w stanie zapewnić pełnego wyżywienia (3 posiłki dziennie), Wolontariusze mogą otrzymać większą kwotę kieszonkowego na zakup produktów spożywczych.
4. Wolontariusze na etapie planowania zajęć wskazują kwotę, która będzie potrzebna do realizacji zajęć. Kwota ta nie może przekraczać maksymalnie określonej kwoty ustalonej w regulaminie (zał. 1).
5. Wolontariusze mogą ubiegać się o kieszonkowe wyłącznie przed przystąpieniem do realizacji zajęć. Jeśli zajęcia zostały zrealizowane, a nie zostały przedtem zgłoszone do akceptacji na platformie Programu Wolontariuszom nie przysługuje zwrot poniesionych wydatków.
6. Kieszonkowe jest przelewane w ciągu 7 dni roboczych od dnia otrzymania akceptacji zajęć od OP.
7. Kieszonkowe trafia do jednego wskazanego na platformie Wolontariusza z zespołu, który jest zobowiązany do rozliczenia się ze swoim zespołem.
8. W przypadku niezrealizowania zgłoszonych zajęć Wolontariusze mają obowiązek zwrócić otrzymaną kwotę pieniędzy na rachunek bankowy, z którego otrzymali przelew.
9. W przypadku niewykorzystania pełnej kwoty otrzymanej na realizację zajęć, Wolontariusze mają obowiązek zwrócić nadwyżkę kieszonkowego na rachunek bankowy, z którego otrzymali przelew.
10. Materiały zakupione za otrzymane kieszonkowe powinny pozostać w placówce edukacyjnej, w której odbywały się zajęcia.
11. Rekomendujemy dojazdy do placówki komunikacją publiczną lub wspólne przejazdy jednym samochodem. W przypadku podróżowania prywatnym samochodem osobowym obowiązują następujące stawki za kilometr:
 - a) pojemność silnika do 900 cm³, stawka = 0,45 zł / km
 - b) pojemność silnika powyżej 900 cm³, stawka = 0,58 zł / km

3.7. Realizacja zajęć

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

3.8. Zadania informacyjno-promocyjne

Wolontariusze mogą dzielić się informacją o uczestnictwie w Programie w mediach społecznościach oraz innych kanałach komunikacji internetowej. W udostępnianych postach należy umieszczać logo Programu (do pobrania tutaj:

<https://www.projektor.org.pl/wpcontent/uploads/2025/01/LOGO-VerticalFull-color.png>)

oraz informację:

„Projektor – Wolontariat Studencki” jest programem Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności realizowanym przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości. Więcej informacji na stronie: [#Wolocation](https://www.projektor.org.pl)

W prezentacjach multimedialnych wykorzystywanych podczas zajęć lub w ramach promocji Programu, Wolontariusze mają obowiązek umieszczać aktualne logo Programu:

<https://www.projektor.org.pl/wp-content/uploads/2025/01/LOGO-VerticalFull-color.png>

3.9. Korzyści z udziału w projekcie

Wolontariusze poprzez udział w projekcie otrzymuje:

1. wsparcie merytoryczne dotyczące realizacji zajęć z Dziećmi oraz zasad pracy wolontariackiej;
2. dostęp do kursów dostępnych na platformie E-kampus;
3. dostęp do workbooków, e-booków zgromadzonych w Strefie Wiedzy na platformie Programu;
4. ubezpieczenie na czas 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.

3.10. Działania niedozwolone i ich konsekwencje

Wolontariusze powinni 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 Przesiępców na Tle Seksualnym oraz w Krajowym Rejestrze Karnym);
2. niewywiązywanie się z terminów wyznaczonych przez organizatorów, na wypełnienie poszczęólnych etapów projektu;
3. rezygnacja z udziału w projekcie w ostatniej chwili lub niepojawienie się na wcześniej ustalonych zajęciach;
4. skracanie czasu trwania zajęć;
5. realizacja zajęć w placówce bez otrzymania akceptacji scenariusza, budżetu i terminów od OP;
6. zgłaszanie do akceptacji zajęć z terminami, które nie zostały wcześniej uzgodnione z OD;
7. zachowanie obraźliwie w stosunku do innych uczestników projektu lub organizatora;
8. podejmowanie działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
9. wzywanie do dyskryminacji lub nienawiści, w szczególności na tle rasowym, wyznaniowym, etnicznym, orientacji seksualnej;
10. propagowanie przemocy;
11. naruszanie dóbr osobistych osób trzecich;
12. używanie podczas zajęć otwartego ognia, materiałów pirotechnicznych oraz środków chemicznych szkodliwych dla zdrowia oraz nie uwzględnianie zasad BHP i Ppoż.;
13. nieprzestrzeganie 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.

4. Opiekun Dzieci

4.1. Kto może zostać Opiekunem Dzieci?

W projekcie WWZP OD może być:

1. nauczyciel pracujący w publicznej szkole podstawowej znajdującej się w miejscowości do 50 tys. mieszkańców z wyłączeniem szkół specjalnych i innych placówek kształcenia specjalnego;
2. nauczyciel pracujący w niepublicznej szkole podstawowej prowadzonej przez stowarzyszenie, w której nie jest pobierane czesne;
3. pracownik placówki edukacyjnej innej niż szkoła np.: biblioteka, dom kultury, świetlica w miejscowości do 50 tys. mieszkańców;
4. pracownik stowarzyszenia lub fundacji z miejscowości do 50 tys. mieszkańców, pod warunkiem, że prowadzi nieodpłatnie swoją działalność dla Dzieci;
5. osoby, które nie figurują w Rejestrze Sprawców Przestępstw na Tle Seksualnym oraz Krajowym Rejestrze Karnym. Organizator zajęć dla Dzieci odpowiada za weryfikację pracownika dołączającego do Programu.

4.2. Etapy udziału w projekcie

Pracownik placówki edukacyjnej uczestniczący w projekcie musi ukończyć następujące etapy:

1. wysłanie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej Programu;
2. rejestracja/logowanie na platformie Programu i wysłanie swojego zgłoszenia do projektu WWZP;
3. podpisanie oświadczenia placówki edukacyjnej przez Dyrektora oraz OD, a następnie wgranie podpisanego skanu oświadczenia na platformę Programu;
4. nawiązanie kontaktu z Wolontariuszami, w celu ustalenia terminów zajęć, przekazania istotnych informacji na temat grupy Dzieci oraz poinformowania o warunkach noclegowych oraz żywieniowych;
5. obecność na wszystkich zajęciach realizowanych przez Wolontariuszy i opieka nad grupą Dzieci;
6. ewaluacja zajęć na platformie Programu.

4.3. Rekrutacja

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

Dane zamieszczone w formularzach są zbierane 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 7 dni roboczych** 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 zgłasza od 1 do 4 grup Dzieci podając szczegółowe informacje (liczebność, krótka charakterystyka) i wysyła do akceptacji. Minimalna wielkość zgłaszanej grupy to 10 Dzieci.

Po otrzymaniu akceptacji zgłoszenia na platformie pracownik placówki edukacyjnej **ma 7 dni roboczych** na przesłanie oświadczenia, w związku z tym ma obowiązek uzupełnić dane na platformie, wygenerować oświadczenie (zał. 4), wydrukować je, przełożyć dyrekcji placówki do podpisu i opieczątowania. Tak przygotowane oświadczenie należy następnie zeskanować i wgrać na platformę Programu. Pracownik placówki staje się OD po otrzymaniu akceptacji oświadczenia od OP.

4.4. Obowiązki

1. Wysłanie formularza rekrutacyjnego na stronie internetowej Programu.
2. Rejestracja/logowanie na platformie Programu i wysłanie zgłoszenia do projektu WWzP.
3. Wgranie oświadczenia podpisanego przez dyrektora placówki edukacyjnej.
4. Zapoznanie Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi na terenie placówki edukacyjnej.
5. Zapewnienie grupy minimum 10 Dzieci, która weźmie udział we wszystkich spotkaniach z Wolontariuszami.
6. Zapewnienie, że na jednego Wolontariusza nie będzie przypadać więcej niż 15 Dzieci;
7. Zapewnienie Wolontariuszom przestrzeni na realizację zajęć w pełnym wymiarze (3 dni x 5 godz. dydaktycznych);
8. Udział w projekcie zgodnie z jego założeniami oraz harmonogramem.
9. Zapewnienie Studentom nieodpłatnego noclegu na co najmniej dwie noce.
10. W sytuacji, gdy zajęcia zostały zaplanowane w godzinach porannych (8:00-10:00), zapewnienie dodatkowego dnia noclegu, aby Wolontariusze mogli przyjechać do placówki dzień przed zajęciami.
11. Zapewnienie dobrych warunków noclegowych z dostępem do łazienki (obowiązkowo z dostępem do prysznicza).
12. Zapewnienie Wolontariuszom pełnego wyżywienia podczas 3 dni zajęć (3 posiłki dziennie).

4.5. Zadania informacyjno-promocyjne

OD powinien poinformować środowisko lokalne o udziale placówki w Programie w terminie 30 dni od daty zakończenia zajęć. OD 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/2025/01/LOGO-VerticalFull-color.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>, #Wolocation.

3. wyeksponować tabliczkę informacyjną otrzymaną od Programu w widocznym miejscu (np. na elewacji budynku, na korytarzu, tablicy informacyjnej itd.). Tabliczki są wysyłane pocztą na adres placówki pod koniec okresu wakacyjnego.

4.6. Korzyści z udziału w projekcie

OD poprzez udział w projekcie:

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

4.7. Działania niedozwolone i ich konsekwencje

OD 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. niewywiązywanie 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. pobieranie opłat od Opiekunów Prawnych Dzieci za uczestnictwo w zajęciach prowadzonych przez Wolontariuszy;
4. zachowanie obraźliwe w stosunku do innych uczestników projektu lub organizatora;
5. podejmowanie działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
6. nieprzestrzeganie 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 Dzieci:	6-12 lat (klasy I-VI)
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 od Programu PROJEKTOR

Kwoty kieszonkowego:

2 Wolontariuszy – 680-700 zł

3 Wolontariuszy – 850-870 zł

Kieszonkowe uwzględnia:

dojazd - maksymalnie 170 zł/os.

materiały - maksymalnie 300 zł/zespół

zwrot za zaświadczenia z KRK – 20 zł lub

30 zł (zależnie od formy)

*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 (klasy I-VI)
Liczebność grupy:	minimum 10 Dzieci
Formuła:	zajęcia stacjonarne
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	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 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 podpisany/aoświadczam, 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 uzyskam 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 zajęcia 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. Ponadto oświadczam, że zapoznałam(em) się z Polityką Ochrony Dzieci przed krzywdzeniem Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości dla Programu PROJEKTOR oraz wszystkimi jej załącznikami i zobowiązuję się do ich przestrzegania.

data i podpis

Załącznik 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej

Miejscowość i data

Imię i nazwisko Dyrektora/ki: _____

Nazwa placówki: _____

Adres placówki: _____

REGON: _____

Ja jako Dyrektor działając w imieniu

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 projektu, do którego dołączam.
3. Upoważniam osobę: _____ jako Opiekuna Dzieci (OD) na platformie Programu PROJEKTOR do działania w imieniu placówki edukacyjnej.
4. Oświadczam, że osoba wybrana do pełnienia roli OD została zweryfikowana w Rejestrze Przystępców na Tle Seksualnym oraz w Krajowym Rejestrze Karnym.
5. Jestem świadomy/a, że Wolontariusze są weryfikowani w Rejestrze Przystępców na Tle Seksualnym oraz w Krajowym Rejestrze Karnym przez pracowników Programu PROJEKTOR przed dopuszczeniem ich do realizacji zajęć.
6. Zobowiązuję się do zapewnienia, iż:
 - a) najpóźniej w momencie rozpoczęcia realizacji zajęć, OD zapozna Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi w placówce;
 - b) OD będzie zawsze obecny podczas zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy;
 - c) w ramach każdych zajęć OD zapewni grupę minimum 10 Dzieci;
 - d) na jednego Wolontariusza nie będzie przypadać więcej niż 15 Dzieci;
 - e) Biuro Programu PROJEKTOR będzie niezwłocznie informowane przez OD o przypadku niezrealizowania zajęć, które zostały zaplanowane na platformie Programu.

Pieczętka

Podpis Opiekuna Dzieci

Podpis Dyrekcji

Załącznik 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 poinformuję 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 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.