

REGULAMIN DLA WOLONTARIUSZEK - UCZESTNICZEK PROGRAMU WOLONTARIAT „IT FOR SHE KIDS” 2024

§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, ścisłych, technologicznych w wolontariat. W jego ramach będą prowadzone projekty edukacyjne 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 studentek kierunków informatycznych zakresu kompetencji miękkich, pracy w zespole i sposobów przekazywania wiedzy z zakresu technologii informatycznych dzieciom oraz realizacja podejmujących tę tematykę projektów edukacyjnych dla uczniów ze szkół podstawowych i innych placówek edukacyjnych (biblioteki, ośrodki i domy kultury) 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 z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców zarejestrowane są na platformie Programu PROJEKTOR (<https://apka.projektor.org.pl/register/teacher>). Każda placówka posiada wyznaczonego Opiekuna Dzieci oraz grupę minimum 20 chętnych do udziału w zajęciach edukacyjnych uczniów.

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, KRS 0000078066

§2 Projekt edukacyjny

1. Projekty edukacyjne to zajęcia dla uczniów szkół podstawowych prowadzone przez uczestniczki programu przez 3 dni po 5 godzin dydaktycznych dla jednej grupy dzieci, trwające łącznie 15 godzin dydaktycznych. Projekty edukacyjne są prowadzone w formie stacjonarnej w placówkach edukacyjnych. Projekty edukacyjne są realizowane przez 2-osobowe zespoły wolontariuszek.
2. Uczestniczka programu zobowiązana jest do realizacji projektu edukacyjnego w okresie letnim (lipiec-wrzesień) lub jesiennym (październik).
3. Uczestniczka programu przechodzi przez następujące etapy realizacji projektu edukacyjnego:
 - a. Rekrutację;
 - b. Szkolenie;
 - c. Połączenie z drugą osobą do współpracy podczas zajęć, Opiekunem Dzieci oraz Ekspertem;
 - d. Przygotowanie do realizacji zajęć;
 - e. Realizację zajęć w placówce;
 - f. Ewaluację projektu.
4. Zarządzanie projektami odbywa się na platformie Programu PROJEKTOR: apka.projektor.org.pl. Wszystkie działania wykonywane na platformie są monitorowane przez Opiekuna Projektu. Pracownicy Programu mogą prowadzić obserwację zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy w placówce.
5. Projekt edukacyjny jest realizowany w ramach Programu PROJEKTOR w ramach, którego obowiązuje Regulamin Platformy oraz Polityka Ochrony Dzieci przed krzywdzeniem.
6. Każda uczestniczka programu jest pod opieką Koordynatorki – Marii Redzimskiej, z którą może skontaktować się mailowo: m.redzimska@projektor.org.pl. Uczestniczka może liczyć na wsparcie informacyjne i metodyczne Koordynatorki.

§3 Rekrutacja Wolontariuszek

1. Do udziału w programie zaproszone są:
 - a. uczennice szkoły ponadpodstawowej, które ukończyły 18 r. ż. z profili i kierunków informatycznych (oraz innych technicznych, technologicznych i ścisłych);
 - b. studentki do 30 r. ż. z kierunków informatycznych (oraz innych technicznych, technologicznych i ścisłych);
 - c. absolwentki szkół wyższych do 35 r. ż. z kierunków informatycznych (oraz innych technicznych, technologicznych i ścisłych) bez ograniczeń ze względu na rok studiów.
2. Osoby, które chcą aplikować do programu nie mogą figurować w Rejestrze Sprawców Przystępstw na Tle Seksualnym oraz Krajowym Rejestrze Karnym.
3. Rekrutacja Uczestniczek do programu trwa od 8 marca do 20 czerwca 2024 r.

4. Osoby zainteresowane udziałem w programie zobowiązane są do zapoznania się z niniejszym Regulaminem oraz wypełnienia formularza rekrutacyjnego znajdującego się na stronie www.itforshe.pl do dnia **20 czerwca 2024 r.** (włącznie).
5. Osoby aplikujące zostaną poinformowane o wynikach rekrutacji drogą mailową na adres e-mail wskazany w formularzu rekrutacyjnym.
6. Kolejnym etapem rekrutacji jest rejestracja na platformie Programu do **23 czerwca 2024 r.** Uczestniczka uzupełnia dane, generuje oświadczenie wolontariusza, następnie ma do wyboru dwa sposoby jego podpisania: poprzez kod SMS lub wydrukowanie, własnoręczny podpis i wgranie skanu podpisanego oświadczenia na platformę. Uczestniczka staje się Wolontariuszką po zaakceptowaniu oświadczenia przez Opiekuna Projektu dzięki temu może przejść do kolejnego etapu projektu.

§4 Szkolenie

1. Szkolenie służy przygotowaniu Wolontariuszy do prowadzenia projektów edukacyjnych.
2. Szkolenie jest bezpłatne.
3. **Szkolenie odbędzie się stacjonarnie w dniach 6-7 lipca 2024 r w Warszawie.**
4. Uczestniczka programu zobowiązana jest do uczestnictwa w całym szkoleniu.
5. Zapisu na szkolenie należy dokonać na platformie Programu PROJEKTOR apka.projektor.org.pl na etapie "Szkolenia".
6. W przypadku rezygnacji z udziału w szkoleniu uczestniczka zobowiązana jest poinformować Organizatorów o swojej nieobecności do dnia 25 czerwca 2024 r.
7. Uczestniczka programu zobowiązana jest do wypełnienia ankiety ewaluacyjnej po szkoleniu. Wypowiedzi uczestniczek zamieszczone w ankietach mogą być wykorzystane w celach promocji programu anonimowo, lub nieanonimowo - za uprzednią zgodą respondenta.
8. Po szkoleniu uczestniczka programu otrzyma materiały szkoleniowe i informacyjne w wersji elektronicznej na wskazany w formularzu rekrutacyjnym adres e-mail.

§5 Połączenie z drugą osobą do współpracy podczas zajęć, Opiekunem Dzieci oraz Ekspertem

1. Łączenie wolontariuszek, opiekunów dzieci i ekspertów w zespoły projektowe rozpocznie się od spotkania inauguracyjnego, które odbędzie się 26 czerwca 2024 r. Zapisy na wydarzenie będą dostępne na platformie Programu PROJEKTOR.
2. Uczestniczki programu wybierają szkołę podstawową lub inną placówkę edukacyjną, dla której chcą zrealizować projekt, z udostępnionej po spotkaniu inauguracyjnym listy lub podczas konsultacji z Koordynatorką projektu.
3. Uczestniczki mają 14 dni roboczych po spotkaniu na połączenie się w zespoły 2-osobowe i wybranie placówki edukacyjnej.

4. Każda placówka posiada wyznaczonego Opiekuna Dzieci, który ustala z zespołem wolontariuszy dokładne terminy spotkań oraz bierze udział w zajęciach w roli obserwatora.
5. Ekspert może dołączyć do zespołu projektowego po połączeniu Wolontariuszek z Opiekunem Dzieci na platformie Programu PROJEKTOR.

§5 Przygotowanie do realizacji zajęć

1. Czynności niezbędne w przygotowaniu projektu edukacyjnego to:
 - a. uczestnictwo w szkoleniu przygotowującym do realizacji zajęć;
 - b. skontaktowanie się z Opiekunem Dzieci i ustalenie terminu zajęć;
 - c. zaplanowanie budżetu - kieszonkowe;
 - d. przygotowanie scenariusza zajęć;
 - e. zgłoszenie zapotrzebowania na pomoce dydaktyczne;
 - f. zaplanowanie zajęć i wysłanie do akceptacji na platformie;
2. Kieszonkowe dla Wolontariuszy
 - a. Na realizację projektu Wolontariuszka może otrzymać kieszonkowe, które powinno zostać przeznaczone wyłącznie na pokrycie:
 - i. kosztów przejazdu do placówki edukacyjnej w wysokości 170 zł na osobę;
 - ii. kosztów materiałów niezbędnych do realizacji zajęć w wysokości 200 zł na projekt;
 - b. Rekomendujemy dojazdy do placówki komunikacją publiczną lub wspólne przejazdy 1 samochodem.
 - c. Wolontariuszka ma obowiązek podania informacji na co planuje przeznaczyć kieszonkowe w "plan zajęć" na platformie.
 - d. Wolontariuszka nie może kupować Dzieciom produktów spożywczych, w tym słodczy, przekąsek wysokokalorycznych oraz napojów gazowanych lub słodzonych.
 - e. Wolontariusz zostawia w placówce niewykorzystane materiały, które zakupił na projekt.
 - f. Wolontariuszki na etapie planowania projektu na platformie wskazują kwotę, która będzie potrzebna do zrealizowania projektu. Kwota ta nie może przekraczać maksymalnie określonej kwoty ustalonej przy realizacji projektu w zespole dwuosobowym - 540 zł.
 - g. Środki zostaną przelane najpóźniej do 5 dni roboczych po zatwierdzeniu zgłoszonego projektu.
 - h. Wolontariusz w przypadku niezrealizowania zgłoszonych zajęć ma obowiązek zwrotu otrzymanej kwoty pieniędzy nadawcy przelewu na to samo konto bankowe, z którego otrzymał przelew kieszonkowego - Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości.

- i. W przypadku niewykorzystania pełnej kwoty otrzymanej na realizację zajęć, Wolontariuszka ma obowiązek zwrotu nadwyżki kieszonkowego nadawcy przelewu na to samo konto bankowe, z którego otrzymała przelew kieszonkowego - Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości.
3. W ramach przygotowania uczestniczka może skorzystać
 - a. z materiałów edukacyjnych i instrukcji udostępnionych w zakładce "Strefa wiedzy" na platformie Programu PROJEKTOR;
 - b. ze wsparcia Eksperta - pracownika firmy partnerskiej programu IT for SHE - w postaci: konsultacji przed projektem, wsparcia w trakcie prowadzenia zajęć i poprowadzenia jednego bloku zajęć;
 - c. konsultacji z koordynatorką programu - Marią Redzimską, po wcześniejszym ustaleniu terminu spotkania poprzez kontakt mailowy: m.redzimska@projektor.org.pl lub telefon: 513758288;
 - d. z kursów przygotowujących do pracy z dziećmi znajdujących się na platformie e-learningowej: ekampus.pl.
4. Zespół wolontariuszy umieszcza scenariusz na etapie planowania zajęć na platformie Programu PROJEKTOR.
5. Uczestniczki mają obowiązek zaplanować zajęcia (termin zajęć, scenariusz, kieszonkowe) i wysłać do akceptacji na platformie - najpóźniej do 7 dni roboczych przed planowaną datą rozpoczęcia realizacji zajęć tj. dzień, w którym Wolontariusze realizują pierwsze zajęcia z Dziećmi.
6. Pomoce edukacyjne:
 - a. Uczestniczki na czas realizacji zajęć mogą skorzystać z pomocy dydaktycznych (m.in...). Zestawy dydaktyczne są wypożyczane i wysyłane na czas projektu, po zrealizowaniu projektu konieczny jest ich zwrot do Programu PROJEKTOR.
 - b. Wolontariuszki mogą wybrać dwa rodzaje sprzętu.
 - c. Dodatkowo na każdy projekt zostanie wysłany pakiet tabletów.
 - d. Uczestniczki, które wyrażą chęć skorzystania z pomocy edukacyjnych - muszą zgłosić zapotrzebowanie najpóźniej do 10 dni roboczych przed planowaną datą rozpoczęcia realizacji zajęć tj. dzień, w którym Wolontariusze realizują pierwsze zajęcia z Dziećmi poprzez formularz zgłoszeń.
 - e. Pomoce dydaktyczne zostają wysłane do placówki przy pomocy firmy kurierskiej, a po projekcie odbierane z placówki.

§6 Zajęcia

1. Zajęcia należy realizować w placówce edukacyjnej zarejestrowanej na platformie Programu;
2. Wolontariuszki prowadzą zajęcia przez 3 dni po 5 godzin dydaktycznych dla jednej grupy liczącej 20 dzieci.
3. Zajęcia powinny być realizowane zgodnie ze scenariuszem;

4. Na czas realizacji projektu placówka gwarantuje wolontariuszkom zakwaterowanie i wyżywienie. Tylko w przypadku nie zapewnienia wyżywienia przez placówkę kwota kieszonkowego dla Wolontariuszy może zostać powiększona, aby zapewnić pokrycie kosztów zakupu żywności. Wysokość diety wynosi 45 złotych na osobę na jeden dzień.
5. Podczas realizacji zajęć zabrania się: używania otwartego ognia, materiałów pirotechnicznych, środków chemicznych oraz innych niebezpiecznych środków szkodliwych dla zdrowia i bezpieczeństwa Dzieci. Ponadto zajęcia powinny być realizowane z uwzględnieniem zasad BHP i Ppoż.
6. Uczestniczka może zrealizować dwa projekty edukacyjne w tej samej placówce pod warunkiem, że będą to dwie różne grupy dzieci. Fakt ten należy zgłosić Koordynatorce.
7. Po zakończeniu zajęć Wolontariuszki zobowiązane są do zwrotu pomocy dydaktycznych do Programu PROJEKTOR oraz do starannego zabezpieczenia sprzętu i przygotowania paczki do wysyłki. Wolontariuszki pozostają w kontakcie z Koordynatorką w kwestii przygotowania dokumentów przewozowych odbioru paczek przez kuriera.

§6 Ewaluacja

1. Po zakończeniu projektu Wolontariuszki mają obowiązek wypełnić ankietę ewaluacyjną na platformie Programu PROJEKTOR.
2. Wypowiedzi uczestniczek zamieszczone w ankietach mogą być wykorzystane w celach promocji programu anonimowo, lub nieanonimowo - za uprzednią zgodą respondenta.

§5 Dane osobowe

1. Proces rekrutacji studentek jest prowadzony przez Fundację Edukacyjną Perspektywy, która jest administratorem danych osobowych kandydatek. Dane studentek zakwalifikowanych do udziału w programie, zostaną udostępnione Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości w celu potwierdzenia możliwości rejestracji na platformie Programu PROJEKTOR.
2. Dane wprowadzone przy rejestracji na platformie Programu PROJEKTOR będą przetwarzane na zasadach określonych w regulaminie platformy Programu PROJEKTOR.

§6 Postanowienia końcowe

1. Po zrealizowaniu przez uczestniczkę założeń programu (szkolenie, realizacja projektu edukacyjnego dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych z miejscowości do 20 tysięcy mieszkańców oraz wypełnienie ankiet ewaluacyjnych) zostanie wystawiony certyfikat o ukończeniu projektu podpisany przez przedstawicieli Fundacji Edukacyjnej Perspektywy i Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości.

2. Realizator Programu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. Aktualny „Regulamin dla studentek – uczestniczek Wolontariatu IT for SHE Kids” będzie na bieżąco publikowany na stronie www.itforshe.pl w zakładce “Program Wolontariacki”. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem są rozstrzygane przez Realizatora Programu.