



REGULAMIN

programu

IT for SHE Kids

9. edycja

Spis treści

Wyjaśnienie pojęć	3
1. Informacje ogólne	4
1.1. Organizatorzy	4
1.2. Cel programu wolontariatu	4
1.3. Odbiorcy programu	4
1.4. Projekty edukacyjne	5
3. Wolontariusze	5
3.1. Kto może zostać Wolontariuszką?	5
3.2. Etapy projektu dla Wolontariuszki	6
3.2.1. Rekrutacja	6
3.2.2. Szkolenie	6
3.2.3. Połączenie w zespół projektowy	7
3.2.3. Przygotowanie do zajęć	7
3.2.4. Realizacja zajęć	9
3.2.5. Ewaluacja	9
3.3. Korzyści udziału w projekcie	9
3.4. Działania niedozwolone i ich konsekwencje	9
4. Opiekun Dzieci	11
4.1. Kto może zostać Opiekunem Dzieci?	11
4.2. Etapy udziału w projekcie	11
4.2.1. Rekrutacja	11
4.2.2. Obowiązki Opiekuna Dzieci	11
4.2.3. Szkolenie	12
4.2.4. Połączenie w zespół projektowy	12
4.2.5. Zajęcia	12
4.3. Zadania informacyjno-promocyjne Opiekuna Dzieci	12
4.4. Korzyści z udziału w programie dla Opiekuna Dzieci	13
4.5. Działania niedozwolone i ich konsekwencje	13
5. Dane osobowe	13
6. Postanowienia końcowe	14
Załącznik 1. Realizacja projektu – Wolontariusz	15
Załącznik 2. Realizacja projektu – Opiekun Dzieci	15
Załącznik 3. Oświadczenie Wolontariusza	16
Załącznik 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej	17
Załącznik 5. Karta etyczna Wolontariusza	18
Załącznik 6. Karta etyczna Opiekuna Dzieci	19

Wyjaśnienie pojęć

Program wolontariatu to ograniczone czasowo, wieloetapowe przedsięwzięcie, którego założenia i działania prowadzą do realizacji określonych celów programu. Na program składają się następujące etapy: rekrutacja, przygotowanie, realizacja projektu edukacyjnego oraz ewaluacja.

Etapy to zbiór logicznie powiązanych ze sobą działań prowadzących do ukończenia projektu.

Projekt edukacyjny to działania polegające na połączeniu w zespół, przygotowania do zajęć i realizacji zajęć dla Dzieci w Placówce.

Zajęcia to etap w projekcie, w którym Wolontariusze realizują zajęcia z Dziećmi w placówce edukacyjnej.

Godzina dydaktyczna odpowiada 45 minutom godziny zegarowej.

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 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 kontakt z Opiekunem Projektu..

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.

Wolontariuszka to osoba prowadząca zajęcia z dziećmi.

Kieszonkowe to określona kwota pieniędzy przekazywana Wolontariuszom przez Program PROJEKTOR na pokrycie kosztów dojazdu do placówki oraz zakupu materiałów niezbędnych do realizacji zajęć.

Wizytacja to nieuczestnicząca obserwacja zajęć realizowanych przez Wolontariuszy w placówce, która służy sprawdzeniu skuteczności metody i narzędzi opracowanych przez Program. Podczas wizytacji jest również zbierana opinia Dzieci oraz Wolontariuszy na temat udziału w projekcie, która umożliwia identyfikację obszarów do doskonalenia. Wizytację przeprowadza pracownik Programu. Zebrany materiał jest analizowany i podsumowany w trakcie trwania i na koniec edycji Programu.

1. Informacje ogólne

1.1. Organizatorzy

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

Więcej informacji o Fundacji edukacyjnej Perspektywy pod adresem: <https://perspektywy.pl/portal/>

Realizatorem Programu jest Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości z siedzibą w Łodzi

Więcej informacji o Fundacji Edukacyjnej Przedsiębiorczości pod adresem: <https://www.fundacjaefp.pl/pl/>

Więcej informacji o Programie pod adresem: <http://projektor.org.pl>

Opiekunem projektu jest Maria Redzimska
Tel: 513 758 288 E-mail: m.redzimska@projektor.org.pl

1.2. Cel programu wolontariatu

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 50 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 50 tysięcy mieszkańców na terenie całej Polski.

1.3. Odbiorcy programu

Bezpośrednimi odbiorcami programu są studentki i uczniowie z klas IV-VIII szkół podstawowych z miejscowości do 50 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 50 tysięcy mieszkańców zarejestrowane są na platformie Programu PROJEKTOR (<https://apka.projektor.org.pl/register/teacher>). Każda placówka posiada wyznaczonego Opiekuna Dzieci oraz grupę 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

1.4. Projekty edukacyjne

Projekty edukacyjny 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.

Studentki zobowiązane jest do realizacji projektu edukacyjnego w okresie letnim (lipiec-wrzesień) lub jesiennym (październik).

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 Wolontariuszki zarejestrowane na platformie Programu, które podpisały oświadczenie Wolontariusza, dostarczyły zaświadczenie o niekaralności, ukończyli etap przygotowania.

Zajęcia mogą odbywać się tylko w placówce zrekrutowanej do programu, OD który chce przyjąć w swojej placówce Wolontariuszy ma obowiązek wypełnić formularz rekrutacyjny oraz przesłać podpisane przez siebie oraz dyrekcję oświadczenie placówki edukacyjnej.

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

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

Każda uczestniczka programu jest pod opieką OP - Marii Redzimskiej, z którą może skontaktować się mailowo: m.redzimska@projektor.org.pl. Uczestniczka może liczyć na wsparcie informacyjne i metodyczne Koordynatorki.

2. Wolontariusze

2.1. Kto może zostać Wolontariuszką?

Wolontariuszkami w programie mogą być osoby, które nie figurują w Rejestrze Sprawców Przepięstw na Tle Seksualnym oraz Krajowym Rejestrze Karnym i są:

1. uczennicami szkoły ponadpodstawowej, które ukończyły 18 r. ż. z profili i kierunków informatycznych (oraz innych technicznych, technologicznych i ścisłych);
2. studentkami do 30 r. ż. z kierunków informatycznych (oraz innych technicznych, technologicznych i ścisłych);
3. absolwentki szkół wyższych do 35 r. ż. z kierunków informatycznych (oraz innych technicznych, technologicznych i ścisłych) bez ograniczeń ze względu na rok studiów.
4. studentkami studiów doktoranckich, kadrą naukową, a także członkiniami organizacji studenckich i kół naukowych do 35. roku życia jako przedstawiciele organizacji współpracujących z Programem, zainteresowanych popularyzacją wiedzy wśród Dzieci i Młodzieży;

3.2. Etapy projektu dla Wolontariuszki

Wolontariuszka uczestnicząca w programie realizuje następujące etapy:

1. udział w rekrutacji;
2. rejestracja/logowanie na platformie Programu i wysłanie zgłoszenia do programu;
3. podpisanie oświadczenia Wolontariusza na platformie Programu PROJEKTOR;
4. wysłanie zaświadczenia o niekaralności pobranego z: <https://ekrk.ms.gov.pl/ep-web> na adres email: rejestr@projektor.org.pl;
5. realizacja kursu e-learningowego;
6. udział w szkoleniu stacjonarnym;
7. połączenie w zespół projektowy;
8. przygotowanie do prowadzenia zajęć;
9. realizacja zajęć w placówce;
10. ewaluacja zajęć.

3.2.1. Rekrutacja

Rekrutacja Uczestniczek do programu trwa od marca do 20 czerwca 2025 r. Aby wziąć udział w projekcie, należy wypełnić formularz rekrutacyjny udostępniony na stronie internetowej www.itforshe.pl i zapoznać się z niniejszym Regulaminem.

Dane zamieszczone w formularzach są zbierane w celu przeprowadzenia rekrutacji Wolontariuszek. W przypadku zakwalifikowania się, na podany w formularzu email, zostanie przesłana wiadomość potwierdzająca udział w projekcie. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia zgłoszeń studentek, którzy nie spełniają wymogów formalnych.

Kolejnym etapem jest rejestracja/logowanie na platformie Programu. Studentka spośród dostępnych na platformie projektów wybiera "IT for SHE Kids" i wysyła swoje zgłoszenie, które jest następnie akceptowane przez OP.

Po otrzymaniu akceptacji zgłoszenia na platformie studentka **w ciągu jednego tygodnia** ma obowiązek uzupełnić dane, wygenerować oświadczenie Wolontariusza (zał. 3), podpisać je i wgrać na platformę. W celu podpisania oświadczenia Studentka może skorzystać z funkcji podpisu kodem SMS lub wydrukować, własnoręcznie podpisać i wgrać skan podpisanego oświadczenia na platformę. Student podpisując oświadczenie Wolontariusza potwierdza również zapoznanie się z Polityką Ochrony Dzieci przed krzywdzeniem, która obowiązuje w Programie PROJEKTOR. Studentka **ma obowiązek wysłać na email: rejestr@projektor.org.pl zaświadczenie o niekaralności** pobrane z Krajowego Rejestru Karnego. Studentka staje się Wolontariuszką po otrzymaniu akceptacji oświadczenia Wolontariusza oraz zaświadczenia o niekaralności przez OP.

Wolontariuszce przysługuje zwrot za pobranie zaświadczenia o niekaralności z systemu KRK, jest on przyznawany na etapie zgłaszania realizacji zajęć na platformie. Jeśli wolontariusz nie podejmie się realizacji zajęć nie otrzyma zwrotu za pobranie zaświadczenia o niekaralności.

3.2.2. Szkolenie

Zasady dotyczące szkolenia:

1. służy przygotowaniu Wolontariuszek do prowadzenia projektów edukacyjnych. Szkolenie jest bezpłatne. **Szkolenie odbędzie się stacjonarnie w dniach 12-13 lipca 2025 r w Łodzi.** Uczestniczka programu zobowiązana jest do uczestnictwa w całym szkoleniu;
2. zapisu na szkolenie należy dokonać na platformie Programu PROJEKTOR apka.projektor.org.pl na etapie "Szkolenia".

3. w przypadku rezygnacji z udziału w szkoleniu uczestniczka zobowiązana jest poinformować Organizatorów o swojej nieobecności do dnia 30 czerwca 2025 r.
4. 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;
5. po szkoleniu uczestniczka programu otrzyma materiały szkoleniowe i informacyjne w wersji elektronicznej na wskazany w formularzu rekrutacyjnym adres e-mail.

3.2.3. Połączenie w zespół projektowy

Zasady dotyczące tworzenia zespołów projektowych:

1. łączenie wolontariuszek, opiekunów dzieci i ekspertów w zespoły projektowe rozpocznie się pod koniec czerwca.
2. uczestniczki programu wybierają szkołę podstawową lub inną placówkę edukacyjną, dla której chcą zrealizować projekt, z udostępnionej listy lub podczas konsultacji z Koordynatorką projektu;
3. uczestniczki mają 10 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.

3.2.3. Przygotowanie do zajęć

3.2.3.1. Czynności organizacyjne przygotowania do zajęć

Czynności niezbędne w przygotowaniu projektu edukacyjnego to:

1. uczestnictwo w szkoleniu przygotowującym do realizacji zajęć;
2. skontaktowanie się z Opiekunem Dzieci i ustalenie terminu zajęć;
3. zaplanowanie budżetu - kieszonkowe;
4. przygotowanie scenariusza zajęć;
5. zgłoszenie zapotrzebowania na pomoce dydaktyczne;
6. zaplanowanie zajęć i wysłanie do akceptacji na platformie;

3.2.3.2. Kieszonkowe dla Wolontariuszek

Zasady dotyczące Kieszonkowego dla Wolontariuszek

1. na realizację projektu Wolontariuszka może otrzymać kieszonkowe, które powinno zostać przeznaczone wyłącznie na pokrycie:
 - a. kosztów przejazdu do placówki edukacyjnej w wysokości 170 zł na osobę;
 - b. kosztów materiałów niezbędnych do realizacji zajęć w wysokości 200 zł na projekt;
2. rekomendujemy dojazdy do placówki komunikacją publiczną lub wspólne przejazdy 1 samochodem;
3. Wolontariuszka ma obowiązek podania informacji na co planuje przeznaczyć kieszonkowe w „plan zajęć” na platformie;
 - a. Wolontariuszka nie może kupować Dzieciom produktów spożywczych, w tym słodczy, przekąsek wysokokalorycznych oraz napojów gazowanych lub słodzonych;

- b. Wolontariuszka zostawia w placówce niewykorzystane materiały, które zakupił na projekt;
- c. 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;
- d. środki zostaną przelane najpóźniej do 5 dni roboczych po zatwierdzeniu zgłoszonego projektu;
- e. Wolontariuszka 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;
- f. 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.

3.2.3.3. Wsparcie merytoryczne

W ramach przygotowania uczestniczka może skorzystać z:

1. materiałów edukacyjnych i instrukcji udostępnionych w zakładce "Strefa wiedzy" na platformie Programu PROJEKTOR;
2. konsultacji z Ekspertem - pracownikiem firmy partnerskiej programu IT for SHE; zapisy na konsultacje będzie możliwa od lipca 2025 r. poprzez formularz zgłoszeniowy przesłany Wolontariuszkom drogą mailową;
3. konsultacji z koordynatorką programu - Marią Redzimską, po wcześniejszym ustaleniu terminu spotkania poprzez kontakt mailowy: m.redzimska@projektor.org.pl;
4. kursów przygotowujących do pracy z dziećmi znajdujących się na platformie e-learningowej: ekampus.pl.

3.2.3.4. Platforma Programu PROJEKTOR

Na platformie Programu Projektor zespół wolontariuszek

1. umieszcza scenariusz na etapie planowania zajęć na platformie Programu PROJEKTOR.
2. Planuje zajęcia (termin zajęć, scenariusz, kieszonkowe) i wysyła 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.

3.2.3.4. Pomoce edukacyjne:

1. 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.
2. Wolontariuszki mogą wybrać dwa rodzaje sprzętu.
3. Dodatkowo na każdy projekt zostanie wysłany pakiet tabletów.
4. 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.
5. Pomoce dydaktyczne zostają wysłane do placówki przy pomocy firmy kurierskiej, a po projekcie odbierane z placówki.

3.2.4. Realizacja zajęć

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.

3.2.5. 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.

3.3. Korzyści udziału w projekcie

Wolontariuszka 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. nocleg;
6. wyżywienie;
7. cyfrowy certyfikat;
8. możliwość rozwoju w ramach całego projektu oraz w Programie PROJEKTOR.

3.4. Działania niedozwolone i ich konsekwencje

Wolontariuszka powinna 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 Przystępców na Tle Seksualnym oraz w Krajowym Rejestrze Karnym);
2. Powierzenie swoich obowiązków innym osobom;
3. Nie wywiązywanie się z terminów wyznaczonych przez organizatorów na wypełnienie poszczególnych etapów projektu;
4. Rezygnacja z udziału w projekcie w ostatniej chwili lub niepojawienie się na wcześniej ustalonych zajęciach;
5. Skracanie czasu trwania zajęć. Obowiązkowa jest realizacja zajęć w pełnym wymiarze czasu tj. 5 godzin dydaktycznych.
6. Zachowanie obraźliwe w stosunku do innych uczestników projektu lub organizatora;
7. Podejmowanie działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
8. Wzywianie do dyskryminacji lub nienawiści, w szczególności na tle rasowym, wyznaniowym, etnicznym, orientacji seksualnej;
9. Propagowanie przemocy;
10. Naruszanie dóbr osobistych osób trzecich;
11. Używanie podczas zajęć otwartego ognia, materiałów pirotechnicznych oraz środków chemicznych szkodliwych dla zdrowia oraz nie uwzględnianie zasad BHP i Ppoż;
12. Nie przestrzeganie zapisów Regulaminu.

Dodatkowo 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.).

Nie przestrzeganie ustalonych zasad realizacji projektu, lekceważenie jego założeń, modyfikowanie formy zajęć oraz ustalonego harmonogramu skutkuje niezaliczeniem realizacji zajęć i zablokowaniem możliwości uzyskania certyfikatu za udział w projekcie.

4. Opiekun Dzieci

4.1. Kto może zostać Opiekunem Dzieci?

W projekcie Opiekunem Dzieci może być:

1. nauczyciel pracujący w publicznej szkole podstawowej znajdującej się w miejscowości do 50 tys. mieszkańców;
2. pracownik placówki edukacyjnej innej niż szkoła np.: Biblioteka, Dom Kultury, Świetlica (i in.) w miejscowości do 50 tys. mieszkańców.

4.2. Etapy udziału w projekcie

Pracownik placówki edukacyjnej uczestniczący w projekcie musi ukończyć następujące etapy:

1. wysłanie formularza zgłoszeniowego;
2. rejestracja/logowanie na platformie Programu: <https://apka.projektor.org.pl/> i wysłanie zgłoszenia do IT for SHE Kids;
3. podpisanie oświadczenia placówki edukacyjnej przez Dyrektora oraz Opiekuna Dzieci, a następnie wgranie podpisanego skanu oświadczenia na platformę Programu;
4. nawiązanie kontaktu z Wolontariuszami, w celu ustalenia terminów zajęć, przekazania istotnych informacji technicznych oraz na temat grupy;
5. obecność na wszystkich zajęciach realizowanych przez Wolontariuszy i opieka nad klasą;
6. ewaluacja zajęć.

4.2.1. Rekrutacja

Aby wziąć udział w Projekcie, należy wypełnić formularz rekrutacyjny: <https://forms.gle/7aVBJRHmZ4qLKyTc6>.

Dane zamieszczone w formularzach zbierane są w celu przeprowadzenia rekrutacji placówek edukacyjnych. W trakcie rekrutacji OP skontaktuje się z OD w celu weryfikacji danych w formularzu rekrutacyjnym. 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 "IT for SHE Kids", zgłasza grupę podając liczbę uczniów/ dzieci oraz ich krótką charakterystykę i wysyła do akceptacji przez OP. Po otrzymaniu akceptacji zgłoszenia na platformie pracownik placówki edukacyjnej ma tydzień 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 opieczetowania. Tak przygotowane oświadczenie należy następnie zeskanować i wgrać na platformę. Pracownik placówki staje się Opiekunem Dzieci po otrzymaniu akceptacji oświadczenia od OP.

4.2.2. Obowiązki Opiekuna Dzieci

1. Rejestracja na platformie Programu PROJEKTOR i zgłoszenie grupy 20 dzieci
2. Wgranie oświadczenia podpisanego przez dyrektora placówki edukacyjnej.
3. Zapewnienie Wolontariuszom grupy 20 dzieci, dla mogą zrealizować zajęcia.
4. Zapewnienie Wolontariuszom przestrzeni na realizację zajęć w pełnym wymiarze (5 godz.

dydaktycznych);

5. Zapewnienie noclegu i wyżywienia Wolontariuszko na czas trwania zajęć w placówce;
6. Wsparcie Wolontariuszy podczas realizacji zajęć.
7. 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.
8. Zapoznanie Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi na terenie placówki edukacyjnej.
9. Udział w projekcie zgodnie z jego założeniami oraz przestrzeganie harmonogramu projektu

4.2.3. Szkolenie

1. Opiekun Dzieci ma obowiązek wziąć udział 3 lipca 2025 r. w Spotkanie 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.

4.2.4. 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.

4.2.5. Zajęcia

Zajęcia edukacyjne w ramach programu wolontariatu IT for SHE Kids:

1. są dedykowane dzieciom i młodzieży z klas IV-VIII szkół podstawowych;
2. 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);
3. minimalna liczba uczniów uczestniczących w zajęciach to 20;
4. podczas zajęć obowiązkowa jest obecność Opiekuna Dzieci z doświadczeniem pedagogicznym.

4.3. Zadania informacyjno-promocyjne Opiekuna Dzieci

OD powinien poinformować środowisko lokalne o udziale placówki w IT for SHE Kids w terminie 30 dni od daty zakończenia zajęć. OD może wykorzystać jeden z trzech zaproponowanych sposobów:

1. Umieścić wpis o udziale w IT for SHE Kids i realizowanych zajęciach na stronie internetowej szkoły/ placówki. W artykule powinno być umieszczone logo programu (do pobrania tutaj: [logotyp](#)) oraz stopka informacyjna zawierająca dane o Organizatorze: „Wolontariat „IT for SHE Kids” jest realizowany przez Fundację Edukacyjną Perspektywy³ we współpracy z Fundacją Edukacyjną Przedsiębiorczości⁴ realizatora Programu PROJEKTOR.”
2. Poinformować o udziale w IT for SHE Kids i realizowanych zajęciach na kanałach

³ Fundacja Edukacyjna Perspektywy z siedzibą w Warszawie, Nowogrodzka 31, KRS 0000176397

⁴ Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości z siedzibą w Łodzi, ul. ul. Sterlinga 27/29, KRS 0000078066

społecznościowych prowadzonych przez placówkę. W poście powinna być zawarta informacja:

Wolontariat „IT for SHE Kids” jest realizowany przez Fundację Edukacyjną Perspektywy⁵ we współpracy z Fundacją Edukacyjną Przedsiębiorczości⁶ realizatora Programu PROJEKTOR.

4.4. Korzyści z udziału w programie dla Opiekuna Dzieci

OD poprzez udział w Projekcie:

1. wzbogaca ofertę edukacyjną i wychowawczą placówki poprzez dostarczenie dzieciom i młodzieży zajęć ze studentami;
2. otrzymuje cyfrowy certyfikat udziału w programie;
3. ma pierwszeństwo udziału w webinarach, innych projektach oraz szkoleniach dedykowanych OD (okazjonalnie).

4.5. 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. Nie wywiązywanie się z terminów wyznaczonych przez organizatorów na wypełnienie poszczególnych etapów projektu;
2. Łączenie Wolontariuszy z inną grupą Dzieci niż została zaakceptowana w procesie rekrutacji. Niedozwolone jest zmienianie grupy Dzieci uczestniczącej w zajęciach bez wcześniejszego poinformowania o zmianie Wolontariuszy oraz OP.
3. Pobieranie opłat od Opiekunów Prawnych Dzieci za uczestnictwo w zajęciach prowadzonych przez Wolontariuszy Programu;
4. Zachowanie obraźliwie w stosunku do innych uczestników projektu lub organizatora;
5. Podejmowanie działań sprzecznych z powszechnie obowiązującym prawem oraz zasadami współżycia społecznego i dobrymi obyczajami;
6. Nie przestrzeganie zapisów Regulaminu.

5. Dane osobowe

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.

Proces rekrutacji placówek jest prowadzony przez Fundację Edukacyjną Przedsiębiorczości, która jest administratorem danych osobowych osoby zgłaszającej Placówkę.

Dane wprowadzone przy rejestracji na platformie Programu PROJEKTOR będą przetwarzane

⁵ Fundacja Edukacyjna Perspektywy z siedzibą w Warszawie, Nowogrodzka 31, KRS 0000176397

⁶ Fundacja Edukacyjna Przedsiębiorczości z siedzibą w Łodzi, ul. ul. Sterlinga 27/29, KRS 0000078066

na zasadach określonych w regulaminie platformy Programu PROJEKTOR.

6. Postanowienia końcowe

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie. Aktualny „Regulamin programu wolontariatu IT for SHE Kids” będzie na bieżąco publikowany na stronie www.projektor.org.pl w zakładce “Projekty> IT for SHE Kids” oraz na stronie internetowej: itforshe.pl. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem są rozstrzygane przez Organizatorów.

Załącznik 1 Realizacja projektu – Wolontariusz

IT for SHE Kids	
Możliwe dni realizacji zajęć:	pon-nd
Czasowy udział studenta w projekcie:	lipiec-październik
Liczba Wolontariuszy	Zespół może liczyć 2 Wolontariuszki.
Grupa wiekowa uczniów:	klasy IV-VIII
Formuła działania	
Formuła	zajęcia stacjonarne
Schemat zajęć:	3 dni zajęć Każdego dnia odbywają się zajęcia trwające 5 godzin dydaktycznych.
Tematyka zajęć:	Nowe technologie, druk 3D, robotyka, programowanie, sztuczna inteligencja itp. Tematyka zajęć ustalana jest przez zespół Wolontariuszy.
Liczba grup, z którymi 1 zespół Wolontariuszy prowadzi zajęcia:	1 zespół Wolontariuszy prowadzi zajęcia dla 1 grupy Dzieci

Załącznik 2 Realizacja projektu – Opiekun Dzieci

Pikniki Naukowe	
Możliwe dni realizacji zajęć:	pon-nd
Czasowy udział placówki w projekcie:	lipiec-październik
Liczba Dzieci i grup, którą może zgłosić OD:	Liczba dzieci w grupie to 20. OD może zgłosić 1 grupę.
Grupa wiekowa Dzieci:	klasy IV-VIII
Formuła działania	
Formuła	Zajęcia stacjonarne
Schemat zajęć (w godzinach dydaktycznych):	3 dni zajęć Każdego dnia odbywają się zajęcia trwające 5 godzin dydaktycznych.
Tematyka zajęć:	Nowe technologie, druk 3D, robotyka, programowanie, sztuczna inteligencja itp. Tematyka zajęć ustalana jest przez zespół Wolontariuszy.
Liczba grup, z którymi Wolontariusze prowadzą zajęcia:	1 zespół Wolontariuszy prowadzi zajęcia dla jednej grupy Dzieci
Zespół Wolontariuszy:	Do placówki może przyjechać 2 Wolontariuszy.

Załącznik 3. 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 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 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. 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.

Podpis i data

Załącznik 4. Oświadczenie placówki edukacyjnej

Pieczętka placówki

Regon placówki:

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:..... do działania w imieniu placówki edukacyjnej w Programie PROJEKTOR
4. Ponadto zobowiązuję się do zapewnienia, iż:
 - a) najpóźniej w momencie rozpoczęcia realizacji zajęć, Opiekun Dzieci zapozna Wolontariuszy z zasadami bezpieczeństwa i regulaminami obowiązującymi w placówce;
 - b) Opiekun Dzieci będzie zawsze obecny podczas zajęć prowadzonych przez Wolontariuszy;
 - c) Opiekun Dzieci przygotuje placówkę na przyjazd Wolontariuszy;
 - d) dla grupy wolontariuszy będzie dostępne wyżywienie oraz nocleg na czas trwania projektu

Podpis Dyrekcji

Podpis Opiekuna Dzieci

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.

Zał. 6 Karta etyczna Opiekuna Dzieci

Jestem świadomy/a:

1. że rola Opiekuna_ki 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 to 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.