

Regulamin Programu Planszowa Świetlica

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Programu jest Animato Sylwia Welc z siedzibą: ul. Na Ostatnim Groszu 86/13, 54-207 Wrocław, NIP 895-106-40-09, REGON 382247227.
2. Partnerem programu jest Wydawnictwo Nasza Księgarania sp. z o.o., NIP: 526-020-52-85, KRS: 0000038853
3. Celem Programu jest promowanie wykorzystywania nowoczesnych gier planszowych jako narzędzia do pracy edukacyjnej i opiekuńczo-wychowawczej w świetlicach szkolnych
4. Program przeznaczony jest do przeprowadzenia w świetlicach publicznych szkół podstawowych.
5. Program ma zasięg ogólnopolski.
6. Uczestnictwo w Programie jest bezpłatne dla Uczestników.
7. Program prowadzony jest od czerwca 2023 r. do czerwca 2024 r.
8. Ramy czasowe Programu:
 - a) Rekrutacja szkół do Programu – 15.06.2023 - 30.09.2023 lub wyczerpania miejsc
 - b) Szkolenie dla osób prowadzących Program w szkołach – 1.10.2023 – 15.11.2023
 - c) Realizacja zadań Programu w szkołach oraz bieżące przysyłanie dokumentacji fotograficznej – od momentu zrealizowania szkolenia do 30.05.2024
 - d) Wypełnienie i przesłanie ankiety podsumowującej realizację Programu w szkole – do 15.06. 2024
 - e) Przesłanie drogą elektroniczną zaświadczeń potwierdzających udział w Programie do szkół i nauczycieli realizujących Program - 15-30 czerwca 2024.

§ 2. Zasady Programu

1. Aby przystąpić do Programu należy wysłać zgłoszenie na adres mailowy kontakt@animato.events
2. Zgłoszenie powinno zawierać nazwę i adres szkoły (zwanej dalej Uczestnikiem), imię, nazwisko i adres mailowy koordynatora Programu ze strony Uczestnika oraz liczbę nauczycieli i grup świetlicowych, które będą realizować Program.
3. Informacja o zakwalifikowaniu do programu zostanie przesłana Uczestnikowi w terminie do dwóch tygodni od otrzymania zgłoszenia.
4. Uczestnik przystępując do programu wyraża zgodę na przeprowadzenie na terenie szkoły bądź zdalnie szkolenia „Planszowa Świetlica” dla osób, które będą realizować Projekt w danej szkole.
5. W ramach Programu Uczestnik otrzymuje bezpłatnie pakiet gier planszowych Wydawnictwa „Nasza Księgarnia” wskazanych przez Wydawnictwo do przeprowadzenia zajęć oraz zestaw scenariuszy wspomagających prowadzenie Programu.
6. W czasie trwania Programu Uczestnik zobowiązany jest do przeprowadzenia minimum 8 godzin zajęć z wykorzystaniem otrzymanych gier planszowych z każdą z zadeklarowanych w zgłoszeniu grup świetlicowych.

7. Uczestnik zobowiązuje się do przestania w trakcie trwania programu minimum trzech relacji fotograficznych z przeprowadzonych zajęć bezpośrednio do Organizatora bądź w formie linku do relacji na własnej stronie internetowej lub profilu w mediach społecznościowych.
8. Po zakończeniu cyklu zajęć Uczestnik przesyła do Organizatora ankietę z podsumowaniem Projektu.
9. Po otrzymaniu ankiety Organizator przesyła drogą mailową do Koordynatora zaświadczenia o realizacji Programu przez Szkołę oraz nauczycieli.

§ 3. Postanowienia końcowe

1. Administratorem danych osobowych uczestników Programu jest Organizator.
2. Dane osobowe osób realizujących program z ramienia Uczestnika będą przetwarzane w celu organizacji, przeprowadzenia i ewaluacji Programu w czasie niezbędnym do realizacji wyżej wymienionych celów.
3. Dane osobowe osób realizujących program mogą być przekazane Partnerowi Programu w celu przestania materiałów niezbędnych do realizacji programu oraz wydania zaświadczenia potwierdzającego uczestnictwo w Programie.
4. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz do ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu i cofnięcia zgody w dowolnym momencie.
5. Kontakt z administratorem danych jest możliwy poprzez adres mailowy kontakt@animato.events.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.

