



Fundusze
Europejskie



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejskie Fundusze
Strukturalne i Inwestycyjne



REGULAMIN UDZIAŁU W WARSZTATACH

PROJEKTU „MAŁY INNOWATOR”

I. Termin, miejsce, organizatorzy

§1

Warsztaty „Mały Innowator” (zwane dalej „Warsztatami”) są przedsięwzięciem edukacyjnym odbywającym się w ramach realizacji projektu pod tym samym tytułem, finansowanym ze środków Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach programu Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 (POWR.03.01.00-00-U098/17). Zajęcia zostaną przeprowadzone na terenie szkół podstawowych (w klasach edukacji wczesnoszkolnej I-III) od stycznia 2019 r. do czerwca 2020 r.

§2

Organizatorem warsztatów jest Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Warszawskiego z siedzibą w Warszawie, zwany w dalszej części Regulaminu Organizatorem.

II. Misja Warsztatów

§3

Celem Warsztatów jest stymulowanie ciekawości poznawczej, rozwoju intelektualnego dzieci, kreatywnego myślenia, doskonalenie umiejętności rozwiązywania problemów oraz pracy zespołowej.

III. Uczestnicy Warsztatów

§4

W Warsztatach weźmie udział ponad 180 uczniów wyłonionych w drodze otwartej rekrutacji. W szkołach, z którymi podpisane zostały listy intencyjne prowadzona jest promocja i rekrutacja na warsztaty. Zapisy na warsztaty dokonywane są bezpośrednio mailowo u kierownika projektu lub nauczycieli poszczególnych klas. Uczestnictwo jest możliwe po złożeniu stosownych oświadczeń przez rodzica lub opiekuna prawnego.

IV. Zasady postępowania w przypadku większej liczby chętnych

§5

O przyjęciu na Warsztaty decyduje jedynie kolejność zgłoszeń, w ramach zasady równości szans. Za osobę zapisaną na warsztaty uznaje się ucznia, którego Rodzic lub opiekun prawny złożył stosowne oświadczenia.

V. Formuła Warsztatów

§6

1. W roku szkolnym 2018/2019 i 2019/2020 uczniowie będą uczestniczyli w 15 godzinach dydaktycznych cyklu fakultatywnych zajęć na terenie szkoły, ujętych w planie danej placówki, prowadzonych przez pracowników UW.
2. W trakcie zajęć (3 godziny dydaktyczne każde) uczniowie będą mieli okazję m.in. do:
 - wcielenia się w role pracowników firmy, poznania specyfiki największych firm na świecie (także tych produkujących zabawki);
 - udziału w grze typu pokój zagadek (rozwiązywaniu zagadek w grupach);
 - udziału w grach i zabawach edukacyjnych realizowanych indywidualnie i w grupach, promujących myślenie i działanie kreatywne, pracę na wspólny cel;
 - tworzenia prototypów zabawek dla klienta, składania i rozkładania zabawek wydrukowanych w technologii druku 3D, tworzenia do nich instrukcji, analizowania modeli trójwymiarowych, opracowywania uproszczonej specyfikacji technicznej.
3. Model nauczania zastosowany na zajęciach łączy STEAM i DESIGN THINKING. Uczeń występuje w roli badacza, odkrywcy i konstruktora, w trakcie warsztatów wykorzystywane są elementy technologii, inżynierii, sztuki i matematyki. W pracy z uczniami wykorzystane zostaną metody aktywizujące, a także różne formy doskonalące kreatywne myślenie i działanie oraz umiejętności pracy w zespole ukierunkowanym na osiągnięcie wspólnego celu.

§7

1. Wszelkie autorskie prawa majątkowe do formuły, a także efektów Warsztatów posiada Organizator.
2. Uczestnicy zakwalifikowani do wzięcia udziału w Warsztatach, które odbędą się w wyznaczonych w każdej szkole godzinach nie ponoszą żadnych kosztów uczestnictwa.
3. Na zakończenie Warsztatów każdy z uczestników otrzyma certyfikat.

VI. Uwagi porządkowe

§8

Zakwalifikowany Uczestnik ma prawo i obowiązek udziału w przynajmniej czterech z pięciu zajęć przewidzianych programem Warsztatów i ujętych w Harmonogramie zajęć. W przypadku większej liczby nieobecności spowodowanej chorobą dziecka, na podstawie okazanego zwolnienia lekarskiego dopuszcza się sytuację przeprowadzenia z uczniem warsztatów indywidualnych lub dołączenia go na zajęcia innej grupy w tej samej placówce.

§9

Zgłoszenie udziału w Warsztatach oznacza bezwarunkową zgodę na postanowienia niniejszego Regulaminu.

§10

Wszelkie materiały opracowane wspólnie z uczestnikami Warsztatów stanowią własność Organizatora i zostaną udostępnione na zasadach „wolnej licencji”.

§11

Warunkiem uczestnictwa w projekcie jest złożenie *Deklaracji uczestnictwa w projekcie*, w której uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie i prezentację danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacyjnego oraz udziału w Warsztatach.

§12

Informacje takie jak adres zamieszkania, telefon, e-mail służą jedynie do celów związanych z organizacją Warsztatów oraz wypełnienia warunków realizacji projektów unijnych i pozostają do wyłącznej wiadomości Organizatora.

§13

Za całość spraw związanych z przygotowaniem i przebiegiem Warsztatów odpowiedzialni są: Organizator Warsztatów, posiadający decydujący głos w kwestiach spornych, nieobjętych regulaminem lub wymagających dodatkowych interpretacji.

§14

W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie będą miały przepisy kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz inne powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

VII. Dodatkowe informacje

§15

Dane Organizatora:

Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Warszawskiego

ul. Mokotowska 16/20

00-561 Warszawa

Telefon Kierownika Projektu: +48 501 192 957; e-mail: szyllerola@gmail.com

<http://www.pedagog.uw.edu.pl/>

§16

Niniejszy Regulamin dostępny jest [na stronie projektu „Mały Innowator”](#) w dziale dokumenty.