

## REGULAMIN

### Projektu „Akademia Kreatywnych Umysłów”

#### I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa w Projekcie „Akademia Kreatywnych Umysłów”, zwanym dalej „Projektem”.
2. Projekt realizowany jest w ramach zadania publicznego pn. „Akademia Kreatywnych Umysłów”. Zadanie jest współfinansowane ze środków Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego.
3. Celem Projektu jest wyrównanie szans edukacyjnych dzieci i młodzieży z Gminy Łukta poprzez organizację innowacyjnych zajęć dodatkowych rozwijających kompetencje przyszłości w obszarze STEAM (nauka, technologia, inżynieria, sztuka, matematyka).
4. Projekt ma wspierać rozwój umiejętności praktycznych, kreatywnego rozwiązywania problemów, współpracy, logicznego myślenia oraz budowania pewności siebie.
5. Organizatorem jest Fundacja Rozwoju Regionu Łukta, 14-105 Łukta, ul. Mazurska 30, www.FRRL.ORG.PL
6. Projekt realizowany jest w okresie od 1 maja 2025 r. do 31 października 2025 r.
7. Miejscem realizacji Projektu jest siedziba Fundacji Rozwoju Regionu Łukta, w tym sala konferencyjna oraz inne przestrzenie wykorzystywane do realizacji zajęć projektowych.

#### II. ZASADY UCZESTNICTWA

1. Udział w projekcie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami mogą być wyłącznie uczniowie szkoły podstawowej z Gminy Łukta, którzy zostali zgłoszeni przez rodziców/opiekunów prawnych.
3. Warunkiem uczestnictwa jest złożenie podpisanego formularza zgłoszeniowego oraz w przypadku zakwalifikowania do Projektu zgody rodzica/opiekuna prawnego.
4. W przypadku dużej liczby chętnych o zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń oraz spełnienie dodatkowych kryteriów:
  - ⇒ pochodzenie z rodziny wielodzietnej,
  - ⇒ aktywność społeczna uczestnika lub jego rodziny.

#### III. ORGANIZACJA ZAJĘĆ

1. Zajęcia w ramach Projektu będą prowadzone w formie warsztatów i zajęć edukacyjnych rozwijających kompetencje w obszarze STEAM.
2. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora i dostępnym dla uczestników.
3. W ramach projektu realizowane będą następujące działania:
  - ⇒ **Programowanie bez komputerów** – warsztaty z robotyki i programowania z wykorzystaniem zestawów edukacyjnych, bez użycia komputerów.
  - ⇒ **Laboratorium eksperymentów** – cykl zajęć z eksperymentami przyrodniczymi, fizycznymi i chemicznymi, prowadzonymi pod okiem instruktora.
  - ⇒ **Supermoce umysłu** – warsztaty rozwijające techniki pamięciowe, szybkie czytanie, efektywne uczenie się oraz kreatywność.
  - ⇒ **Edukacyjna przygoda w Kortosferze** – wyjazd edukacyjny do Olsztyna do Centrum Nauki Kortosfera.

Zadanie publiczne pn. „Akademia Kreatywnych Umysłów”  
jest współfinansowane ze środków Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego

- ⇒ **Finał projektu – wydarzenie podsumowujące** – spotkanie końcowe z prezentacją rezultatów, wystawą oraz wręczeniem upominków.
- 4. Uczestnicy są zobowiązani do aktywnego uczestnictwa w zajęciach oraz przestrzegania zasad bezpieczeństwa i współpracy w grupie.
- 5. Organizator zapewnia wszystkie materiały i sprzęt niezbędny do udziału w zajęciach.
- 6. W ramach zajęć z eksperymentami i wyjazdów organizator zapewni odpowiednie środki ochrony oraz nadzór dorosłych.

#### IV. OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW I RODZICÓW/OPIEKUNÓW

1. Rodzice/opiekunowie prawni uczestników zobowiązani są do zapewnienia bezpiecznego dowozu dziecka na zajęcia i z powrotem do domu.
2. Uczestnicy oraz ich rodzice/opiekunowie prawni zobowiązani są do:
  - ⇒ punktualnego stawiania się na zajęcia,
  - ⇒ szacunku wobec innych uczestników, prowadzących oraz mienia Fundacji,
  - ⇒ przestrzegania zasad niniejszego Regulaminu oraz poleceń prowadzących zajęcia.

#### V. ZGŁOSZENIA DO PROJEKTU

1. **Zgłoszenie uczestnika** do projektu odbywa się poprzez złożenie dwóch dokumentów:
  - ⇒ **Formularza zgłoszeniowego uczestnika** – załącznik nr 1 do Regulaminu,
  - ⇒ **Zgody rodzica/prawnego opiekuna na udział dziecka w Projekcie** – załącznik nr 2 do Regulaminu.
2. **Termin zgłoszeń:** do dnia **29 maja 2025 r. do godziny 15:30**. Liczy się data wpływu dokumentów do organizatora.
3. **Formy zgłoszeń:**
  - ⇒ **mailowo** – na adres: [m.lemanowicz@frrl.org.pl](mailto:m.lemanowicz@frrl.org.pl),
  - ⇒ **tradycyjnie (papierowo)** – osobiście lub listownie na adres: Fundacja Rozwoju Regionu Łukta ul. Mazurska 30, 14-105 Łukta.
4. **Uwaga:** Liczy się **data wpływu** zgłoszenia. W przypadku zgłoszeń tradycyjnych należy wziąć pod uwagę godziny pracy biura Fundacji: **dni robocze (pon. – pt.) w godz. 7:30–15:30**.
5. Uczestnik (lub jego rodzic/opiekun prawny) może **zrezygnować z udziału w Projekcie**, informując organizatora **mailowo, telefonicznie lub pisemnie**.
6. **Kontakt w sprawie zgłoszeń i Projektu:**
  - ⇒ tel. 510 838 022 – **Maria Lemanowicz**
  - ⇒ e-mail: [m.lemanowicz@frrl.org.pl](mailto:m.lemanowicz@frrl.org.pl)
7. Wyniki rekrutacji zostaną przekazane rodzicom/opiekunom prawnym telefonicznie.

#### VI. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych jest Fundacja Rozwoju Regionu Łukta z siedzibą w Łukcie przy ul. Mazurskiej 30, 14-105, e-mail [frrl@frrl.org.pl](mailto:frrl@frrl.org.pl)
2. Podane dane osobowe będą przetwarzane na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), przez okres 5 lat, licząc od początku roku następującego po roku, w którym Administrator zrealizuje zadanie publiczne „Akademia Kreatywnych Umysłów” tj. do 31.10.2030 r.
3. Zakres przetwarzanych danych osobowych obejmuje: imię, nazwisko, telefon, e-mail, miejsce zamieszkania.
4. Dane mogą zostać udostępnione podmiotom:

---

Zadanie publiczne pn. **“Akademia Kreatywnych Umysłów”** jest współfinansowane ze środków Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego



- Samorząd Województwa Warmińsko-Mazurskiego – w zakresie realizacji, rozliczenia i sprawozdawczości zadania publicznego pn. „Akademia Kreatywnych Umysłów”;
  - innym podmiotom, o ile wynika to z przepisów prawa.
5. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo żądania dostępu do podanych danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
  6. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do cofnięcia wyrażonej zgody w dowolnym momencie. Powyższe nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie wyrażonej zgody przed jej cofnięciem.
  7. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego w przypadku uznania, że podane dane osobowe przetwarzane są niezgodnie z przepisami obowiązującego prawa.
  8. Podanie danych osobowych oraz zgoda na ich przetwarzanie są dobrowolne, przy czym niezbędne do udziału w projekcie. Brak zgody uniemożliwia udział w projekcie.
  9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany.
  10. Dane nie będą przekazywane do państw trzecich lub do organizacji międzynarodowych.

## VII. PUBLIKACJA WIZERUNKU

1. Rodzice/opiekunowie prawni wyrażają zgodę na zamieszczenie przez Organizatora wizerunku utrwalonego podczas trwania Projektu, którego będą uczestnikami, w celach informacyjno-promocyjnych oraz sprawozdawczych.
2. Powyższa zgoda jest dobrowolna jednak, jej brak uniemożliwia udział Uczestnika/Uczestniczki w Projekcie.
3. Informacje określone w pkt. 2-4 będą publikowane za pomocą:
  - a. mediów społecznościowych Organizatora,
  - b. stronie internetowej Organizatora,
  - c. w ramach sprawozdania z realizacji zadania publicznego pn. „Akademia Kreatywnych Umysłów”
  - d. materiałach informacyjnych i promocyjnych z wydarzenia i zadania publicznego pn. „Akademia Kreatywnych Umysłów”, w tym materiałach prasowych i w publikacjach.

## VIII. INFORMACJE O FINANSOWANIU

1. Projekt jest współfinansowany ze środków **Samorządu Województwa Warmińsko-Mazurskiego** – w ramach zadania publicznego.
2. Organizator informuje, że zadanie publiczne może podlegać monitorowaniu, kontroli i wizytacji przez podmiot finansujący wskazany w pkt. 1.

## IX. POSTANOWIENIE KOŃCOWE

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, o czym poinformuje powszechnie dostępnymi kanałami.

Zatwierdzam  
/-/ Małgorzata Hołubiec  
19.05.2025