

Regulamin Projektu

„STEAM Academy”

Umowa nr W/UMWM-UU/UM/ES/4562/2025

§ 1 Informacje o Projekcie

1. Niniejszy Regulamin określa szczegółowe kryteria oraz tryb rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „STEAM Academy”.
2. Zadanie publiczne „STEAM Academy” współfinansowane ze środków Samorządu Województwa Mazowieckiego.
3. Okres realizacji Projektu: 1 lipca 2025 r. – 30 listopada 2025 r.
4. Udział Uczestników w Projekcie jest bezpłatny.
5. Na potrzeby Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:
 - Dokumenty rekrutacyjne – Formularz zgłoszeniowy, Deklaracja uczestnictwa w projekcie oraz Oświadczenie o przetwarzaniu danych osobowych.
 - Projekt – projekt edukacyjny „STEAM Academy”.
 - Beneficjent – Fundacja Full STEAM Ahead z siedzibą w Gąsawach Rządowych 183, 26-502 Jastrząb.
 - Uczestnik/Uczestniczka – dziecko lub młodzież w wieku 6-19 lat zamieszkałe na terenie powiatu szydłowieckiego.
 - Zajęcia – warsztaty realizowane w ramach Projektu.

§ 2 Cel Projektu

Celem Projektu jest podniesienie kompetencji cyfrowych, inżynierskich i społecznych 32 dzieci i młodzieży (6-19 lat) poprzez udział w 132 godzinach zajęć z robotyki, programowania, sztucznej inteligencji i cyberbezpieczeństwa do 30 listopada 2025 r.

§ 3 Uczestnicy Projektu

1. Projekt skierowany jest do 32 osób spełniających kryteria z § 1 pkt 5.
2. Fundacja zapewnia dostępność architektoniczną, cyfrową i organizacyjną zgodnie z ustawą z 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami.
3. Materiały promocyjne i merytoryczne będą wolne od stereotypów płci; do udziału zachęcane są zarówno dziewczynki, jak i chłopcy.

§ 4 Działania w ramach Projektu:

- 1) Zajęcia "LEGO Start Lab" (48 godzin).
- 2) Zajęcia "LEGO Tech Lab" (64 godziny).
- 3) Zajęcia "Rozgryź AI" (12 godzin).
- 4) Zajęcia "CyberNinja" (8 godzin).

§ 5 Warunki uczestnictwa

1. Kryteria formalne:

- wiek 6-19 lat;
- zamieszkanie na terenie powiatu szydłowieckiego.

2. Kryteria premiujące stosowane w przypadku przekroczenia liczby miejsc w projekcie:

Liczba mieszkańców miejscowości	Punkty
≤ 300	5
301 – 800	4
801 – 1 500	3
1 501 – 3 000	2
3 001 – 10 000	1
Dodatkowe kryteria	Punkty
Osoba z niepełnosprawnościami	3
Osoby, które nie brały dotychczas udziału w bezpłatnych zajęciach organizowanych przez Beneficjenta	2

Przy równej liczbie punktów priorytet otrzymują dziewczęta.

3. Uczestnik zobowiązuje się do uczestnictwa w min. 50 % godzin każdego modułu oraz do aktywnego udziału w badaniach ewaluacyjnych.
4. Nieobecność usprawiedliwiona jest wyłącznie z powodów losowych. Przy przekroczeniu 20 % nieusprawiedliwionych nieobecności Beneficjent może skreślić Uczestnika i zaprosić osobę z listy rezerwowej.

§ 6 Procedura rekrutacji

1. Zgłoszenia do projektu odbywają się za pomocą formularza zgłoszeniowego.

2. Zakwalifikowany Uczestnik (lub rodzic/opiekun) składa podpisane Dokumenty rekrutacyjne w terminie 5 dni roboczych od otrzymania informacji o przyjęciu.
3. Brak lub nieterminowe złożenie Dokumentów skutkuje skreśleniem z listy uczestników.

§ 7 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych jest Fundacja Full STEAM Ahead. Dane będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Projektu zgodnie z RODO.
2. Uczestnik (lub rodzic/opiekun) wyraża nieodpłatną, nieograniczoną czasowo i terytorialnie zgodę na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku dziecka w materiałach promocyjnych Beneficjenta, w tym w mediach społecznościowych.
3. Materiały dydaktyczne powstałe w ramach Projektu zostaną udostępnione na licencji CC BY 4.0.
4. Szczegółowa klauzula informacyjna oraz wzór zgody stanowią Załącznik nr 3.

§ 8 Rezygnacja z udziału

1. Rezygnację można złożyć w ciągu 7 dni kalendarzowych od publikacji listy uczestników.
2. Rezygnacja musi mieć formę pisemną (e-mail lub pismo papierowe) i zostać przesłana na adres: kontakt@fullsteam.pl lub fundacijasteam@gmail.com.
3. Na zwolnione miejsce przyjmowana jest kolejna osoba z listy rezerwowej.

§ 9 Odpowiedzialność za sprzęt

1. Zestawy LEGO, komputery, tablety, roboty i inne materiały dydaktyczne pozostają własnością Beneficjenta.
2. Uczestnik (lub rodzic/opiekun) ponosi odpowiedzialność materialną za umyślne zniszczenie lub zagubienie sprzętu do wysokości kosztów naprawy albo odtworzenia.

§ 10 Wizerunek i prawa autorskie

1. Uczestnik (lub rodzic/opiekun) może w każdej chwili cofnąć zgodę na publiczne wykorzystanie wizerunku; cofnięcie nie wpływa na legalność wcześniejszego przetwarzania.
2. Beneficjent ma prawo nieodpłatnie wykorzystywać materiały foto-wideo z realizacji Projektu w celach promocyjnych i statutowych.

§ 11 Klauzula antydyskryminacyjna i przeciwdziałanie przemocy

1. Beneficjent stosuje zasadę równego traktowania, niezależnie od płci, wieku, niepełnosprawności, rasy, pochodzenia etnicznego, wyznania, orientacji seksualnej czy statusu społeczno-ekonomicznego.
2. Przemoc fizyczna, psychiczna i cyberprzemoc są niedopuszczalne. Incydenty należy zgłaszać Kierownikowi Projektu lub trenerowi.
3. Beneficjent podejmuje działania interwencyjne w terminie 3 dni roboczych od zgłoszenia i w razie potrzeby powiadamia właściwe służby.

§ 12 Postanowienia końcowe

1. Sprawy nieuregulowane w Regulaminie rozstrzyga Kierownik Projektu.
2. Beneficjent zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie, o ile nie narusza to praw już nabytych przez Uczestników; o zmianach informuje na stronie internetowej Fundacji.
3. Regulamin wchodzi w życie 1 lipca 2025 r. i obowiązuje do zakończenia Projektu.

Załączniki

1. Formularz zgłoszeniowy
2. Deklaracja uczestnictwa w projekcie
3. Klauzula informacyjna RODO