

# REGULAMIN

## Programu edukacyjnego

# MA:DRZY CYFROWI

## INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem Programu **MA:DRZY CYFROWI**, zwanego dalej **Programem MC**, jest Fundacja „ABCXXI – Cała Polska czyta dzieciom”, zwana dalej **Fundacją**, która realizuje go przy wsparciu Google.org.
2. Celem Programu MC jest edukacja moralna i kształtowanie postaw odpowiedzialności społecznej uczniów z jednoczesnym podnoszeniem ich umiejętności cyfrowych.
3. Program MC jest adresowany do uczniów starszych klas szkół podstawowych oraz zaangażowanych w jego realizację edukatorów.
4. W Programie MC może wziąć udział placówka edukacyjna lub oświatowo-kulturalna, zwana dalej **Placówką** – szkoła podstawowa, biblioteka, ośrodek kultury lub inna, zlokalizowana na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, która zarejestrowała się w Programie MC poprzez stronę [www.madrzycyfrowi.pl](http://www.madrzycyfrowi.pl).
5. Rejestracji Placówki dokonuje dyrektor/kierownik Placówki.
6. Edukatorzy prowadzący zajęcia z uczniami w ramach Programu MC – nauczyciele, bibliotekarze, instruktorzy, inni – zwani są dalej **Prowadzącymi**. Nie muszą to być osoby posiadające kompetencje w zakresie nauczania informatyki/narzędzi cyfrowych.
7. Program MC składa się z następujących etapów:
  - a. **Przygotowanie Prowadzących** do przeprowadzenia zajęć warsztatowych z uczniami poprzez materiały online, w tym kurs e-learningowy i prezentację „Program MC krok po kroku”
  - b. **Zajęcia warsztatowe** w wymiarze 18-20 godzin zegarowych, zależnie od wybranego przez Placówkę wariantu zajęć
  - c. **Samodzielna realizacja [Projektów społecznych](#)** przez zespoły uczniowskie przy wsparciu Prowadzących (do 6 tygodni),

- d. Przygotowanie przez uczniów **prezentacji zrealizowanych projektów** społecznych oraz opublikowanie ich w internecie (kanał YouTube) i przesłanie do Fundacji linków do prezentacji.
8. Fundacja nie pobiera od Uczestników opłat za udział w Programie.
9. Udział w Programie nie wymaga wykupienia licencji na narzędzia cyfrowe.

## KORZYŚCI DLA UCZNIÓW, EDUKATORÓW I PLACÓWEK

### KORZYŚCI DLA UCZNIÓW

- Podnoszenie kompetencji moralnych, społecznych i cyfrowych młodzieży, w tym umiejętności sprawnego i bezpiecznego korzystania z nowych technologii oraz zasobów dostępnych w sieci.
- Zapoznanie uczniów z metodą myślenia projektowego (**Design Thinking**) i stworzenie możliwości samodzielnej realizacji przez nich projektu społecznego. ntowania i odpierania argumentów), a także myślenia logicznego i krytycznego, refleksji, wnioskowania, przedsiębiorczości oraz rozwiązywania problemów w korzystny społecznie sposób.
- Rozwijanie kreatywności, innowacyjności, samodzielności i umiejętności współpracy.
- Rozbudzanie u uczniów zainteresowań poznawczych oraz potrzeby pogłębiania wiedzy w celu lepszego, dojrzałego rozumienia otaczającego ich świata.
- Zachęcenie uczniów do otwartości, aktywności, odpowiedzialności społecznej i zaangażowania w zmienianie świata na lepsze oraz pokazanie, że narzędzia cyfrowe mogą im w tym pomóc.

### KORZYŚCI DLA EDUKATORÓW

- Wsparcie kompetencji Prowadzących w zakresie:
  - ◊ nauczania wartości moralnych
  - ◊ wykorzystywania narzędzi cyfrowych
  - ◊ myślenia projektowego (Design Thinking)
- Zdobywanie doświadczeń i certyfikatów pod kątem awansu zawodowego.

## KORZYŚCI DLA PLACÓWEK

- **Wsparcie szkół w realizacji podstawy programowej MEN** zgodnie z Podstawowymi kierunkami polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2018/2019 poprzez zapewnienie uczniom ciekawych i wszechstronnie rozwijających zajęć, spójnych z wymogiem rozwijania kompetencji kluczowych oraz wprowadzenia programu wychowawczego do placówek.
- Wykazanie się przez Placówkę proaktywnym i nowatorskim podejściem do narastających problemów społecznych we współczesnym świecie oraz lepsze przygotowanie młodzieży do funkcjonowania w nim i do jego odpowiedzialnego współtworzenia.
- Zaszczepianie kultury wartości w Placówce.
- Większa liczba młodzieży korzystającej z zasobów bibliotecznych, wzrost zainteresowania młodzieży ofertą kulturalną bibliotek i domów kultury.
- Utrwalanie w świadomości młodych ludzi wizerunku bibliotek i domów kultury jako miejsc, gdzie mogą wartościowo i atrakcyjnie spędzać czas z rówieśnikami, zdobywając zarazem nowe doświadczenia i umiejętności wspierające rozwój intelektualny, moralny i społeczny.

## WARUNKI UCZESTNICTWA

### A. Placówka uczestnicząca w Programie MC:

1. Organizuje bezpłatne zajęcia warsztatowe dla jednej lub kilku grup uczniów starszych klas szkoły podstawowej (grupy mogą być mieszane wiekowo).
2. Zapewnia Prowadzących do przeprowadzenia zajęć warsztatowych z uczniami oraz tutoringu w okresie samodzielnej pracy uczniów.

### **UWAGA!**

O liczbie grup, osób w grupie oraz liczbie Prowadzących decyduje dyrektor/kierownik Placówki w porozumieniu z Prowadzącymi. Rekomendujemy zorganizowanie dwóch grup uczniów z klas 6 - 8 (po ok. 15 osób każda, po trzy 5-osobowe zespoły projektowe w ramach grupy) oraz zapewnienie 1 - 2 Prowadzących na grupę. Dobrym rozwiązaniem jest prowadzenie zajęć w grupie przez dwóch Prowadzących, z których jeden jest odpowiedzialny za część dotyczącą wartości moralnych, a drugi za przedstawienie/wprowadzanie narzędzi cyfrowych.

3. Zapewnia uczniom w czasie zajęć warsztatowych dostęp do sali/sal, Internetu oraz przynajmniej do jednego komputera na 3 uczniów.
4. Pozyskuje zgody rodziców/opiekunów prawnych uczniów na ich udział w Programie MC, wykorzystanie ich wizerunku oraz umieszczenie stworzonych przez nich prezentacji w materiałach informacyjnych i promocyjnych Programu, a także zgody na przetwarzanie przez Fundację danych uczniów w celu przeprowadzenia, ewaluacji i promocji Programu MC. Więcej informacji na temat przetwarzania danych osobowych znajduje się w rozdziale POSTANOWIENIA KOŃCOWE niniejszego Regulaminu. Wzór zgody do pobrania: [http://madrzycyfrowi.pl/pobierz/Zgoda\\_na\\_udzial.pdf](http://madrzycyfrowi.pl/pobierz/Zgoda_na_udzial.pdf)
5. O ile jest to niezbędne, Placówka pozyskuje środki na wynagrodzenie dla Prowadzących za pracę podczas zajęć warsztatowych oraz na materiały papiernicze, wyżywienie i transport dla uczniów biorących udział w Programie MC. Fundacja nie ma możliwości pokrycia ww. kosztów.

B. Materiały, które powstaną w ramach realizacji Programu MC, w tym materiały przesłane przez Uczestników do Fundacji, zostaną objęte licencją CC-BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>) i będą udostępnione nieodpłatnie w Internecie. Udział w Programie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na wykorzystanie wszelkich przesłanych przez Placówkę materiałów zgodnie z powyższą licencją.

C. Dyrektor/kierownik placówki oraz Prowadzący kontaktują się z Fundacją w sprawach związanych z realizacją Programu drogą mailową na adres: [kontakt@madrzycyfrowi.pl](mailto:kontakt@madrzycyfrowi.pl)

## REJESTRACJA DO PROGRAMU

1. Udział Placówki w Programie MC wymaga rejestracji online poprzez Formularz zgłoszeniowy dostępny na [www.madrzycyfrowi.pl](http://www.madrzycyfrowi.pl). Placówka zaznacza w nim wybrany przez siebie termin i format realizacji Programu.
2. Po dokonaniu rejestracji Placówka otrzymuje bezpłatny dostęp do materiałów elektronicznych oraz KURSU online dla Prowadzących.

## ETAPY REALIZACJI PROGRAMU

### A. PRZYGOTOWANIE PROWADZĄCYCH

- 1. KURS online** dostępny na <https://kurs.madrzycyfrowi.pl/wp> do samodzielnego przerobienia przez Prowadzących, przygotowujący ich do przeprowadzenia 18–20 godzin zajęć warsztatowych z uczniami (zależnie od wybranego formatu). Kurs zawiera metodykę nauczania wartości moralnych takich jak: **szacunek, uczciwość, odpowiedzialność, odwaga cywilna, życzliwość, mądrość**, scenariusze zajęć warsztatowych dotyczących istoty wartości, metody projektowej (Design Thinking), oraz propozycje narzędzi cyfrowych do wykorzystania przez uczniów przy opracowywaniu koncepcji projektu społecznego i jego realizacji.

**Czas potrzebny do przerobienia kursu: od ok. 16 godzin** (zakres niezbędny) **do ok. 30 godzin** (gdy Prowadzący jest zainteresowany wszystkimi materiałami uzupełniającymi). Kurs można przerabiać stopniowo, przed kolejnymi warsztatami z uczniami.

- 2. Prezentacja online** „Program MC krok po kroku” dostępna na [www.madrzycyfrowi.pl](http://www.madrzycyfrowi.pl).

### B. ZAJĘCIA WARSZTATOWE Z UCZNIAMI

Zajęcia warsztatowe służą do zapoznania uczniów z istotą wybranych wartości moralnych, elementami metody projektowej i wybranymi narzędziami cyfrowymi oraz przygotowują ich do opracowania koncepcji projektów społecznych i ich samodzielnej realizacji.

Program zajęć warsztatowych został podzielony na **12 części po 1,5 godziny** zegarowej każda do zrealizowania przez Placówkę w najbardziej dogodnym dla niej wariantcie.

#### Warianty zajęć warsztatowych:

##### A. **12 WARSZTATÓW PO 1,5 GODZINY ZEGAROWEJ KAŻDY**

(łącznie 18 godzin zegarowych)

Warsztaty można realizować w dowolny sposób: 1-2 razy w tygodniu lub w innym dogodnym dla Placówki trybie. Można wykorzystać do tego np. lekcje języka polskiego i godziny wychowawcze (czytanie opowiadań, omawianie wartości moralnych) oraz lekcje informatyki w celu zapoznania uczniów z nowymi narzędziami cyfrowymi.

## B. **WARSZTATY 5-DNIOWE PO 5 GODZIN ZEGAROWYCH DZIENNIE**

(4 godziny zajęć oraz 1 godzina przerwy – łącznie 20 godzin zegarowych zajęć i 5 godzin przerwy)

Warsztaty można przeprowadzić przez 5 kolejnych dni (np. w czasie zielonej szkoły, wakacji lub innych dni wolnych od zajęć szkolnych), co pozwala zachować dynamikę procesu poznawania wartości, metody projektowej i nowych narzędzi cyfrowych lub w ciągu 5 dni, które nie następują po sobie.

## C. **WARIANT MIESZANY – WG POTRZEB I MOŻLIWOŚCI PLACÓWKI**

Warsztaty można przeprowadzić w dowolny sposób np. z wykorzystaniem godzin lekcyjnych, weekendów i/lub innych dni wolnych od zajęć szkolnych.

## C. **SAMODZIELNA REALIZACJA PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH PRZEZ UCZNIÓW, MODEROWANA PRZEZ PROWADZĄCYCH (OK. 6 TYGODNI)**

Rekomendujemy 3 spotkania Prowadzących z uczniami w czasie samodzielnej pracy zespołów uczniowskich nad realizacją projektów społecznych:

- **Pierwsze spotkanie** – bezpośrednio po zakończeniu zajęć warsztatowych w celu pomocy uczniom w doprecyzowaniu tematyki, koncepcji i sposobów realizacji przez nich projektów społecznych oraz zaplanowania harmonogramu działań
- **Drugie spotkanie** – w połowie pracy uczniów nad projektami w celu omówienia postępu działań i ewentualnego skorygowania kierunku i sposobu działania uczniów
- **Trzecie spotkanie** – pod koniec/po zakończeniu realizacji projektów społecznych w celu omówienia i wsparcia procesu przygotowania Prezentacji, które zostaną opracowane i przestane po zakończeniu realizacji projektów społecznych.

### **UWAGA!**

Realizacja Programu, a w szczególności projektów społecznych, zakłada rozwój samodzielności i odpowiedzialności uczniów oraz podniesienie ich kompetencji współpracy, dlatego niezbędne jest danie im przestrzeni do swobodnego podejmowania przez nich decyzji i działań. Rola Prowadzącego powinna być ograniczona do niezbędnego minimum, np. do ukierunkowania pracy uczniów poprzez zadawanie pytań naprowadzających, zachęty do dokładnego przeanalizowania planów pod kątem ich realności i skutków lub ew. pomocy organizacyjnej.

## D. PRZYGOTOWANIE I PUBLIKACJA NA PLATFORMIE YOUTUBE PREZENTACJI ZREALIZOWANYCH PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH

Prezentacje należy wykonać w formacie filmowym, zamieścić na platformie YouTube i opisać według poniższych wskazówek:

tytuł Prezentacji powinien być zapisany według schematu:

- **MĄDRZY CYFROWI 2019 – Miejscowość – Placówka – Tytuł Projektu**
- w opisie filmu powinny znaleźć się:
  - krótka informacja o zrealizowanym projekcie społecznym
  - hasztag **#MadrzyCyfrowi**
  - dopisek „**Projekt zrealizowany w ramach Programu MĄDRZY CYFROWI. Więcej informacji o Programie MC: <https://madrzycyfrowi.pl>**”

## E. EWALUACJA

W czasie trwania oraz po zakończeniu Programu Prowadzący oraz Uczniowie otrzymają krótkie ankiety ewaluacyjne z pytaniami dotyczącymi przebiegu Programu.

## CERTYFIKATY

Każda Placówka po realizacji wszystkich działań w ramach Programu MC otrzyma **elektroniczne Certyfikaty dla Placówki, Prowadzących oraz Uczniów firmowane przez Fundację i Google.org.**

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Rejestracja Placówki w Programie jest równoznaczna z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz deklaracją zrealizowania wszystkich etapów Programu.
2. Dane osobowe dyrektora/kierownika Placówki oraz Prowadzących i uczniów, a także innych osób uczestniczących w Programie są przedmiotem przetwarzania przez Fundację w zakresie niezbędnym do realizacji Programu. Regulamin przetwarzania danych przez Fundację dostępny jest na: <http://www.calapolskaczytadzieciom.pl/polityka- prywatnosci->.
3. Udział Placówki w Programie jest równoznaczny z pozyskaniem przez nią zgód na przetwarzanie danych i wykorzystanie wizerunku osób uczestniczących w Programie w zakresie niezbędnym do jego realizacji i promocji. Placówka zobowiązuje się do udostępnienia na prośbę Fundacji ww. zgód.
4. Fundacja zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie.
5. Pytania związane z realizacją Programu prosimy kierować na adres: [kontakt@madrzycyfrowi.pl](mailto:kontakt@madrzycyfrowi.pl).