REGULAMIN EDUKACYJNEGO KLUBU MŁODZIEŻOWEGO
utworzonego i funkcjonującego w ramach projektu objętego grantem „Magic Horizon Academy”.

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa w projekcie objętym grantem pt „Magic Horizon Academy”
2. Projekt objęty grantem, o którym mowa w pkt. 1, realizowany jest przez Stowarzyszenie Klub Sportowy DANCE ACADEMY – zwanego dalej grantobiorcą – w ramach projektu grantowego „Młodzi w Dolinie Noteci” i został dofinansowany przez Stowarzyszenie „Partnerstwo dla Krajny i Pałuk” ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Działania 7.2 programu Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027.
3. Celem projektu objętego grantem jest „Aktywizacja, edukacja oraz integracja społeczno-gospodarcza dzieci i młodzieży zamieszkujących na obszarze powiatu nakielskiego”.
4. W ramach projektu objętego grantem utworzony został **edukacyjny klub młodzieżowy**[1], który funkcjonuje w oparciu o niniejszy regulamin oraz zapisy Standardu klubów młodzieżowych uchwalonego przez Zarząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego.
5. Celem utworzonego klubu młodzieżowego jest podniesienie kompetencji i umiejętności dzieci i młodzieży oraz zwiększenie ich szans edukacyjnych poprzez rozwijanie uzdolnień i zainteresowań.
6. Klub młodzieżowy funkcjonuje w okresie realizacji projektu objętego grantem, o którym mowa w pkt.1.
7. Siedziba klubu młodzieżowego zlokalizowana jest w Nakle nad Notecią, pod adresem ul. Sądowa 14N.
8. Edukacyjny klub młodzieżowy, utworzony w ramach projektu objętego grantem, jest miejscem przyjaznym dzieciom i młodzieży, dającym poczucie bezpieczeństwa i lokalnej wspólnoty, z empatyczną i kompetentną kadrą. Klub tworzy edukacyjną przestrzeń, w której jest miejsce na wymianę doświadczeń oraz kontakty społeczne.
9. W klubie młodzieżowym każdy ma równe prawo do wypowiedzi, decyzje podejmowane są wspólnie, a relacje opierają się na wzajemnym szacunku i tolerancji.

[1] Klub ten nie jest placówką wsparcia dziennego, o których mowa w Ustawie z dn. 09.06.2011 r. o wspieraniu rodziny i systemie pieczy zastępczej.

10. Udział w projekcie objętym grantem, a tym samym we wszystkich formach wsparcia oferowanych w ramach edukacyjnego klubu młodzieżowego, jest **bezpłatny**.
11. Dla sprawnego funkcjonowania klubu młodzieżowego, aby umożliwić prawidłową realizację zajęć oraz komfortowe przebywanie w pomieszczeniach klubu dzieci i młodzieży przewidziano zakup w postaci: ubezpieczenie dla każdego uczestnika, drobny poczęstunek, zestaw klocków lego oraz apteczkę.
12. **§ 2 Uczestnicy edukacyjnego klubu młodzieżowego**

1. Odbiorcami wsparcia w ramach utworzonego edukacyjnego klubu młodzieżowego są dzieci i młodzież uczące się[2], w wieku od 6 do 24 lat, zamieszkujące na obszarze powiatu nakielskiego.
2. Jedna osoba może być uczestnikiem tylko jednego projektu objętego grantem w ramach projektu grantowego LGD nr FEKP.07.02-IZ.00-0021/24 pt. „Młodzi w Dolinie Noteci" realizującego Lokalną Strategię Rozwoju dla obszaru powiatu nakielskiego na lata 2023-2029 „Człowiek siłą Doliny Noteci".
3. Liczba uczestników edukacyjnego klubu młodzieżowego to 18 osób.

§ 3 Zadania i oferta edukacyjnego klubu młodzieżowego

1. W klubie młodzieżowym przewidziano **wspieranie rozwoju dzieci i młodzieży** w następujących obszarach tematycznych:
   a. rozwój fizyczny;
   b. rozwój intelektualny;
   c. udział w kulturze i uwrażliwienie na sztukę;
   d. edukacja w zakresie bezpieczeństwa.

   co świadczy o kompleksowości wsparcia oferowanego uczestnikom.
2. Wśród zadań zaplanowanych do realizacji w edukacyjnym klubie młodzieżowym znajdują się:

a) Komnata Ruchu:

- Taniec na lodzie (5 spotkań x 2 godz.),
- Gimnastyka -„Trening zręczności i refleksu" (10 spotkań x 2 godz.)
- Taniec - „Bal Czarodziejów" (10 spotkań x 2 godz.)

b) Komnata przyjaźni i odwagi:

- „Wartości w świecie magii" - zajęcia z psychologiem (5 spotkań x 3 godz.)
- „Magiczne zasady Internetu" - bezpieczeństwo w Internecie (5 spotkań x 3 godz.)
- „Pierwsza pomoc - Odwaga" - zajęcia z wykorzystaniem defibrylatora (5 spotkań x 3 godz.).

c) Komnata wiedzy:

[2] Za dzieci i młodzież uczące się należy rozumieć osoby posiadające status ucznia (są uczniami szkoły podstawowej i ponadpodstawowej w trakcie roku szkolnego).

- „Skrzydlate zaklęcia” - zajęcia z dronów (3 spotkania x 2 godz)
- „Magiczne konstrukcje” - zajęcia z budowania z LEGO (3 spotkania x 2 godz.)
- „Szaty młodych czarodziejów” - zajęcia z szycia (3 spotkania x 2 godz.)

d) Podróż w nieznane:

- wyjazd edukacyjno-integracyjny do Bydgoszczy inspirowanego światem Harry’ego Pottera (5 godzin)
- wizyta w restauracji inspirowanej światem Harry’ego Pottera.

Klub oferuje zatem elastyczną i zróżnicowaną ofertę zajęć, dopasowaną do zainteresowań, zdolności, predyspozycji, potrzeb i preferencji dzieci i młodzieży. Opiera się na różnorodnych, aktywnych formach prowadzenia zajęć, uczących m.in. współpracy, z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb uczestników.

3. Zadania zaplanowane do realizacji w ramach edukacyjnego klubu młodzieżowego, w tym ich merytoryczna zawartość, zostały skonsultowane z przedstawicielami grupy docelowej na etapie tworzenia projektu objętego grantem.

§ 4 Kadra edukacyjnego klubu młodzieżowego

1. Za organizację zajęć i prowadzenie klubu młodzieżowego odpowiada kierownik klubu.
2. Kierownik klubu może równocześnie pełnić funkcję opiekuna.
3. Co najmniej jedna osoba zatrudniona na stanowisku kierownika/opiekuna klubu posiada:
   a. co najmniej roczne doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą.
4. Wymiar zaangażowania czasowego kierownika klubu jest adekwatny do liczby godzin działalności klubu w skali miesiąca.
5. Do obowiązków kierownika klubu należą m.in.:
   a. opieka nad uczestnikami klubu młodzieżowego podczas wszystkich zajęć organizowanych w klubie,
   b. umieszczanie w miejscu dostępnym dla uczestników klubu młodzieżowego harmonogramu działań klubu w ujęciu tygodniowym,
   c. sporządzanie miesięcznych sprawozdań z działalności klubu młodzieżowego.
6. Kierownik zobowiązany jest także do bieżącego monitorowania potrzeb uczestników klubu młodzieżowego.
7. Kadra zatrudniona w klubie będzie posiadać odpowiednie udokumentowane kwalifikacje – w zależności od charakteru prowadzonych zajęć – lub doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą.

8. Kadra zaangażowana do realizacji działań merytorycznych zostanie zweryfikowana pod kątem figurowania w Rejestrze Sprawców Przestępstw na Tle Seksualnym z dostępem ograniczonym[3].
9. Na potrzeby prowadzenia zajęć specjalistycznych mogą zostać zatrudnieni wyłącznie specjaliści posiadający kwalifikacje odpowiednie do rodzaju zajęć (np. psycholog, logopeda, terapeuta pedagogiczny).
10. W szczególnych przypadkach, w związku z potrzebą zapewnienia równych szans uczestnictwa w działaniach klubu młodzieżowego osobom o specyficznych potrzebach, możliwe jest zatrudnienie dodatkowego opiekuna dla osoby potrzebującej wsparcia w codziennych czynnościach lub asystenta osoby z niepełnosprawnością.

§ 5 Zasady funkcjonowania edukacyjnego klubu młodzieżowego

1. Klub młodzieżowy funkcjonuje zgodnie z harmonogramem działań klubu umieszczonym w miejscu dostępnym dla uczestników. O wszelkich zmianach w harmonogramie zajęć uczestnicy/ich rodzice (opiekunowie prawni) mogą być informowani także osobiście, telefonicznie lub pocztą e-mail.
2. Godziny funkcjonowania klubu młodzieżowego są dostosowane do potrzeb i możliwości uczestnictwa w zajęciach dzieci i młodzieży.
3. Na zajęciach cyklicznych wymagana jest **frekwencja na poziomie 70%** (do frekwencji wlicza się udokumentowaną nieobecność z powodu choroby uczestnika).
4. Każdy z uczestników klubu młodzieżowego musi posiadać aktualną pisemną zgodę (rodzica lub opiekuna prawnego) na uczestnictwo w zajęciach prowadzonych w klubie młodzieżowym oraz zgodę na samodzielne powroty dziecka do domu (jeśli dotyczy).
5. Pod opieką jednego opiekuna (wychowawcy, kierownika klubu) może przebywać łącznie maksymalnie 18 uczestników klubu.
6. Podczas form wyjazdowych, w przypadku grupy dzieci do 10 roku życia oraz grupy mieszanej, w której są dzieci do 10 roku życia, pod opieką jednego opiekuna (wychowawcy, kierownika) może przebywać łącznie maksymalnie 15 osób.

[3] Osoby, które widnieją w Rejestrze lub nie zostały poddane weryfikacji pod kątem figurowania w Rejestrze, lub co do których powzięto informację, że w stosunku do nich prowadzone są postępowania karne, o których mowa w art. 2 ustawy z dn. 13.05.2016 r. o przeciwdziałaniu zagrożeniom przestępczością na tle seksualnym, nie zostaną dopuszczone do prowadzenia zajęć.

7. W klubie młodzieżowym zawsze jest obecna co najmniej 1 osoba dorosła (opiekun, kierownik klubu), która odpowiada za bezpieczeństwo uczestników w czasie trwania spotkań klubu młodzieżowego.
8. Edukacyjny klub młodzieżowy prowadzi dokumentację, na którą składają się m.in.:
    a. listy obecności uczestników w ramach poszczególnych zajęć,
    b. harmonogramy działań w ujęciu tygodniowym,
    c. ewidencja czasu pracy kadry klubu,
    d. miesięczne sprawozdania z działalności klubu sporządzane przez kierownika klubu,
    e. zgoda rodziców/opiekunów prawnych na uczęszczanie dziecka do klubu oraz zgoda na samodzielne powroty dziecka do domu (jeśli dotyczy),
    f. dokumentacja zdjęciowa.

§ 6 Prawa i obowiązki uczestnika edukacyjnego klubu młodzieżowego

1. Uczestnik ma prawo bezpłatnie uczestniczyć w zajęciach klubu zgodnie z formami wskazanymi w umowie uczestnictwa w projekcie.
2. Uczestnik ma prawo do korzystania z wyżywienia (prowadzonego zgodnie z zasadami zdrowego żywienia) w postaci przekąsek i/lub pełnych posiłków w przypadku wyjazdów lub zajęć trwających co najmniej 4 godziny, oferowanego w ramach spotkań klubu młodzieżowego.
3. Uczestnik ma prawo do bezpiecznego spędzania wolnego czasu w klubie młodzieżowym.
4. Uczestnik winien stosować się do zapisów niniejszego regulaminu oraz do poleceń wydawanych przez kierownika klubu i osoby prowadzące zajęcia.
5. Uczestnik zobowiązuje się do udziału w prowadzonych w ramach projektu objętego grantem zajęciach, akceptując terminy i miejsce, które wyznaczy grantobiorca.
6. Uczestnik powinien mieć przy sobie niezbędne rzeczy osobiste oraz odzież przystosowaną do organizowanych w danym dniu zajęć, a także legitymację szkolną.
7. Uczestnik zobowiązany jest do punktualności i rzetelności oraz do przestrzegania obowiązujących norm społecznych.
8. Uczestnikom zabrania się:
    - posiadania oraz spożywania wszelkich napojów alkoholowych, środków odurzających oraz wyrobów tytoniowych w miejscu realizacji zajęć w ramach klubu młodzieżowego;
    - wprowadzania na teren klubu młodzieżowego osób postronnych bez uprzedniej zgody kierownika klubu;

- samodzielnego oddalania się, bez wiedzy kierownika klubu, z miejsca realizacji zajęć w klubie młodzieżowym.

9. W przypadku naruszenia postanowień regulaminu uczestnik zostanie ukarany upomnieniem, powiadomieniem rodziców (opiekunów prawnych), a w ostatecznym przypadku wydalony dyscyplinarnie z klubu młodzieżowego.
10. Uczestnik zobowiązany jest do informowania kierownika klubu o planowanych nieobecnościach, a w przypadku nieobecności spowodowanej chorobą do dostarczenia dokumentu potwierdzającego brak możliwości wzięcia udziału w zajęciach.
11. Uczestnik zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania grantobiorcy o zamiarze rezygnacji z dalszego udziału w projekcie objętym grantem. Rezygnacja z udziału w projekcie w trakcie otrzymywania wsparcia jest możliwa w przypadku wystąpienia ważnych okoliczności, które uniemożliwiają uczestnikowi dalszy udział w projekcie. Rezygnacja z udziału powinna mieć formę pisemnego oświadczenia i zawierać powód rezygnacji.

§ 7 Wymogi lokalowe dla edukacyjnego klubu młodzieżowego

1. Klub młodzieżowy jest usytuowany w miejscu dostępnym dla uczestników oraz jest przystosowany do potrzeb oraz możliwości osób z niepełnosprawnością zgodnie ze Standardami dostępności dla polityki spójności 2021-2027 stanowiącymi załącznik do Wytycznych dotyczących zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027.
2. Liczba i wielkość pomieszczeń przeznaczonych na klub młodzieżowy odpowiada potrzebom wynikającym z liczby jego uczestników.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Grantobiorca zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego regulaminu w sytuacji zmiany wytycznych, warunków realizacji projektu objętego grantem lub dokumentów programowych.
2. Wszelkie zmiany niniejszego regulaminu wymagają formy pisemnej.
3. W sprawach nieujętych w niniejszym regulaminie decyduje grantobiorca.
4. Kontakt do grantobiorcy, tj Stowarzyszenie Klub Sportowy DANCE ACADEMY:
   a. adres biura projektu: ul. Sądowa 14N, 89-100 Nakło nad Notecią,
   b. adres e-mail: projektydanceacademy@.com
   c. nr telefonu: 697-617-373 .

…… ……

(miejscowość i data) (pieczęć i podpis grantobiorcy)