

## **REGULAMIN**

### **projektu „Geometryczne różnorodności”**

#### **Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem projektu pod nazwą „**Geometryczne różnorodności**” zwanego dalej projektem, jest Wydział Informatyki PB.
2. Uczestnik projektu – to osoba uprawniona do udziału w wydarzeniu projektu (warsztacie lub wykładzie), zarejestrowana, która znajduje się w miejscu wyznaczonym przez Organizatora do przeprowadzenia wydarzenia projektu.
3. Miejsce wydarzenia – oznacza miejsce (np. Aula, Sala dydaktyczna), w której przeprowadzane jest wydarzenie.
4. Regulamin projektu określa warunki uczestnictwa, instrukcję rejestracji i zasady organizacyjne obowiązujące w miejscu przeprowadzania wydarzeń projektu.
5. Celem projektu jest popularyzacja nauki.
6. Wydarzenia projektu mają charakter zamknięty i przeznaczone są dla grup zorganizowanych, zarejestrowanych na wydarzenie projektu.
7. W dniu wydarzenia, grupa, która na nie przyjdzie, czeka przy portierni budynku Wydziału Informatyki na przedstawiciela Organizatora, który zaprowadzi grupę do Auli /Sali dydaktycznej, w której odbędzie się wydarzenie.
8. Aby zarejestrować grupę uczniów/ucznia, należy postępować zgodnie z poniższymi krokami:

#### **Krok 1: Zapoznanie się z dostępnymi informacjami**

Na stronie internetowej Projektu znajduje się szczegółowy program wydarzeń. Należy dokładnie przejrzeć dostępne zajęcia. Każde wydarzenie jest dedykowane określonej grupie wiekowej uczniów, dlatego należy zwrócić uwagę na informacje dotyczące:

- grupy docelowej (np. klasy 1-3, 3-6, 7-8 szkoła podstawowa, szkoły średnie),
- daty i godziny poszczególnych zajęć,
- liczby dostępnych miejsc.

#### **Krok 2: Wybór zajęć**

Należy wybrać zajęcia odpowiednie dla grupy wiekowej uczniów i takich, które będą najlepiej odpowiadać zainteresowaniom i poziomowi uczniów.

#### **Krok 3: Rejestracja grupy/klasy**

Aby zarejestrować grupę/klasę uczniów, należy wypełnić formularz zgłoszeniowy dostępny po kliknięciu przycisku **zarejestruj się** przy wybranym temacie.

Dodatkowo, w formularzu znajduje się pole na dodatkowe pytania lub uwagi, które można przekazać organizatorom (np. szczególne potrzeby uczniów, pytania dotyczące wydarzeń).

#### **Krok 4: Wysłanie zgłoszenia**

Po wypełnieniu wszystkich wymaganych pól należy wysłać zgłoszenie.

Uwaga: Wysłanie zgłoszenia nie jest równoznaczne z ostateczną rejestracją. Zgłoszenie zostanie zweryfikowane przez organizatorów, a ostateczne potwierdzenie przyjęcia grupy zostanie przesłane na podany adres e-mail po zakończeniu weryfikacji.

ZASADA: Liczba miejsc jest ograniczona w zależności od sali czy rodzaju zajęć. W pierwszej kolejności akceptowane są klasy, które zgłaszają się do nas pierwszy raz.

**Krok 5: Potwierdzenie rejestracji**

Po pozytywnym rozpatrzeniu zgłoszenia, osoba zgłaszająca otrzyma e-mail z potwierdzeniem przyjęcia zgłoszenia oraz szczegółami dotyczącymi wydarzenia.

**Krok 6. Należy dokładnie sprawdzić i zapisać numer sali, w której odbywają się zajęcia**

Przed przybyciem na zajęcia, należy sprawdzić, w jakiej sali odbywa się wykład/warsztat. Wszystkie zajęcia odbywają się w salach Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej, ul. Wiejska 45A.

W przypadku pytań lub problemów z rejestracją należy skontaktować się z administratorem pod podanymi danymi kontaktowymi.