

REGULAMIN BUDŻETU UCZNIOWSKIEGO

w Szkole Podstawowej nr 3 im. Jana Matejki w Pruszczu Gdańskim

I. ZAŁOŻENIA BUDŻETU UCZNIOWSKIEGO

1. Celem Budżetu Uczniowskiego jest zaangażowanie uczniów do aktywnego współtworzenia życia szkoły, podejmowania inicjatyw na rzecz społeczności szkolnej, nabywanie umiejętności prezentacji i pozyskiwania środków na realizację swoich Projektów.
2. Projekty zgłaszane do Budżetu Uczniowskiego to każda inicjatywa uczniowska, która przyczynia się do rozwoju szkoły, a w szczególności: poprawienia jakości życia, funkcjonowania i nauki w szkole (np. nowe wyposażenie szkoły, zakup sprzętu szkolnego) czy organizacja wydarzeń o charakterze kulturalnym, edukacyjnym lub sportowym.
3. Proponowany Projekt musi być skierowany do możliwie dużej liczby odbiorców (najlepiej aby wykraczał poza zasięg jednego zespołu klasowego).
4. Projekt musi być zgodny z zasadami działania szkoły, jej misją, prawem oświatowym oraz statutem szkoły.

II. BUDŻET PROJEKTU

1. Wielkość budżetu wynosi: 5.000 zł
2. Maksymalna wartość pojedynczego projektu wynosi: 2.000 zł.

III. WYMOGI FORMALNE ZGŁASZANYCH PROJEKTÓW

1. Propozycję Projektu do realizacji zgłasza uczeń lub grupa uczniów.
2. Każdy uczeń lub grupa uczniów może zgłosić dowolną liczbę Projektów.
3. Formularz zgłaszania Projektów dostępny jest u Wychowawcy lub w Sekretariacie Szkoły.
4. Rozpatrywane będą tylko kompletnie wypełnione formularze zgłoszenia Projektu.
5. Koszt zgłoszonego Projektu nie może przekraczać kwoty przeznaczonej na jego realizację czyli 2.000 zł.
6. Projekty muszą mieścić się w zakresie działań Rady Rodziców tj. doposażenie szkoły, organizacja warsztatów edukacyjnych, imprez integracyjnych, artystycznych, koncertów, gier terenowych itp.
7. Dopuszcza się projekty, których termin realizacji wynosi więcej niż jeden rok szkolny, ale trwający nie więcej niż trzy lata.

IV. GŁOSOWANIE

1. Głosują uczniowie w terminie podanym w harmonogramie.
2. Głosować można jedynie przy użyciu specjalnie przygotowanych kart do głosowania, na których w losowej kolejności umieszczone są propozycje Projektów.
3. Głosujemy poprzez wpisanie znaku X w kwadracie.
4. Można głosować na trzy dowolne Projekty.
5. Karta do głosowania bez znaku X lub wskazująca na wybór więcej niż trzech Projektów jest nieważna.
6. Karty do głosowania należy wrzucać do urny znajdującej się w Sekretariacie Szkoły.
7. Głosować można wyłącznie na kartach dostępnych u wyznaczonych nauczycieli.

V. WERYFIKACJA, WYBÓR I REALIZACJA PROJEKTÓW

1. Projekty zgłoszone w ustalonym terminie i spełniające wymogi formalne zostaną wstępnie zweryfikowane przez Komisję Weryfikacyjną w której skład wchodzi po dwóch przedstawicieli Rady Rodziców, Samorządu Szkolnego oraz pracowników Szkoły.
2. Podczas weryfikacji Projekt zostanie sprawdzony przez pracowników Szkoły pod kątem możliwości jego realizacji. Jeśli Projekt będzie zawierał jakieś niejasności, braki lub błędy, projektodawca zostanie poproszony o poprawienie wniosku.
3. Ostateczna lista Projektów dopuszczonych przez Komisję Weryfikacyjną zostanie zamieszczona na tablicy informacyjnej.
4. Na podstawie wyników głosowania Komisja Weryfikacyjna tworzy listę rankingową Projektów.
5. Do realizacji mogą przejść Projekty, które uzyskały największą ilość głosów, aż do wyczerpania kwoty 5.000 zł.
6. W sytuacji, gdy pozostałe środki finansowe nie pozwalają na realizację kolejnego Projektu z listy rankingowej, do realizacji przechodzi Projekt zajmujący niższą pozycję na liście, jeżeli koszty jego realizacji mieszczą się w kwocie pozostałej do rozdysponowania.

VI. HARMONOGRAM

1. Zgłaszanie projektów: **do 27 marca 2022 r.**
2. Weryfikacja zgłoszonych Projektów: **do 3 kwietnia 2022 r.**
3. Ogłoszenie listy Projektów dopuszczonych do głosowania: **do 3 kwietnia 2022 r.**
4. Głosowanie nad wyborem Projektów do realizacji: **4 - 8 kwietnia 2022 r.**
5. Ogłoszenie wyników głosowania oraz ostatecznej listy Projektów zakwalifikowanych do realizacji: **do 15 kwietnia 2022 r.**

VII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Prezydium Rady Rodziców zastrzega sobie prawo:
 - a. zmiany wysokości budżetu,
 - b. zmiany maksymalnej wartości pojedynczego projektu,
 - c. zmiany harmonogramu.