

ŁÓDZKA SZKOŁA MODY KOSMETOLOGII FRYZJERSTWA ANAGRA®



REGULAMIN PARLAMENTU ANAGRY

Dział I

PRZEPISY OGÓLNE

Rozdział 1

ZAPRZYSIĘŻENIE PARLAMENTU ANAGRY

Art. 1

1. Zaprzysiężenie nowego Parlamentu Anagry otwiera Dyrektor Franciszek Miller, który jest Szefem Parlamentu Anagry.
2. Zastępcą Szefa Parlamentu Anagry jest Dyrektor Marcin Urbański.
3. Honorową Wiceszefową Parlamentu Anagry jest Gabriela Michalak.

Art. 2

1. Parlamentarzyści na uroczystym zaprzysiężeniu Parlamentu Anagry składają ślubowanie według ustalonej roty.
2. Ślubowanie odbywa się w ten sposób, że po odczytaniu roty każdy z kolejno wywołanych parlamentarzystów powstawszy, wypowiada słowo "ślubuję".

Art. 3

1. Szef Parlamentu Anagry przyjmuje ślubowanie od wszystkich członków Parlamentu Anagry.

Art. 4

1. Wiceszefową LUX i Wiceszefową Dream Team Anagry zostają uczniowie wybrani przez Szefa Parlamentu Anagry.

Art. 5

1. Członkami LUX zostają uczniowie wskazani wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry.
2. Członkami Dream Team Anagry zostają uczniowie wskazani wyłącznie przez Szefa

Parlamentu Anagry.

Art. 6

1. Kadencja Parlamentu trwa jeden rok szkolny.

Rozdział 2

PARLAMENTARZYŚCI

Art. 7

1. Parlamentarzystą może być wyłącznie uczeń, który wywiązuje się ze swoich obowiązków, przestrzega wszystkich regulaminów obowiązujących w szkole, zachowuje się odpowiednio w stosunku do całej społeczności szkolnej wewnątrz i na zewnątrz. Inaczej parlamentarzysta może być niezwłocznie odwołany wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry (możliwy powrót po miesiącu, jeżeli jest widoczna poprawa w zachowaniu i frekwencji ucznia).
2. Szef Parlamentu Anagry odwołując parlamentarzystę (może to zrobić osobiście w szkole albo na piśmie albo elektronicznie przez Messenger/Instagram) nie musi podawać przyczyny odwołania.
3. Parlamentarzysta nie może sam zrezygnować z członkostwa w Parlamencie Anagry (LUX albo Dream Team Anagry) może jedynie złożyć wniosek o rezygnację, który rozpatruje Szef Parlamentu Anagry.
4. Parlamentarzystę obowiązuje obecność i czynny udział w posiedzeniach Parlamentu Anagry (LUX, Dream Team Anagry).
5. Jeżeli parlamentarzysta nie jest w stanie być obecny na posiedzeniu komisji, to wcześniej musi o tym pisemnie poinformować Szefa Parlamentu Anagry (podać powód nieobecności) i w razie potrzeby połączyć się zdalnie. Całkowita nieobecność parlamentarzysty na posiedzeniu bez ważnego powodu może skutkować usunięciem z Parlamentu Anagry.
6. Do podstawowych obowiązków parlamentarzysty należy w szczególności:
 - 1) postępowanie zgodnie z przepisami regulaminu Parlamentu Anagry,
 - 2) udział w posiedzeniach LUX, Dream Team Anagry,
 - 3) stosowanie się do wynikających z Regulaminu Parlamentu Anagry poleceń Szefa Parlamentu Anagry,
 - 4) branie udziału w eventach przez cały rok kalendarzowy,
 - 5) bieżąca pomoc organizacyjna przez cały rok kalendarzowy,
 - 6) godne reprezentowanie szkoły wewnątrz i na zewnątrz.
 - 7) promowanie szkoły w social media.
7. Obecność parlamentarzysty podczas posiedzenia LUX, Dream Team Anagry jest potwierdzana podpisem na liście obecności. Jeżeli parlamentarzysta nie będzie uczestniczyć czynnie w pracach Parlamentu Anagry, to może zostać odwołany z funkcji parlamentarzysty i nie będzie mógł już zostać ponownie wybrany do Parlamentu Anagry.

Rozdział 3

ORGANY PARLAMENTU ANAGRY

Art. 8

Organami Parlamentu Anagry są:

- 1) Szef Parlamentu Anagry,
- 2) Zastępca Szefa Parlamentu Anagry,
- 3) Wiceszefowa LUX,
- 4) Wiceszefowa Dream Team Anagry.

Art. 9

* Szef Parlamentu Anagry:

- 1) kieruje pracami całego Parlamentu Anagry,
- 2) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem

- regulaminu Parlamentu Anagry),
- 3) reprezentuje Parlament Anagry,
 - 4) zwołuje posiedzenia Parlamentu Anagry,
 - 5) decyduje o składzie Parlamentu Anagry (powołania, odwołania, zmiany),
 - 6) czuwa nad tokiem i terminowością prac Parlamentu Anagry,
 - 7) kieruje pracami LUX, Dream Team Anagry oraz przewodniczy ich obradom,
 - 8) przedstawia okresowe oceny wykonania obowiązków Parlamentu Anagry,
 - 9) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry.

*** Zastępca Szefa Parlamentu Anagry:**

- 1) kieruje pracami całego Parlamentu Anagry w razie nieobecności Szefa Parlamentu Anagry,
- 2) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu Anagry),
- 3) reprezentuje Parlament Anagry,
- 4) kieruje pracami LUX, Dream Team Anagry oraz przewodniczy ich obradom w razie nieobecności Szefa Parlamentu Anagry,
- 5) nadaje bieg wnioskowi przedkładanemu przez uczniów za zgodą Szefa Parlamentu Anagry,
- 6) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry.
- 7) wykonuje polecenia Szefa Parlamentu Anagry.

*** Wiceszefowa LUX:**

- 1) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu),
- 2) reprezentuje Parlament Anagry,
- 3) dba o przestrzeganie zasad panujących w szkole,
- 4) zajmuje się zapewnieniem odpowiedniej organizacji oraz dobrego przepływu informacji między Parlamentem Anagry a pozostałymi uczniami,
- 5) nadaje bieg wnioskowi przedkładanemu przez uczniów za zgodą Szefa Parlamentu Anagry,
- 6) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry,
- 7) wykonuje polecenia Szefa Parlamentu Anagry.

*** Wiceszefowa Dream Team Anagry:**

- 1) stoi na straży praw i godności Parlamentu Anagry (czuwa nad przestrzeganiem regulaminu Parlamentu),
- 2) reprezentuje Parlament Anagry,
- 3) dba o przestrzeganie zasad panujących w szkole,
- 4) zajmuje się zapewnieniem odpowiedniej organizacji oraz dobrego przepływu informacji między Parlamentem Anagry a pozostałymi uczniami,
- 5) nadaje bieg wnioskowi przedkładanemu przez uczniów za zgodą Szefa Parlamentu Anagry,
- 6) ponosi pełną odpowiedzialność za działalność całego Parlamentu Anagry,
- 7) wykonuje polecenia Szefa Parlamentu Anagry.

Art. 10

1. LUX i Dream Team Anagry są organami powołanymi do:
 - 1) rozpatrywania i przygotowywania spraw stanowiących przedmiot prac Parlamentu Anagry,
 - 2) wyrażania opinii w sprawach przekazanych pod ich obrady.
2. Obradują na posiedzeniach, podczas których rozpatrują projekty uchwał oraz zajmują się

- przedmiotem swojej działalności.
3. Obradami kieruje Szef Parlamentu Anagry; w razie nieobecności obradami kieruje Zastępca Szefa Parlamentu Anagry.
 4. Posiedzenia odbywają się w terminach określonych przez Szefa Parlamentu Anagry.
 5. O terminie posiedzenia Szef Parlamentu Anagry powiadamia członków (co najmniej tydzień przed planowanym terminem).
 6. Szef Parlamentu Anagry może zaprosić inne osoby na posiedzenie.
 7. Uchwały zapadają większością głosów.
 8. W wypadku równej liczby głosów w głosowaniu decydujący jest głos Szefa Parlamentu Anagry.
 9. Z przebiegu posiedzenia się protokół.

Art. 11

1. LUX:
 - 1) ustalanie na bieżąco harmonogramu roku szkolnego dotyczącego organizacji różnych wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
 - 2) ustalanie na bieżąco planu działania dotyczącego wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
 - 3) szczegółowa działalność jest ustalana przez Szefa Parlamentu Anagry.

Art. 12

1. Dream Team Anagry:
 - 1) ustalanie na bieżąco harmonogramu roku szkolnego dotyczącego organizacji różnych wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
 - 2) ustalanie na bieżąco planu działania dotyczącego wydarzeń szkolnych oraz pozaszkolnych.
 - 3) szczegółowa działalność jest ustalana przez Szefa Parlamentu Anagry.

Dział II

EVENTY

Rozdział 1

UDZIAŁ W EVENTACH

Art. 13

1. Członkowie LUX za pozostałe dni oprócz udziału w eventach i pomagania dla szkoły mają wpisywane zwolnienia, ale jeżeli w następnym miesiącu członek LUX nie będzie uczestniczyć w zajęciach szkolnych w takie dni, to wtedy Szef Parlamentu Anagry odbiera odpowiednią liczbę godzin z dzienniczka praktyki zawodowej i nie ma już zwolnień dla takiego członka LUX.
2. Członkowie Dream Team Anagry za pozostałe dni oprócz udziału w eventach i pomagania dla szkoły mają wpisywane usprawiedliwienia, ale jeżeli w następnym miesiącu członek Dream Team Anagry nie będzie uczestniczyć w zajęciach szkolnych w takie dni, to wtedy Szef Parlamentu Anagry odbiera odpowiednią liczbę godzin z dzienniczka praktyki zawodowej i nie ma już usprawiedliwień dla takiego członka Dream Team Anagry.
3. Najbardziej wyróżniający się parlamentarzyści (udział w eventach, pomoc organizacyjna i odpowiednia postawa wobec społeczności szkolnej) mogą liczyć na pomoc Szefa Parlamentu Anagry i Zastępców Szefa Parlamentu Anagry przy wystawianiu ocen końcoworocznych, ale tylko wtedy kiedy parlamentarzysta ma właściwe podejście do danego przedmiotu i nauczyciela/instruktora (zachowanie, obecność na zajęciach, nauka).
4. Udział w eventach (m.in. frekwencja, nauka, profity, płatności, zapisy, dzienniczek praktyki zawodowej) szczegółowo jest regulowany na podstawie odrębnych regulaminów.

Dział III
INSTYTUCJE
Rozdział 1
ANAGROWSKIE JOKERY

Art. 14

1. Parlamentarzysta za udział w eventach i pomoc organizacyjną otrzymuje Anagrowskie Jokery. Decyduje wyłącznie o tym Szef Parlamentu Anagry.
2. Parlamentarzysta mający na swoim koncie Anagrowskie Jokery, ale nie wywiązujący się ze swoich obowiązków, wszystkie Anagrowskie Jokery może stracić. Decyduje wyłącznie o tym Szef Parlamentu Anagry.
3. Anagrowskie Jokery szczegółowo są regulowane na podstawie odrębnego regulaminu.

Rozdział 2
OPIEKUNOWIE KLAS 1

Art. 15

1. Opiekunowie klas 1 wybierani są i odwoływani wyłącznie przez Szefa Parlamentu Anagry.
2. Opiekunem klasy 1 może być tylko członek LUX albo Dream Team Anagry.

Rozdział 3
UCHWAŁY (WNIOSKI UCZNIÓW)

Art. 16

1. Parlamentarzyści i uczniowie spoza Parlamentu Anagry mogą składać projekty uchwał (wnioski) dotyczące bieżącej działalności szkoły.
2. Projekt uchwały (wniosku) można przedłożyć Zastępcy Szefa Parlamentu Anagry, Wiceszefowe LUX, Wiceszefowej Dream Team Anagry.
3. W zależności od rodzaju projektu uchwały (wniosku) zajmuje się tym LUX albo Dream Team Anagry. Decyduje o tym Szef Parlamentu Anagry.

Rozdział 4
INNE INSTYTUCJE

Art. 17

1. W ramach Parlamentu Anagry Szef Parlamentu Anagry może powoływać inne instytucje, które muszą być zgodne z regulaminami obowiązującymi w szkole.