

INFORMACE PRO ČLENY KROUŽKŮ DDM ASTRA *INFO K PŘIHLAŠOVÁNÍ*

1. JAK SE PŘIHLÁSIT (více v souboru „Dokument s instrukcemi“)

- Je zřídit si klientský účet na pod odkazem ddmastra.iddm.cz/prihlaseni zadáním platného emailu a hesla. Následně se přihlaste do svého klientského účtu. Orientace v klientském účtu je snadná. Po vytvoření účastníka (zadáním osobních údajů) vyberete požadovaný kroužek a účastníka do něj přihlásíte. Vaše přihláška se nám objeví v systému a po jejím schválení se Vám vrátí potvrzená do Vašeho klientského účtu. Přihlášku vytiskněte a přineste v první den kroužku.

2. ŠKOLNÉ

- Ve spodní části přihlášky, kterou si stáhnete ve Vašem klientském účtu, naleznete platební údaje – číslo účtu a Váš variabilní symbol. Platby za kroužky uhradte pod tímto variabilním symbolem. Díky tomu Vaši platbu správně spárujeme.
- Školné je možné uhradit také hotově v pokladně DDM Astra na Tyršově nábřeží (denně od 7 do 15 hodin).
- Chcete-li být zapsáni do počtem limitovaných kroužků, zaplaťte si školné co nejdříve!
- Předpisy k platbám jsou automaticky nastaveny na celý školní rok. K pololetní platbě se připočítává 100 Kč, přičemž pololetní platby musí být schváleny vedením organizace.

3. UPOZORNĚNÍ

- DDM Astra si vyhrazuje právo otevřít pouze ty kroužky, v nichž bude přihlášen dostatečný počet zájemců.
- Činnost všech kroužků bude zahájena postupně v průběhu září, nejpozději začátkem října. Naopak všechny kroužky ukončí činnost k 31. květnu.
- V době prázdnin a svátků kroužky neprobíhají.
- V průběhu měsíce září a října jsou všichni pedagogové k dispozici ve všední dny na uvedených kontaktech: <http://www.ddmastra.cz/kontakty>

Žádost na konec

Vážený rodiče, abychom mohli být na hodiny vždy co nejlépe připraveni, potřebujeme vědět, s jakými dětmi se budeme setkávat. Uveďte nám proto, prosím, do přihlášky všechny zdravotní komplikace, které děti mají, ať už se jedná o potravinovou intoleranci, alergie nebo ADHD a v jaké míře, atd.

Děkujeme a těšíme se na nový rok s Vámi!

Tým pracovníků DDM Astra Zlín