

Regulamin konkursu „Pracownia Kompetencji Cyfrowych”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu o nazwie „Pracownia Kompetencji Cyfrowych”, zwanego dalej „Konkuresem”, jest Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa - Państwowy Instytut Badawczy z siedzibą w Warszawie przy ul. Kolskiej 12 (01-045 Warszawa), zwany dalej „Organizatorem” lub „NASK-PIB”.
2. Konkurs jest organizowany w ramach projektu „Pracownia Kompetencji Cyfrowych”.
3. Regulamin Konkursu jest dostępny na stronie pracowniakompetencjicyfrowych.pl. Jego akceptacja jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w Konkursie oraz poddania zgłoszenia konkursowego ocenie. Przekazanie zgłoszenia konkursowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu Konkursu.
4. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i trwa do 30.06.2023 r.
5. Przyjmowanie zgłoszeń konkursowych trwa od dnia 01.06.2023 r. do dnia 30.06.2023 r. do godziny 23:59.

§ 2. Cel i założenia Konkursu

1. Celem Konkursu jest:
 - 1) przeprowadzenie akcji szkoleniowej, która będzie miała na celu rozwój ponadpodstawowych kompetencji cyfrowych uczniów, w tym umiejętności ściśle informatycznych,
 - 2) pobudzanie kreatywności uczniów,
 - 3) promowanie interdyscyplinarnej współpracy w szkole.
2. Zadaniem konkursowym dla poszczególnych etapów edukacyjnych jest:
 - 1) Klasy 1-3, temat: Cyfrowa higiena
 - a) Zrealizowanie modułu 6. kursu „Internetowa szkoła słonia Spacjusza”, pt. „Internet to nie wszystko”, dostępnego na stronie pracowniakompetencjicyfrowych.pl, przez jak największą liczbę uczniów z danego etapu edukacyjnego w szkole.
 - b) Przygotowanie pracy konkursowej: projektu kolorowanki, dotyczącej aktywności, które można realizować w internecie (online) i poza nim (offline), aby zachować równowagę cyfrową. Praca musi nawiązywać do wiedzy zdobytej w ramach kursu.
 - 2) Klasy 4-6, temat: Netykieta
 - a) Zrealizowanie modułu 4. kursu „Przygody Profesora i N@tki, czyli jak mądrze korzystać z internetu”, pt. „Uprzejmy internauta”, dostępnego na stronie pracowniakompetencjicyfrowych.pl, przez jak największą liczbę uczniów z danego etapu edukacyjnego w szkole.
 - b) Przygotowanie pracy konkursowej: plakatu z hasłem promocyjnym, dotyczącego zasad właściwego zachowania w sieci (netykiety) oraz sposobów reagowania na trudne sytuacje online (np. hejt, agresja ze strony innych użytkowników). Praca musi nawiązywać do wiedzy zdobytej w ramach kursu.
 - 3) Klasy 7-8 i szkoły ponadpodstawowe, temat: Cyberzagrożenia
 - a) Zrealizowanie modułu 2. kursu Bezpieczni w sieci „Cyberzagrożenia. Nie wpadnij w sieć przestępcy” (kurs w wersji dla klas 7-8), dostępnego na stronie pracowniakompetencjicyfrowych.pl, przez jak największą liczbę uczniów z danego etapu edukacyjnego w szkole.
 - b) Przygotowanie pracy konkursowej: hasła kampanii w mediach społecznościowych, kierowanej do nastolatków, wraz z przykładowym postem (treść i grafika), dotyczących

rodzajów cyberzagrożeń, z którymi można zetknąć się w sieci oraz sposobów ochrony przed cyberatakami. Zadaniem konkursowym jest jedynie opracowanie materiałów, nie ich publikacja.

§ 3. Uczestnictwo w Konkursie

1. W Konkursie mogą wziąć udział wszystkie **szkoły podstawowe i ponadpodstawowe zlokalizowane na terenie Polski**, reprezentowane przez zgłaszającego, tj. dyrektora, nauczyciela lub innego uprawnionego do tego pracownika szkoły, zwane dalej „Uczestnikami” lub „Uczestnikami Konkursu”.
2. Uczestnictwo w Konkursie jest całkowicie dobrowolne oraz bezpłatne. Uczestnikowi Konkursu nie przysługuje prawo żądania zwrotu nakładów finansowych poniesionych w związku ze zgłoszeniem się i uczestnictwem w Konkursie.
3. Zgłaszającym nie może być członek najbliższej rodziny pracowników lub współpracowników Organizatora. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych i powinowatych w linii prostej oraz rodzeństwo, wstępnych, zstępnych i powinowatych do trzeciego stopnia linii bocznej (w tym małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców małżonków) i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
4. Zgłoszenia konkursowe mogą być składane wyłącznie za pośrednictwem formularza internetowego, dostępnego na stronie pracownikompetencjicyfrowych.pl. Przekazywane prace konkursowe muszą mieć postać zdigitalizowaną, z zachowaniem jakości umożliwiającej ocenę pracy. Formaty plików zgodne formularzem internetowym to pdf oraz jpg. Organizator zastrzega sobie prawo żądania złożenia zgłoszenia konkursowego w innej formie na późniejszym etapie Konkursu.
5. Uczestnik z chwilą przesłania zgłoszenia konkursowego wyraża zgodę na wprowadzanie zgłoszenia do pamięci komputera i/lub do baz danych Organizatora oraz przechowywanie go tam na potrzeby realizacji konkursu, a także później – w celach archiwizacyjnych.
6. Każdy z uprawnionych do uczestnictwa w Konkursie Uczestników, tj. każda szkoła, może wysłać do konkursu jedno zgłoszenie dla każdego z trzech etapów edukacyjnych, rozumianych jako: klasy 1-3, klasy 4-6 oraz klasy 7-8 i szkoły ponadpodstawowe.

§ 4. Zasady Konkursu

1. Zgłoszenie następuje poprzez wypełnienie formularza zgłoszenia konkursowego, opublikowanego na stronie pracownikompetencjicyfrowych.pl i jednoczesną akceptacją Regulaminu.
2. Zgłoszenie konkursowe powinno spełniać następujące warunki:
 - a) zawierać wszystkie wymagane w formularzu dane,
 - b) zawierać wszystkie niezbędne zgody wymagane do przesłania formularza.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość wezwania Uczestników, których zgłoszenia konkursowe będą niepełne lub niezpełne lub którzy nieprawidłowo wypełnili formularz zgłoszeniowy, do uzupełnienia lub poprawienia zgłoszenia, wyznaczając im w tym celu termin do 7 dni roboczych na uzupełnienie braków lub poprawienie zgłoszenia. W przypadku braku uzupełnienia w wyznaczonym czasie, zgłoszenie zostanie wykluczone z konkursu.
4. Organizator informuje, że zgłoszenia konkursowe:
 - a) zawierające treści niezgodne z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszające dobra osobiste Organizatora lub osób trzecich,
 - b) naruszające inne prawa osób trzecich, w tym prawa autorskie lub prawa własności przemysłowej,
 - c) służące w opinii Organizatora wyłącznie lub w przeważającej części promocji Uczestnika lub jego działalności komercyjnej,nie będą uwzględniane w Konkursie.

5. Organizator w terminie do 30 dni roboczych po upływie terminu na składanie zgłoszeń w Konkursie zweryfikuje, czy Uczestnicy spełniają warunki Konkursu określone w Regulaminie.
6. Uczestnik w formularzu zgłoszeniowym potwierdzi, że: poinformował osoby fizyczne, których dane osobowe poda w zgłoszeniu, o obowiązkach administratora danych wynikających z art. 13 i 14 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - RODO.
7. W przypadku gdy w zgłoszeniu konkursowym umieszczony zostanie wizerunek ucznia, nauczyciela lub też innej osoby, Uczestnik zobowiązuje się do uprzedniego zebrania zgody na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku tej osoby dla potrzeb pracy konkursowej, w tym dla celów rozpowszechniania tego wizerunku przez NASK (w szczególności dla celów publikacji zgłoszenia konkursowego w mediach społecznościowych i na stronach internetowych NASK). Szkoła przedstawi ww. zgodę na każde żądanie NASK. Wzór zgody stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu. W przypadku braku przedstawienia dokumentu w ciągu 7 dni kalendarzowych od wezwania do tego, zgłoszenie zostanie wykluczone z konkursu.
8. Przystępując do Konkursu, Uczestnik oświadcza, że:
 - a) przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do nadesłanej Pracy konkursowej (w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, t.j. Dz. U. 2022, poz. 2509 ze zm.),
 - b) nadesłana praca konkursowa jest wynikiem samodzielnej twórczości,
 - c) nadesłana praca konkursowa jest oryginalna, dotychczas niepublikowana i nienagradzana w innych konkursach,
 - d) nadesłana praca konkursowa nie będzie naruszała praw autorskich oraz jakichkolwiek innych praw osób trzecich.
9. W przypadku, gdy korzystanie przez Organizatora z pracy konkursowej narusza prawa autorskie lub jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich, Uczestnik zobowiązany będzie do wyłącznego i pełnego naprawienia wszelkich ewentualnych szkód, jakie poniesie lub może ponieść z tego tytułu Organizator lub osoby trzecie oraz do zaspokojenia wszelkich prawnie uzasadnionych roszczeń z tego tytułu przysługujących Organizatorowi lub osobom trzecim.
10. Uczestnik oświadcza, że z chwilą przesłania zgłoszenia konkursowego, udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji (z prawem do sublicencji) na korzystanie z pracy konkursowej według uznania Organizatora, obejmującej:
 - a) wykorzystywanie lub rozpowszechnianie pracy konkursowej w całości lub w części,
 - b) trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części przy wykorzystaniu każdej techniki, w tym techniki drukarskiej, reprograficznej, zapisu magnetycznego oraz techniki cyfrowej, a także wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy Pracy konkursowej, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, w dowolnej liczbie egzemplarzy, a także wprowadzanie do pamięci komputera lub innego urządzenia,
 - c) obrót oryginałem albo egzemplarzami nośników, na których pracę konkursową utrwalono, w tym ich odsprzedaż, użyczenie, najem lub dzierżawę,
 - d) rozpowszechnianie pracy konkursowej, w tym jej publiczne, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie oraz reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym przy wykorzystaniu sieci Internet lub Intranet, m.in. na stronie www.nask.pl i w ramach profili Organizatora prowadzonych w serwisach Facebook i Twitter,
 - e) wykorzystywanie pracy konkursowej do celów reklamowych, promocyjnych oraz informacyjnych Organizatora, bez ograniczenia, w tym na ulotkach, w Internecie, prasie, w prezentacjach elektronicznych, na materiałach brandingowych.
11. W przypadku stwierdzenia wad prawnych nadesłanej pracy konkursowej, zwłaszcza naruszenia praw autorskich osób trzecich, Organizatorowi przysługuje prawo odrzucenia zgłoszonej pracy

konkursowej – a w przypadku ujawnienia tego faktu po ogłoszeniu wyników i wręczeniu nagrody – do anulowania swojej decyzji i żądania zwrotu nagrody lub jej równowartości oraz ujawnienia informacji o zaistniałym fakcie.

§ 5. Tryb Wyboru Zwycięzców Konkursu

1. Oceny zgłoszeń konkursowych dokona komisja konkursowa, zwana dalej: „Kapitułą”, złożona z przedstawicieli Organizatora i wskazanych ekspertów.
2. Decyzja Kapituły jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
3. Zwycięzcy Konkursu, zwani dalej „Zwycięzcami”, zostaną wyłonieni przez Kapitułę spośród Uczestników.
4. Rozstrzygnięcie Konkursu przez Kapitułę nastąpi poprzez zapoznanie się ze wszystkimi zgłoszeniami konkursowymi oraz wybór Zwycięzców według kryteriów oceny zgłoszeń konkursowych.

Kryteria oceny zgłoszeń konkursowych:

- Przyznanie od 0 do 10 punktów za każde kryterium w zależności od poziomu zgodności z danym kryterium, gdzie 0 - najniższy stopień zgodności, 10 - najwyższy stopień zgodności:
 - Zgodność zgłoszonej pracy konkursowej z tematyką kursu wskazanego dla danego etapu edukacyjnego (0-10 pkt)
 - Kreatywność (0-10 pkt)
 - Wartość edukacyjna (0-10 pkt)
 - Liczba zaangażowanych uczniów - % względem wszystkich uczniów na danym etapie edukacyjnym w szkole (0-10 pkt, za odpowiednio: od 90% do 100% uczniów – 10 pkt, od 80% do 90% – 9 pkt, od 70% do 80% - 8 pkt, od 60% do 70% - 7 pkt, od 50% do 60% - 6 pkt, od 40% do 50% - 5 pkt, od 30% do 40% - 4 pkt, od 20% do 30% - 3 pkt, od 10% do 20% - 2 pkt, od 0 do 10% - 1 pkt)
- 5. Każdy z Uczestników Konkursu może zdobyć maksymalnie 40 punktów.
- 6. Wyłonienie Zwycięzców przez Kapitułę nastąpi do 31.07.2023 r.
- 7. Organizator poinformuje pocztą elektroniczną (e-mailem) Zwycięzców o fakcie przyznania nagrody. Organizator opublikuje również informacje o zwycięzcach i nagrodzonych pracach na swoich stronach internetowych oraz kanałach w mediach społecznościowych.
- 8. Zwycięzcy niezwłocznie - pocztą elektroniczną - potwierdzą Organizatorowi fakt przyjęcia informacji o wygranej i gotowość do odebrania nagrody.

§ 6. Nagrody

1. Kapituła przyzna minimum 500 równorzędnych nagród w postaci zestawów pn. „Mobilna Pracownia Komputerowa (MPK)”, składających się z 16 laptopów wraz z mobilną szafą, zapewniającą możliwość przechowywania oraz zasilania przedmiotowych laptopów. Każdy zestaw będzie uzupełniony o oprogramowanie umożliwiające zarządzanie przez nauczyciela pracami prowadzonymi przez uczniów oraz interaktywny monitor wraz z mobilnym stojakiem, umożliwiającą prezentowanie wyników pracy.
2. Podmiotem odpowiedzialnym za przekazanie nagród jest Organizator.
3. Osobą uprawnioną do odbioru nagrody w imieniu szkoły jest dyrektor szkoły lub osoba uprawniona do reprezentowania szkoły w tym zakresie. Osoba uprawniona będzie zobowiązana do podpisania protokołów przekazania sprzętu.
4. Zwycięzca nie może zrzec się praw do nagrody na rzecz innego podmiotu.

5. W przypadku, gdy w terminie 7 dni kalendarzowych od dnia poinformowania o wygranej w Konkursie i ogłoszenia wyników Konkursu Zwycięzcy nie potwierdzą Organizatorowi przyjęcia nagrody, stosuje się poniższe postanowienia:
 - 1) Organizator zastrzega sobie prawo przekazania nagrody kolejnemu uczestnikowi z największą liczbą punktów.
 - 2) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przyjęcia nagrody lub nagród z przyczyn od niego niezależnych. Nieodebranie nagrody w terminie oznacza utratę praw do niej.
6. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom nie później niż do 30 listopada 2023 r.

§ 7. Postanowienia Końcowe

1. Uczestnicy, którzy w rażący sposób naruszą postanowienia niniejszego Regulaminu, podlegają wykluczeniu z Konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zapisów Regulaminu w dowolnym momencie, w tym do zmiany terminu rozstrzygnięcia Konkursu oraz zmiany terminu przekazania nagród.
3. Prawa i obowiązki Organizatora i Uczestników Konkursu określone są wyłącznie w niniejszym Regulaminie oraz w bezwzględnie obowiązujących przepisach prawa. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowych i promocyjnych mają jedynie charakter informacyjny.
4. W sprawach interpretacji zapisów i wymogów regulaminowych decyzję podejmuje Organizator Konkursu. O ewentualnych zmianach w Regulaminie Konkursu Organizator będzie informował na bieżąco na stronie pracowniakompetencjicyfrowych.pl.
5. NASK zastrzega sobie prawo do odstąpienia od realizacji Konkursu w całości lub części z przyczyn niezależnych od Organizatora, w szczególności w przypadku nieuzyskania środków pochodzących z budżetu Unii Europejskiej, które Organizator zamierzał przeznaczyć na realizację Konkursu.

Załącznik nr 1 do Regulaminu:

- Wzór zgody na wykorzystanie wizerunku

W imieniu wyrażam zgodę na nieograniczone czasowo udostępnienie *jego/jej/swojego* wizerunku, utrwalonego w postaci zdjęć w celu wykorzystania go dla potrzeb konkursu „Pracownia Kompetencji Cyfrowych”, organizowanego przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową – Państwowy Instytut Badawczy (NASK-PIB), (dalej: Organizator), z siedzibą w Warszawie (adres: ul. Kolska 12, 01-045 Warszawa), w szczególności dla celów umieszczenia wizerunku w zgłoszeniu konkursowym, jak również jego publikacji przez Organizatora na stronach internetowych oraz w mediach społecznościowych Organizatora. Przed podpisaniem niniejszej zgody zapoznałem/łam się z Regulaminem ww. konkursu i akceptuję jego postanowienia. *rodzica/opiekuna prawnego /ucznia*

.....

Data, podpis