

REGULAMIN UDZIAŁU W PROJEKCIE

***„Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji”
realizowanym w ramach programu „Młodzi Obywatele”***

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie „Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji” (dalej: *Projekt*), realizowanym przez Fundację Liga Niezwykłych Umysłów, z siedzibą we Wrocławiu, ul. Opolska 11-19.
2. Projekt realizowany jest w okresie od 1 sierpnia 2025 r. do 31 grudnia 2025 r. na terenie całej Polski, w formule hybrydowej – stacjonarnie i online.
3. Projekt jest skierowany do:
 1. szkół podstawowych i ponadpodstawowych (łącznie 60 placówek),
 2. nauczycieli pracujących w szkołach zakwalifikowanych do Projektu (60 osób),
 3. uczniów w wieku 12–18 lat uczęszczających do szkół zakwalifikowanych do Projektu (łącznie 600 osób).
4. Celem Projektu jest rozwój kompetencji obywatelskich, społecznych i cyfrowych uczniów poprzez tworzenie misji programistycznych związanych z demokracją, aktywnością społeczną i przedsiębiorczością.
5. Udział w Projekcie jest dobrowolny i nieodpłatny.

§ 2. Podstawa prawna

Projekt realizowany jest zgodnie z:

1. Ustawą z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2024 r. poz. 1252 z późn. zm.),
2. Ustawą z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (Dz. U. z 2024 r. poz. 1091 z późn. zm.),
3. Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO),
4. Ustawą z dnia 28 lipca 2023 r. o zmianie ustawy o systemie oświaty i niektórych innych ustaw („Ustawa Kamilkowa”) – w zakresie zapewnienia bezpieczeństwa uczniów podczas udziału w zajęciach projektowych,
5. Innymi obowiązującymi przepisami prawa krajowego i unijnego w obszarze edukacji i ochrony danych.

§ 3. Zakres działań projektowych

1. W ramach Projektu realizowane będą następujące działania:
 - a) warsztaty dla uczniów z zarządzania projektami i tworzenia misji programistycznych,
 - b) webinary dla nauczycieli z zakresu metodyki pracy projektowej i wspierania uczniów,
 - c) tutoring – eksperckie wsparcie zespołów uczniowskich,

- d) ogólnopolski konkurs na najlepszą misję programistyczną,
 - e) opracowanie materiałów edukacyjnych w językach: Python, SQL, C++ oraz HTML/CSS,
 - f) działania promujące postawy obywatelskie, wolontariat i przeciwdziałanie dezinformacji.
2. Wszystkie zajęcia prowadzone będą z zachowaniem zasad bezpieczeństwa oraz zgodnie z wytycznymi ustawy tzw. Kamilkowej, w szczególności:
- a) każda szkoła wyznaczy koordynatora ds. bezpieczeństwa,
 - b) zajęcia online będą odbywać się na zabezpieczonej platformie LNU.

§ 4. Rekrutacja szkół

1. Warunki przystąpienia szkoły do Projektu:
 - a) złożenie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie www.t-lem.com
 - b) wskazanie nauczyciela – opiekuna Projektu,
 - c) zobowiązanie do zapewnienia warunków technicznych do realizacji działań (pracownia komputerowa, dostęp do Internetu).
2. Kryteria wyboru szkół:
 - a) priorytetowo traktowane będą placówki z terenów wiejskich i obszarów defaworyzowanych,
 - b) deklaracja aktywnego udziału w działaniach obywatelskich i społecznych,
 - c) kolejność zgłoszeń w przypadku spełnienia wszystkich wymogów formalnych.
3. Lista szkół zakwalifikowanych zostanie ogłoszona na stronie internetowej Fundacji.
4. Szkoła, która zostanie zakwalifikowana, podpisuje porozumienie o współpracy z Fundacją.

§ 5. Rekrutacja nauczycieli

1. Każda zakwalifikowana szkoła zgłasza jednego nauczyciela – opiekuna Projektu, odpowiedzialnego za koordynację działań w placówce.
2. Nauczyciel musi spełniać łącznie następujące wymagania:
 - a) posiadać kwalifikacje pedagogiczne zgodne z ustawą Prawo oświatowe,
 - b) być zatrudniony w szkole na podstawie umowy o pracę,
 - c) nie być karanym za przestępstwa przeciwko wolności seksualnej, obyczajności i inne określone w ustawie Kamilkowej,
 - d) wyrazić pisemną zgodę na udział w Projekcie i przetwarzanie danych osobowych.
3. Zadania nauczyciela-opiekuna:
 - a) koordynacja działań projektowych w szkole,
 - b) prowadzenie komunikacji z Fundacją,
 - c) udział w webinarach i szkoleniach,
 - d) zapewnienie bezpieczeństwa uczniom w trakcie działań Projektu.

§ 6. Rekrutacja uczniów

1. Rekrutacja uczniów prowadzona jest wewnętrznie w każdej zakwalifikowanej szkole.
2. Warunki udziału ucznia w Projekcie:
 - a) wiek 12–18 lat,
 - b) złożenie formularza zgłoszeniowego podpisanego przez rodzica/opiekuna prawnego,
 - c) zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział dziecka w zajęciach oraz na przetwarzanie danych osobowych,
 - d) w przypadku uczestnictwa w zajęciach online – zapewnienie dostępu do sprzętu komputerowego i Internetu.

3. Kryteria wyboru uczniów:
 - a) motywacja i zainteresowanie tematyką projektu,
 - b) równy dostęp uczniów z różnych środowisk społecznych,
 - c) kolejność zgłoszeń przy spełnieniu wymogów formalnych.
4. Z każdej szkoły wyłoniona zostanie 10-osobowa grupa uczniów, która weźmie udział w warsztatach i konkursie.

§ 7. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów.
2. Dane osobowe przetwarzane będą wyłącznie w celu realizacji Projektu, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a i c RODO.
3. Uczestnikom przysługują prawa określone w art. 13–22 RODO, w tym prawo dostępu do danych, ich poprawiania oraz żądania usunięcia.
4. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji Projektu i obowiązków sprawozdawczych wobec MEN, nie dłużej niż 5 lat od jego zakończenia.
5. Udział w Projekcie wymaga podpisania zgody na przetwarzanie danych osobowych przez uczestników i rodziców/opiekunów prawnych uczniów.

§ 8. Zasady bezpieczeństwa

1. Organizator zapewnia, aby wszystkie działania Projektu były prowadzone w sposób bezpieczny i zgodny z ustawą Kamilkową.
2. Obowiązki w zakresie bezpieczeństwa:
 - a) każda szkoła wyznacza osobę odpowiedzialną za bezpieczeństwo podczas zajęć,
 - b) w trakcie zajęć stacjonarnych obecny jest nauczyciel-opiekun,
 - c) zajęcia online odbywają się na zabezpieczonej platformie z kontrolowanym dostępem,
 - d) prowadzący zajęcia posiadają aktualne zaświadczenia o niekaralności.
3. W przypadku naruszenia zasad bezpieczeństwa szkoła i Fundacja podejmują niezwłoczne działania naprawcze i informują odpowiednie organy nadzoru pedagogicznego.

§ 9. Konkurs finałowy

1. Podsumowaniem projektu jest konkurs na najlepszą misję programistyczną.
2. Zespoły uczniowskie przygotowują misje programistyczne związane z tematyką obywatelską.
3. Kryteria oceny:
 - a) innowacyjność i kreatywność,
 - b) wartość edukacyjna,
 - c) zgodność z tematyką Projektu,
 - d) jakość wykonania technicznego.
4. Nagrody zostaną przyznane trzem najlepszym zespołom.
5. Szczegółowy regulamin konkursu zostanie ogłoszony na stronie fundacji do dnia 15 września 2025 r.

§ 10. Postanowienia końcowe



1. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Projekcie w każdym czasie, składając pisemne oświadczenie do koordynatora szkolnego.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie, o czym poinformuje uczestników z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem.
3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa powszechnie obowiązującego.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 sierpnia 2025 r.

Załączniki:

1. Formularz zgłoszeniowy szkoły
2. Formularz zgłoszeniowy nauczyciela
3. Formularz zgłoszeniowy ucznia
4. Regulamin konkursu finałowego
5. Wzór porozumienia o współpracy



FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY SZKOŁY

Projekt: „Demos Kratos w cyfrowym świecie”

1. Pełna nazwa szkoły:
2. Adres szkoły:
3. NIP / REGON:
4. Dane dyrektora szkoły:
Imię i nazwisko:
Telefon kontaktowy:
E-mail:
5. Koordynator Projektu (nauczyciel-opiekun):
Imię i nazwisko:
Stanowisko:
Telefon / e-mail:
6. Oświadczenia szkoły:
 - a) Szkoła zapewnia warunki techniczne do realizacji Projektu.
 - b) Szkoła zobowiązuje się do przestrzegania zasad bezpieczeństwa i ochrony danych osobowych.

Data i podpis dyrektora szkoły:

.....

Załącznik nr 2 – Formularz zgłoszeniowy nauczyciela

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY NAUCZYCIELA

Projekt: „Demos Kratos w cyfrowym świecie”

Imię i nazwisko:

PESEL:

Adres e-mail:

Telefon kontaktowy:

Stanowisko w szkole:

Oświadczenia:

Oświadczam, że posiadam kwalifikacje pedagogiczne wymagane przepisami prawa.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych na potrzeby realizacji Projektu.

Data i podpis nauczyciela:

.....

Załącznik nr 3 – Formularz zgłoszeniowy ucznia (z zgodą rodzica/opiekuna)

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY UCZNIA

Projekt: „Demos Kratos w cyfrowym świecie”

Imię i nazwisko ucznia:

Data urodzenia:

Klasa:

Szkoła:

Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego:

Ja, niżej podpisany(a), jako rodzic/opiekun prawny, wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Projekcie oraz na przetwarzanie jego danych osobowych przez Fundację Liga Niezwykłych Umysłów w celach związanych z realizacją Projektu, zgodnie z RODO.

Data i podpis rodzica/opiekuna:

.....

REGULAMIN KONKURSU FINAŁOWEGO

„Najlepsza Misja Programistyczna”

w ramach projektu „Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, tryb i warunki przeprowadzenia konkursu finałowego „Najlepsza Misja Programistyczna” (dalej: *Konkurs*), będącego integralną częścią projektu „Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji” (dalej: *Projekt*).
2. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów, z siedzibą we Wrocławiu, ul. Opolska 11-19, wpisana do KRS pod numerem 0000576274, www.lnu.org.pl (dalej: *Organizator*).
3. Konkurs jest organizowany w ramach programu „Młodzi Obywatele”, finansowanego ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej.
4. Konkurs odbywa się w okresie 15–22 grudnia 2025 r. i stanowi podsumowanie działań realizowanych w Projekcie.
5. Udział w Konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.

§ 2. Cele konkursu

1. Celem Konkursu jest:
 1. rozwijanie kreatywności, innowacyjności i umiejętności programistycznych uczniów,
 2. wzmacnianie kompetencji obywatelskich i społecznych,
 3. kształtowanie postaw aktywnego uczestnictwa w życiu publicznym,
 4. promowanie idei pracy zespołowej oraz zarządzania projektami,
 5. wyłonienie i nagrodzenie najlepszych misji programistycznych dotyczących demokracji, praw obywatelskich, przedsiębiorczości i przeciwdziałania dezinformacji.

§ 3. Uczestnicy konkursu

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie uczniowie szkół zakwalifikowanych do Projektu.
2. Uczniowie biorą udział w Konkursie w zespołach 10-osobowych, reprezentujących poszczególne szkoły.
3. Zgłoszenia do Konkursu dokonuje nauczyciel-opiekun projektu w danej szkole poprzez platformę LNU w terminie do 12 grudnia 2025 r.
4. Warunkiem uczestnictwa ucznia w Konkursie jest:
 1. wcześniejszy udział w warsztatach i działaniach Projektu,
 2. pisemna zgoda rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Konkursie (wzór stanowi załącznik nr 1),
 3. akceptacja niniejszego Regulaminu przez ucznia i jego rodzica/opiekuna prawnego.
 4. Złożenie poprawnie wypełnionego Oświadczenie Uczestnika Konkursu oraz podpisanej przez Ucznia lub Opiekuna Prawnego informacji o przetwarzaniu danych osobowych.

5. Organizator zapewnia odpowiednie warunki do udziału w Konkursie uczniów z niepełnosprawnościami,
6. Zespoły liczniejsze niż 10-cioosobowe podlegają wyłączeniu z konkursu.

§ 4. Zakres tematyczny konkursu

1. Misje programistyczne zgłaszane do Konkursu muszą dotyczyć zagadnień obywatelskich, w szczególności:
 1. praw i obowiązków obywatela,
 2. aktywności obywatelskiej w społeczności lokalnej,
 3. zasad funkcjonowania demokracji,
 4. roli Polski w Unii Europejskiej,
 5. podstaw ekonomii i przedsiębiorczości,
 6. przeciwdziałania dezinformacji, fake newsom i deep fake'om.
2. Misje powinny łączyć treści obywatelskie z elementami programistycznymi w językach Python, C++, SQL lub HTML/CSS.

§ 5. Zasady zgłaszania prac konkursowych

1. Każdy zespół może zgłosić jedną misję programistyczną.
2. Zgłoszenie obejmuje:
 1. pliki projektowe zaimplementowane na platformie LNU,
 2. opis misji (maksymalnie 3 strony A4) zawierający:
 - a) tytuł misji,
 - b) streszczenie fabuły,
 - c) cele edukacyjne,
 - d) zastosowane rozwiązania programistyczne.
3. Misje muszą być pracami autorskimi zespołu. Niedopuszczalne jest korzystanie z materiałów naruszających prawa autorskie osób trzecich.
4. Termin zgłoszenia prac upływa 15 grudnia 2025 r. o godz. 23:59.
5. Zgłoszenia dokonuje nauczyciel-opiekun poprzez moduł platformy LNU.

§ 6. Kryteria oceny

1. Prace konkursowe oceniane będą według następujących kryteriów:
 - a) innowacyjność i oryginalność rozwiązania – do 30 pkt,
 - b) wartość edukacyjna i zgodność z tematyką obywatelską – do 30 pkt,
 - c) jakość techniczna i poprawność programistyczna – do 20 pkt,
 - d) estetyka i atrakcyjność wizualna – do 10 pkt,
 - e) praca zespołowa i stopień zaangażowania uczniów – do 10 pkt.
2. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100 pkt.
3. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje wyższa ocena w kategorii *wartość edukacyjna*.

§ 7. Jury konkursowe

1. Jury Konkursowe powołuje Organizator.
 - a) W skład Jury wchodzi przedstawiciele Organizatora oraz fakultatywnie eksperci w zakresie merytorycznym konkursu (historia i/lub socjologia i/lub ekonomia i/lub stosunki międzynarodowe)
2. Przewodniczącego Jury powołuje Organizator.
3. Z przebiegu prac Komisji sporządzony jest protokół zawierający wyniki głosowania oraz dane osobowe laureatów Konkursu i osób wyróżnionych
4. Pracami Komisji kieruje Przewodniczący, będący przedstawicielem Organizatora.



5. Uczestnicy konkursu odpowiadają w ramach zespołów konkursowych solidarnie wobec Organizatora za wady prawne nadesłanych prac konkursowych. Przez wady prawne prac konkursowych rozumieć należy wady polegające na niemożności dysponowania przez Organizatora pracami konkursowymi w sposób określony w Regulaminie.
6. Projekty, zgłoszone do finału, zostaną zaimplementowane przez Organizatora na webowej platformie Liga Niezwykłych Umysłów (edu.t-lem.com lub innej na której Organizator udostępniać będzie webową platformę Liga Niezwykłych Umysłów) i udostępnione nieodpłatnie wszystkim użytkownikom tej platformy w postaci linku do misji lub poprzez umieszczenie misji w menu, wśród innych treści na platformie. Organizator jest uprawniony do publikowania projektu na powyższej platformie, w tym włączenia projektu do materiałów dydaktycznych platformy przez okres 10 lat od dnia rozstrzygnięcia konkursu. Opłata licencyjna dla uczestników konkursu została uwzględniona w wartości nagrody. Uczestnicy Konkursu upoważniają Organizatora do wykonywania opracowań projektu w celu dostosowania projektu w aspektach technicznym i merytorycznym do odpowiednio do wymagań techniczny i merytorycznych platformy a także do wykonywania praw zależnych do opracowań.
7. Organizator może postanowić o implementacji wyróżnionych projektów w sposób określony w ust. 1, wówczas postanowienia ust. 1 stosuje się odpowiednio.
8. Link do konkursu i internetowej strony konkursu może zostać opublikowany na stronach Organizatora oraz na stronach innych podmiotów wg uznania Organizatora.
9. Uczestnicy konkursu będący współautorami zwycięskiego projektu oraz projektów wyróżnionych upoważniają Organizatora do wykonywania osobistych praw autorskich uczestników do projektu w okresie o którym mowa w ust. 6
10. Organizator zastrzega sobie prawo do przesunięcia terminów Konkursu oraz do zmiany Regulaminu. Informacja o ewentualnych zmianach zostanie zamieszczona na stronie internetowej Organizatora, wskazanej w § 1 ust. 3 Regulaminu.
11. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie decyduje Organizator.
12. Od decyzji Organizatora nie przysługuje odwołanie.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane podaniem błędnych lub nieaktualnych danych przez uczestników konkursu.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do nieodeśłania niewykorzystanych prac konkursowych.
15. Organizator nie pokrywa kosztów przygotowania i nadesłania projektów i dokumentów zgłoszeniowych.
16. Zgłoszenie pracy w konkursie jest jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.
17. Zgłoszenie do Konkursu wymaga wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu prowadzenia konkursu, wyłonienia laureatów i osób wyróżnionych, przyznania nagród oraz w celach promocji i informacji o Konkursie, zgodnie z przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO). Formularz wyrażenia zgody zawarty jest w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
18. Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych przez Organizatora jest zawarta w załączniku nr 3 do Regulaminu Konkursu.
19. W przypadku wycofania przez Uczestnika Konkursu zgody na przetwarzanie danych osobowych, formularz zgłoszeniowy zawierające jego dane osobowe zostanie niezwłocznie zniszczony.

§ 8. Ogłoszenie wyników i nagrody

1. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w dniu 22 grudnia 2025 r. na stronie internetowej Organizatora i na platformie LNU.
2. Nagrody zostaną przyznane trzem najlepszym zespołom:
I miejsce – nagrody rzeczowe, (10 nagród) o łącznej wartości 5 000 zł
II miejsce – nagrody rzeczowe, (10 nagród) o łącznej wartości 3 000 zł
III miejsce – nagrody rzeczowe, (10 nagród) o łącznej wartości 2 000 zł.
Każdy uczestnik zespołu otrzyma pamiątkowy dyplom.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania wyróżnień specjalnych.

§ 9. Zasady bezpieczeństwa

1. Konkurs prowadzony jest z zachowaniem zasad bezpieczeństwa określonych w ustawie Kamilkowej.
2. Obowiązki w zakresie bezpieczeństwa:
 - a) w trakcie finału Konkursu obecny jest nauczyciel-opiekun zespołu,
 - b) wszystkie osoby prowadzące zajęcia posiadają aktualne zaświadczenia o niekaralności,
 - c) zajęcia online odbywają się wyłącznie na zabezpieczonej platformie LNU.
3. Organizator może wykluczyć z Konkursu uczestników naruszających zasady bezpieczeństwa lub godność innych osób.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie internetowej Organizatora oraz na platformie LNU.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku zmiany przepisów prawa lub okoliczności organizacyjnych.
3. Wszelkie zmiany wchodzi w życie z dniem ich publikacji.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.
5. Ewentualne spory między uczestnikami a Organizatorem będą rozstrzygane w drodze mediacji, a jeśli nie dojdzie do porozumienia, właściwym dla ich rozpoznania będzie sąd powszechny właściwy dla siedziby Organizator.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem 8 września 2025 r.

Załączniki do regulaminu:

1. Zgoda na udział ucznia w konkursie
2. Oświadczenie Uczestnika Konkursu
3. Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych



Załącznik nr 1 do Regulaminu Konkursu Finałowego – Zgoda rodzica/opiekuna prawnego

ZGODA NA UDZIAŁ UCZNIA W KONKURSIE

Ja, niżej podpisany/a,

jako rodzic/opiekun prawny ucznia,

wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w konkursie „Najlepsza Misja Programistyczna”,
organizowanym w ramach projektu „Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe
na rzecz demokracji”.

Oświadczam, że zapoznałem/am się z treścią Regulaminu Konkursu oraz wyrażam zgodę na
przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka w celu organizacji i realizacji Konkursu,
zgodnie z RODO.

Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego:

.....

Załącznik nr 2 do Regulaminu Konkursu Finałowego-
oświadczenie uczestnika konkursu

Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów

OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA KONKURSU

Oświadczam, iż zapoznałam(em) się z Regulaminem Konkursu na misję programistyczną w ramach projektu „*Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji*” realizowanym w ramach programu „*Młodzi Obywatele*” który akceptuję i zobowiązuję się stosować do jego postanowień. Świadomy(a) odpowiedzialności karnej wynikającej z tytułu naruszenia przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2017 r. poz. 880, z późn. zm.), a także odpowiedzialności cywilnoprawnej oświadczam, że jestem twórcą Pracy konkursowej nadesłanej na ww. Konkurs, a także że Praca konkursowa została wykonana przeze mnie i pozostałych członków zespołu konkursowego osobiście, nie stanowi opracowania cudzego dzieła i przysługują mi do niej pełne prawa majątkowe wraz z prawem zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego. Jednocześnie oświadczam, że ww. praca konkursowa nie narusza praw autorskich w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych osób oraz dóbr osobistych chronionych prawem cywilnym. W przypadku takiego naruszenia, w stosunku do osób trzecich będę ponosić odpowiedzialność wyłączną. Wyrażam zgodę na publikację mojego wizerunku na fotografiach i materiałach audio wideo rejestrujących wydarzenie w postaci rozstrzygnięcia konkursu oraz publikację w/w materiałów na stronach internetowych Organizatora oraz Urzędu Miasta Warszawa oraz w materiałach innych podmiotów w których będą publikowane informacje o konkursie i jego wynikach.

.....
Data i podpis Uczestnika Konkursu lub jego prawnego opiekuna¹

Wyrażam zgodę na złożenie przez (imię i nazwisko
Uczestnika Konkursu) powyższego oświadczenia

..... Data i podpis prawnego opiekuna²

1.W przypadku Uczestnika Konkursu, który nie ukończył lat 13, podpisuje opiekun prawny.

2. Dodane wyłącznie w przypadku Uczestników Konkursu, którzy ukończyli 13 lat.

Załącznik nr 2 do Regulaminu Konkursu Finałowego-
informacja RODO

INFORMACJA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

Niniejsza informacja stanowi wykonanie obowiązku określonego w art. 13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE, zwanego dalej „RODO”.

1. Administratorem, w rozumieniu art. 4 pkt 7 RODO, danych osobowych jest Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów, z siedzibą we Wrocławiu, ul. Opolska 11-19, 52-010 Wrocław,. Z Administratorem należy kontaktować się na adres office@t-lem.com.

2. Dane Uczestników Konkursu są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO – za zgodą opiekuna prawnego osoby, której dane dotyczą, do celów związanych z organizacją Konkursu Konkursu na misję programistyczną w ramach projektu projektu „*Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji*” realizowanym w ramach programu „*Młodzi Obywatele*” .

4. Dane osobowe Uczestnika Konkursu będą przetwarzane w zakresie:

- a) imienia i nazwiska,
- b) daty urodzenia,
- d) adres e-mail,
- e) numer telefonu,
- f) nazwa zespołu konkursowego,
- g) wizerunek.

5. Przekazanie danych jest konieczne do uczestnictwa w Konkursie i przyznania nagród.

6. Z zastrzeżeniem pkt 7, dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane do czasu zakończenia Konkursu lub cofnięcia zgody na dalsze przetwarzanie danych przez osobę, której dane dotyczą. Zgoda może być cofnięta w dowolnym momencie, przed rozstrzygnięciem konkursu, poprzez przesłanie stosownej informacji na adres office@t-lem.com, przy czym cofnięcie zgody jest jednoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie.

7. Dane laureatów, osób wyróżnionych i ich opiekunów prawnych będą przetwarzane w zakresie niezbędnym i przez czas niezbędny do realizacji praw uczestników, ich opiekunów oraz Administratora.

8. Dane laureatów i osób wyróżnionych mogą być rozpowszechniane, zgodnie z § 8 Regulaminu Konkursu.

9. Dane nie będą przekazywane do państwa trzeciego ani do organizacji międzynarodowej.

10. Osobie, której dane dotyczą, przysługują prawa do kontroli przetwarzania danych, określone w art. 15-16 i 19 RODO, w szczególności prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, oraz art. 17-18 RODO – prawo do usunięcia oraz ograniczenia przetwarzania, o ile będą miały zastosowanie.

11. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, który będzie miał wpływ na podejmowanie decyzji mogących wywołać skutki prawne lub w podobny sposób istotnie na nią wpłynąć. Dane nie będą poddawane profilowaniu

12. Osoba, której dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego na adres: Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa

POROZUMIENIE O WSPÓŁPRACY

dotyczące realizacji projektu pn. „Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji”

§ 1. Strony Porozumienia

W dniu r., we Wrocławiu, zostaje zawarte porozumienie (dalej: „Porozumienie”) pomiędzy:

Fundacją Liga Niezwykłych Umystów,
z siedzibą we Wrocławiu, ul. Opolska 11-19, 52-010 Wrocław,
wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000576274,
NIP: 8943066531, REGON: 362549352,
reprezentowaną przez:
zwaną dalej w treści Porozumienia „Fundacją” lub „Organizatorem”,

A

.....
(pełna nazwa szkoły),
z siedzibą w,
NIP:, REGON:,
reprezentowaną przez – Dyrektora Szkoły,
zwaną dalej w treści Porozumienia „Szkołą”,
zwanymi łącznie „Stronami”, a osobno „Stroną”.

§ 2. Przedmiot Porozumienia

1. Przedmiotem niniejszego Porozumienia jest określenie praw i obowiązków Stron związanych z realizacją projektu pn. „Demos Kratos w cyfrowym świecie. Kompetencje cyfrowe na rzecz demokracji” (dalej: „Projekt”), realizowanego w ramach programu Ministerstwa Edukacji Narodowej „Młodzi Obywatele”.
2. Projekt ma na celu rozwój kompetencji obywatelskich, społecznych i cyfrowych uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych poprzez realizację zajęć dydaktycznych, tworzenie innowacyjnych misji programistycznych oraz organizację ogólnopolskiego konkursu finałowego.
3. Projekt realizowany jest w okresie od dnia 1 sierpnia 2025 r. do dnia 31 grudnia 2025 r.

§ 3. Zakres współpracy

1. Strony zgodnie ustalają, iż współpraca będzie realizowana poprzez następujące działania:
 - a) organizację przez Fundację warsztatów, webinarów oraz tutoringu dla uczniów i nauczycieli,
 - b) udział Szkoły w rekrutacji uczniów oraz zapewnienie ich udziału w zajęciach projektowych,
 - c) powołanie przez Szkołę nauczyciela – opiekuna Projektu, odpowiedzialnego za koordynację działań w danej placówce,
 - d) przeprowadzenie przez Fundację ogólnopolskiego konkursu finałowego na najlepszą misję programistyczną,

- e) wymianę informacji i dokumentacji niezbędnej do prawidłowej realizacji Projektu.
2. Współpraca Stron obejmuje również zapewnienie bezpieczeństwa uczestników Projektu, ochronę danych osobowych oraz spełnienie obowiązków sprawozdawczych wynikających z realizacji Projektu.

§ 4. Obowiązki Fundacji

Fundacja zobowiązuje się do:

1. przygotowania i udostępnienia harmonogramu realizacji Projektu,
2. wyznaczenia koordynatora Projektu odpowiedzialnego za kontakt z przedstawicielem Szkoły,
3. organizacji zajęć stacjonarnych i online przy wykorzystaniu platformy Liga Niezwykłych Umysłów (LNU),
4. zapewnienia prowadzących zajęcia posiadających aktualne zaświadczenia o niekaralności, zgodnie z wymogami ustawy tzw. Kamilkowej,
5. opracowania i udostępnienia materiałów dydaktycznych w formie elektronicznej,
6. zapewnienia nagród dla uczestników konkursu finałowego,
7. realizacji działań Projektu w sposób zgodny z obowiązującymi przepisami prawa, w tym ustawą o systemie oświaty, ustawą Prawo oświatowe, ustawą tzw. Kamilkową oraz RODO.

§ 5. Obowiązki Szkoły

Szkoła zobowiązuje się do:

1. wyznaczenia nauczyciela – opiekuna Projektu, który będzie pełnił funkcję koordynatora po stronie Szkoły,
2. powołania zespołu uczniów w liczbie 10 osób, wyłonionych zgodnie z Regulaminem Projektu,
3. pozyskania od rodziców/opiekunów prawnych uczniów pisemnych zgód na udział w Projekcie i przetwarzanie danych osobowych uczestników,
4. zapewnienia bezpieczeństwa uczniom podczas zajęć stacjonarnych oraz zdalnych, w tym obecności nauczyciela-opiekuna podczas wszystkich form pracy z uczniami,
5. udostępnienia pomieszczeń oraz zaplecza technicznego niezbędnego do realizacji Projektu,
6. współpracy z Fundacją w zakresie dokumentacji realizacji Projektu, w tym prowadzenia list obecności i przygotowywania sprawozdań,
7. przekazywania Fundacji wyłącznie danych osobowych niezbędnych do realizacji Projektu.

§ 6. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników Projektu jest Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów.
2. Szkoła, w zakresie niezbędnym do realizacji Projektu, występuje jako podmiot współpracujący przetwarzający dane osobowe w sposób zgodny z art. 28 RODO.
3. Strony zobowiązują się do:
 - a) stosowania odpowiednich środków organizacyjnych i technicznych zapewniających ochronę danych osobowych przed dostępem osób nieuprawnionych,
 - b) przetwarzania danych wyłącznie w celach związanych z realizacją Projektu.
4. Fundacja zobowiązuje się do przekazania rodzicom/opiekunom prawnym uczestników informacji dotyczących zasad przetwarzania danych osobowych w formie klauzuli informacyjnej RODO.

§ 7. Bezpieczeństwo uczestników

1. Strony zobowiązują się do zapewnienia uczestnikom Projektu pełnego bezpieczeństwa w trakcie realizacji wszystkich działań, zgodnie z przepisami tzw. ustawy Kamilkowej.
2. Szkoła w szczególności:
 1. wyznacza osobę odpowiedzialną za nadzór nad bezpieczeństwem uczniów,
 2. zapewnia obecność nauczyciela-opiekuna podczas wszystkich zajęć,
 3. weryfikuje osoby prowadzące zajęcia w imieniu szkoły pod kątem wymogu niekaralności.
3. Fundacja zapewnia, że wszystkie osoby prowadzące zajęcia z ramienia Fundacji posiadają aktualne zaświadczenia o niekaralności.
4. W przypadku naruszenia zasad bezpieczeństwa, Strony zobowiązują się do niezwłocznego podjęcia działań naprawczych oraz poinformowania właściwych organów nadzoru pedagogicznego.

§ 8. Zasady finansowe

1. Udział Szkoły, nauczycieli i uczniów w Projekcie jest nieodpłatny.
2. Fundacja ponosi wszelkie koszty realizacji Projektu, w tym koszty prowadzenia zajęć, zakupu materiałów edukacyjnych, obsługi platformy LNU oraz nagród w konkursie.
3. Szkoła ponosi koszty własne związane z udostępnieniem pomieszczeń i infrastruktury technicznej.

§ 9. Czas trwania Porozumienia

1. Porozumienie zostaje zawarte na czas określony – od dnia jego podpisania do dnia 31 grudnia 2025 r.
2. Każda ze Stron może wypowiedzieć Porozumienie z zachowaniem 14-dniowego okresu wypowiedzenia, poprzez złożenie drugiej Stronie pisemnego oświadczenia.
3. Fundacja może rozwiązać Porozumienie ze skutkiem natychmiastowym w przypadku rażącego naruszenia jego postanowień przez Szkołę.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Wszelkie zmiany niniejszego Porozumienia wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Porozumieniem mają zastosowanie przepisy:
 - a) ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty,
 - b) ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe,
 - c) ustawy z dnia 28 lipca 2023 r. („ustawa Kamilkowa”),
 - d) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO) oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych,
 - e) kodeksu cywilnego.
3. Porozumienie sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.
4. Załączniki stanowią integralną część niniejszego Porozumienia:
 - a) Regulamin udziału w Projekcie,
 - b) Regulamin Konkursu Finałowego,
 - c) wzory dokumentów rekrutacyjnych.

.....
Organizator

.....
Szkoła