

REGULAMIN
programu „Uczymy Dzieci Programować”
oraz zasady przeprowadzenia konkursu edukacyjnego

§1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa i zasady, na jakich odbywa się Program edukacyjny „Uczymy Dzieci Programować” (dalej: **Program**) oraz określa zasady przeprowadzenia konkursu edukacyjnego pn. „Uczymy Dzieci Programować”, (dalej: **Konkurs**).
2. Organizatorem Programu i Konkursu jest: EduSense S.A. z siedzibą w Gdańsku, ul. Kieturakisa 10/7, 80-742 Gdańsk, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442, NIP: 9462657265, REGON: 363648719 zwana dalej **Organizatorem**.
3. Obecna edycja Programu i Konkursu odbywa się od 05.02.2025 r. do 28.05.2025 r.
4. Celem Programu i Konkursu jest aktywizacja nauczycieli oraz edukatorów, a także świadome, merytoryczne i metodyczne wprowadzenie elementów programowania i robotyki do zajęć dydaktycznych na różnych etapach edukacji i niezależnie od realizowanych aktualnie treści (np. edukacja matematyczna, artystyczna, językowa, artystyczna).
5. Szczegółowe informacje na temat zasad organizacyjnych Programu i Konkursu oraz jego przebiegu zostaną udostępnione na www.akademia.uczymydzieciprogramowac.pl.
6. Wszelkie pytania należy kierować na adres: program@uczymydzieciprogramowac.pl.

§2

Warunki udziału w Programie

1. Program ma charakter otwarty i adresowany jest do szeroko rozumianej edukacji – nauczycieli i edukatorów (dalej: „Uczestnicy”), działających w przedszkolach, szkołach podstawowych i innych placówkach o charakterze edukacyjnym.
2. Do udziału w Programie mogą zgłaszać się jedynie osoby pełnoletnie.
3. Uczestnictwo w Programie jest nieodpłatne i dobrowolne.
4. Do Programu można przystąpić poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego na stronie akademia.uczymydzieciprogramowac.pl. Brak zaakceptowania Regulaminu i udzielenia zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji Programu uniemożliwia przystąpienie do Programu.
5. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika z udziału w Programie w przypadku uzasadnionego podejrzenia posługiwania się nieprawdziwymi danymi, podszywania się pod konto innego użytkownika, naruszenia przez niego warunków Programu lub zasad fair play. Naruszenia praw autorskich osób trzecich, działania na niekorzyść Organizatora. Wykluczenie Uczestnika może nastąpić na każdym etapie trwania Programu.

§3

Sposób realizacji Programu

1. Program może być realizowany przez uczestników na następujące sposoby:
 - a. na bazie przygotowanych przez organizatora Programu materiałów edukacyjnych publikowanych na stronie akademia.uczymydzieciprogramowac.pl oraz na fanpage #UczymyDzieciProgramować na Facebooku.
 - b. poprzez wykonanie aktywności o charakterze programistycznym
 - c. poprzez udział w Konkursie.
2. Uczestnicy programu mogą umieszczać relacje z realizacji Programu na zamkniętej grupie Facebook - Uczymy Dzieci Programować w formie komentarzy pod postem zawierającym scenariusz zadania, którego dotyczy relacja oraz mailowo na adres program@uczymydzieciprogramowac.pl, o ile są one wolne od praw osób trzecich.
3. Organizator ma prawo usunąć materiały zamieszczane przez Uczestników na fanpage lub zamkniętej grupie Programu „Uczymy dzieci programować” na Facebooku, jeśli zawierają one niestosowne treści, w szczególności godzące w dobre imię osób trzecich lub są nielegalne.
4. Po zakończeniu edycji Programu Uczestnicy otrzymają mailem na adres podany w formularzu zgłoszeniowym Certyfikat uczestnictwa w Programie.
5. Organizator nie wysyła Uczestnikom dyplomów na adresy pocztowe.
6. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Programie poprzez wysłanie informacji na adres e-mail: program@uczymydzieciprogramowac.pl.
7. Uczestnikom, którzy rezygnują z udziału w Programie w trakcie trwania danej edycji Programu nie przysługuje Certyfikat uczestnictwa.

§4

Warunki udziału w Konkursie

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest nadesłanie scenariusza zajęć własnego autorstwa o dowolnej tematyce, uwzględniającego podstawy kodowania i programowania dla dzieci w wieku przedszkolnym lub wczesnoszkolnym, nie publikowanego na stronach internetowych i nie nagradzanego w innych konkursach.
2. Do udziału w Konkursie mogą zgłaszać się jedynie osoby pełnoletnie.
3. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne i dobrowolne.
4. Scenariusz zajęć powinien uwzględniać: imię i nazwisko autora, temat scenariusza, grupę wiekową, szacunkowy czas trwania, cele ogólne i operacyjne, podstawę programową, metody, środki i narzędzia dydaktyczne oraz przebieg zajęć. Uczestnik może zgłosić do Konkursu dowolną ilość scenariuszy zajęć.
5. Scenariusz zajęć należy przesyłać na adres email: program@uczymydzieciprogramowac.pl.
6. Scenariusze można nadsyłać w okresie luty 2025 – maj 2025.
7. Poprzez nadesłanie scenariusza zajęć na Konkurs uczestnik oświadcza, że przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do scenariusza zajęć. Prace konkursowe nie mogą naruszać prawa ani praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych osób trzecich, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych.
8. Nadesłanie scenariusza na Konkurs oznacza akceptację jego warunków, wyrażonych w niniejszym regulaminie. Uczestnik wyraża zgodę na przekazywanie mu przez Organizatora informacji dotyczących Konkursu, za pomocą adresu e-mail lub nr

telefonu. Scenariusz wraz z kartami pracy powinien maksymalnie wynosić do 6-7 stron. Pomoce dydaktyczne powinny być wykorzystywane zgodnie z ich przeznaczeniem. Scenariusze należy przesyłać poprzez formularz: https://docs.google.com/forms/d/1_xuEHIGwgj1X5QmUBRdqr5WqyjOVqFqg6Ro4g2LcxM/edit

9. Jeżeli pliki nie będą mieściły się w formularzu, scenariusz można przestać na adres mailowy: kontakt@edu-sense.pl

§5

Wyniki Konkursu

1. Oceny nadesłanych scenariuszy dokonywać będzie Komisja konkursowa powołana przez Organizatora.
2. Komisja konkursowa raz w tygodniu wybierze dwa spośród nadesłanych scenariuszy i opublikuje je w Akademii Uczymy Dzieci Programować. Każdy z opublikowanych scenariuszy otrzyma nagrodę produktową.
3. Raz w miesiącu spośród opublikowanych scenariuszy wylosowany będzie scenariusz, którego autor otrzyma dodatkową nagrodę.
4. Otrzymujący nagrody zobowiązani są niezwłocznie przekazać Organizatorowi dane niezbędne do realizacji prawa do nagrody i weryfikacji tożsamości tj. imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres mailowy, telefon kontaktowy.
5. Koszty wysyłki nagród ponosi Organizator.
6. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk laureata oraz umieszczania tych informacji wraz z pracami konkursowymi na stronach internetowych Organizatora i prowadzonych przez Organizatora mediach społecznościowych.
7. Po zakończeniu obecnej edycji wydana zostanie książka z opublikowanymi scenariuszami wraz z podaniem ich autorów.

§ 6

Wykorzystywanie prac, scenariuszy, innych materiałów powstałych w ramach Programu oraz Konkursu

Uczestnik Programu i Konkursu poprzez nadesłanie prac, scenariusza, innych materiałów powstałych w ramach realizacji Programu oświadcza, iż:

1. Przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do nadesłanych scenariuszy i materiałów.
2. Zgadza się na opublikowanie scenariuszy na stronach internetowych Organizatora oraz na jego mediach społecznościowych w czasie trwania Programu i Konkursu oraz po jego zakończeniu,
3. Udziela Organizatorowi bezterminowej, nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji do korzystania z autorskich praw majątkowych do opublikowanych scenariuszy, w celu podania w Internecie do publicznej wiadomości informacji o wynikach Konkursu, wykorzystania scenariuszy w celach promocji i reklamy Organizatora w zakresie publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy miał dostęp do scenariuszy, w miejscu i czasie przez siebie wybranym.

4. Udziela Organizatorowi bezterminowej, nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji do korzystania z autorskich praw majątkowych do opublikowanych scenariuszy, w celu wykorzystania ich w opublikowanej książce, o której mowa w par. 5 ust. 7 Regulaminu
5. Uczestnicy Programu udzielają Organizatorowi niewyłącznych praw autorskich do wykorzystywania prac wykonanych przez dzieci i innych materiałów, które nadeszły dobrowolnie Organizatorowi drogą mailową lub pocztową, lub które zamieszczą na fanpage lub zamkniętej grupie Programu „Uczymy dzieci programować” na Facebooku.
6. W przypadku wystąpienia wobec Organizatora przez osoby trzecie z roszczeniami z tytułu naruszenia praw autorskich lub dóbr osobistych osób trzecich związanych z korzystaniem ze scenariuszy, uczestnik Programu bądź Konkursu pokryje koszty i zapłaci odszkodowania związane z roszczeniami takich osób.

§7

Przetwarzanie i ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z organizacją i realizacją Programu i Konkursu jest EduSense S.A. z siedzibą w Gdańsku, ul. Kieturakisa 10/7, 80-742 Gdańsk, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442, NIP: 9462657265, REGON: 363648719.
2. Kontakt z inspektorem ochrony danych osobowych jest możliwy pod adresem: EduSense S.A. z siedzibą w Gdańsku, ul. Kieturakisa 10/7, 80-742 Gdańsk, e-mail: rodo@edu-sense.com.
3. Dane osobowe i kontaktowe podane w zgłoszeniu, będą przetwarzane w celach określonych w regulaminie Programu i Konkursu, w tym: organizacji i realizacji Konkursu, oceny scenariuszy oraz wysyłki nagród Laureatom, na podstawie wyrażonej zgody (art. 6 ust. 1 lit. a RODO),
4. Dane Uczestników Programu i Laureatów Konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów oraz obowiązków wynikających z poszczególnych przepisów prawa (księgowego i podatkowego - nie dłużej niż 5 lat licząc od końca roku, w którym odbył się Konkurs).
5. Dane Uczestników Programu i Laureatów Konkursu zamieszczone w protokole Komisji Konkursowej, zdjęciach i materiałach filmowych dokumentujących przebieg i rozstrzygnięcie Konkursu, folderach/katalogach okolicznościowych oraz nadesłane prace, zakwalifikowane jako materiały archiwalne będą przechowywane wieczyście zgodnie z przepisami Ustawy o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach,
6. Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
7. Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do swoich danych osobowych, żądania ich sprostowania lub usunięcia. Wniesienie żądania usunięcia danych jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie. Ponadto przysługuje jej prawo do żądania ograniczenia przetwarzania w przypadkach określonych w art. 18 RODO.
8. Odbiorcą danych może być podmiot działający na zlecenie administratora danych, tj. podmioty świadczące usługi IT w zakresie hostingu serwisów internetowych.

9. Powyższe postanowienia nie dotyczą przetwarzania danych osobowych użytkowników serwisu Facebook.com przez administratora serwisu Facebook.com.
10. Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych na niezgodne z prawem przetwarzanie jej danych osobowych.
11. Prawa te mogą w szczególnych przypadkach podlegać ograniczeniom wynikającym z odrębnych przepisów.
12. Podanie danych zawartych w zgłoszeniu Laureata nie jest obowiązkowe, jednak jest warunkiem koniecznym, aby wziąć udział w Konkursie.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne zdarzenia losowe z udziałem uczestników Programu i Konkursu podczas jego trwania jak i odpowiedzialności cywilnej za działania i zaniechania uczestników.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu. Zmieniony Regulamin obowiązuje od momentu opublikowania.
3. O wszelkich zmianach Organizator będzie informować na <https://akademia.uczymydzieciprogramowac.pl>
4. W sprawach nie uregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego.