

Regulamin Konkursu „Z Panem Scratchem za pan brat 2022”

I. Organizator

1. Organizatorami Konkursu są Urząd Marszałkowski Województwa Świętokrzyskiego Departament IT i Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach.
2. Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli odpowiada za organizację Konkursu pod względem merytorycznym i zapewnia stronę techniczną organizacji Konkursu.
3. Z ramienia Urzędu Marszałkowego Województwa Świętokrzyskiego Departament IT bezpośrednio jest zaangażowany w przygotowanie regulaminu, w prace Wojewódzkiej Komisji Konkursowej, zakup nagród oraz w przygotowanie konferencji podsumowującej projekt.

II. Patronat

1. Zakłada się patronat merytoryczny oraz medialny.

III. Cele Konkursu

1. Podniesienie świadomości znaczenia i rangi informatyki w życiu zawodowym i społecznym.
2. Upowszechnienie nauki programowania w szkołach województwa świętokrzyskiego.
3. Zwiększenie zainteresowania uczniów programowaniem.
4. Rozwijanie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, w szczególności z uwzględnieniem narzędzi informatycznych dostępnych w chmurze internetowej.

IV. Uczestnicy

1. Konkurs przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych (publicznych i niepublicznych) z terenu województwa świętokrzyskiego.
2. Rodzice/ opiekunowie prawni uczestników Konkursu (uczniów) muszą wyrazić zgodę na udział ucznia w Konkursie zgodnie z wzorem oświadczenia określonym w Załączniku nr 1 do Regulaminu Konkursu i przekazać ją zgodnie z pkt VII.A.8.

V. Kategorie konkursowe

1. Konkurs przeprowadzony zostanie w dwóch kategoriach:
 - a) kategoria I – uczniowie klas IV–VI szkół podstawowych oraz uczniowie młodszych klas; nie są przewidziane preferencje przy ocenie prac uczniów młodszych;
 - b) kategoria II – uczniowie klas VII–VIII szkół podstawowych.

VI. Wojewódzka Komisja Konkursowa

1. Dyrektor Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach powołuje Wojewódzką Komisję Konkursową.
2. W skład Wojewódzkiej Komisji Konkursowej wchodzi przedstawiciele:
 - a) Urzędu Marszałkowego Województwa Świętokrzyskiego;
 - b) Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach oraz nauczyciele informatyki.
3. Do zadań Wojewódzkiej Komisji Konkursowej należy:

- a) opracowanie tematów Konkursu;
- b) ocena prac nadesłanych przez szkoły po I etapie Konkursu i ustalenie listy finalistów;
- c) ocena prac i ich prezentacja na II etapie Konkursu oraz ustalenie listy laureatów i uczniów wyróżnionych;
- d) sporządzenie protokołów z oceny prac.

VII. Przebieg Konkursu

1. Informacje o rozpoczęciu Konkursu oraz zasadach organizacji zostaną opublikowane na stronach WWW Organizatorów oraz podane do publicznej informacji w lokalnych mediach.
2. W terminie do 8 października 2022 r. odbędzie się w formie online konferencja informacyjna rozpoczynająca Konkurs. Dokładny termin konferencji oraz link do spotkania zostaną opublikowane na stronie Organizatorów.
3. Konkurs będzie przebiegał w dwóch etapach.

A. Etap I – szkolny

1. Konkurs rozpocznie się w terminie do 8 października 2022 r.
2. Tematy prac konkursowych:
 - a) kategoria I: wykonanie w programie Scratch 3.0 multimedialnej prezentacji z elementami animacji na temat: „Wehikuł czasu – mój przyszły zawód”;
 - b) kategoria II: wykonanie w programie Scratch 3.0 gry edukacyjnej na temat: „Największe osiągnięcia polskiej nauki”.
3. Dyrektor szkoły zainteresowanej udziałem w Konkursie powołuje Szkolną Komisję Konkursową oraz wyznacza jej Przewodniczącego.
4. Przewodniczący Szkolnej Komisji Konkursowej w terminie do 20 października 2022 r. wypełnia elektroniczny formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie: <https://tiny.pl/wgl9m>. Na podstawie zgłoszeń na platformie ŚCDN utworzone zostaną indywidualne konta dla szkół, które umożliwią zgłoszenie uczniów oraz przesłanie ich prac do Organizatorów. Równocześnie Przewodniczący Szkolnej Komisji Konkursowej otrzyma instrukcję dotyczącą sposobu przesyłania prac konkursowych.
5. Uczestnik Konkursu przygotowuje indywidualnie jeden projekt w okresie do 8 listopada 2022 r.
6. Wszystkie materiały wykorzystane w projekcie (fotografie, rysunki, dźwięki) muszą pochodzić z własnych zbiorów, z biblioteki dostępnej w programie Scratch 3.0 lub muszą zostać wykonane własnoręcznie w obrębie programu albo do niego zaimportowane z zachowaniem praw autorskich. Udostępnienie pracy na Konkurs jest jednoznaczne ze złożeniem deklaracji o spełnieniu ww. wymagań.
7. Projekt powinien zostać opracowany samodzielnie przez uczestnika i nie może być modyfikacją innych projektów.
8. Praca nad projektem może odbywać się pod kierunkiem nauczyciela lub innego opiekuna merytorycznego zarówno na zajęciach lekcyjnych, jak też poza nimi.
9. Zgłoszenie udziału w Konkursie odbywa się przez szkołę macierzystą uczestnika.
10. Uczestnik Konkursu przekazuje swojemu nauczycielowi informatyki plik ze swoją pracą wraz z oryginałem oświadczenia, o którym mowa w pkt. IV.2, będącego pisemną zgodą swojego rodzica/opiekuna prawnego na udział w Konkursie.
11. Szkolna Komisja Konkursowa:
 - a) dokonuje oceny prac zgłoszonych przez uczniów;
 - b) kwalifikuje, co najwyżej trzy, najlepsze prace w każdej kategorii;

- c) sporządza protokół Szkolnej Komisji Konkursowej (Załącznik nr 2). Oryginał protokołu pozostaje w dokumentacji szkolnej.
12. Przewodniczący Szkolnej Komisji Konkursowej w terminie do 15 listopada 2022 r.:
 - a) wypełnia (zgodnie z przesłaną instrukcją) formularz zawierający informacje o wynikach pracy Szkolnej Komisji Konkursowej oraz dołącza skan podpisanego protokołu;
 - b) przesyła zgodnie z przesłaną instrukcją prace uczniów; pliki z pracami powinny zostać zapisane wg schematu: Nazwisko_Imię.sb3;
 - c) archiwizuje w dokumentacji szkolnej oryginały zgód opiekunów prawnych uczniów na udział w Konkursie (Załącznik nr 1).

B. Etap II – wojewódzki

1. Wojewódzka Komisja Konkursowa ocenia nadesłane przez szkoły prace i kwalifikuje do finału maksymalnie dziesięć najwyżej ocenionych prac w każdej kategorii.
2. Wyniki pracy Komisji opublikowane zostaną w terminie do 30 listopada 2022 r. na stronie: www.scdn.pl.
3. Finał Konkursu będzie polegał na publicznej prezentacji własnego projektu w terminie i miejscu wyznaczonym przez Organizatorów. Czas prezentacji: maksymalnie 5 minut.
4. Przeprowadzenie finału Konkursu planowane jest w terminie do 15 grudnia 2022 r. Ostateczny termin finału Konkursu uzależniony jest jednak od sytuacji pandemicznej i może ulec przesunięciu do czasu, kiedy możliwe będzie jego bezpieczne przeprowadzenie.
5. Na finał uczestnik przyjeżdża wraz ze swoim nauczycielem lub opiekunem.
6. W trakcie prezentacji każdy finalistą będzie miał do dyspozycji komputer z zainstalowanym oprogramowaniem Scratch 3.0.
7. Członkowie Wojewódzkiej Komisji Konkursowej po prezentacji dokonują ostatecznej oceny prac.
8. Wojewódzka Komisja Konkursowa ustala zdobywców pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca oraz przyznaje trzy wyróżnienia w każdej kategorii. Laureatami Konkursu zostaną zdobywcy trzech pierwszych miejsc.

VIII. Kryteria oceny prac

1. Wojewódzka Komisja Konkursowa przy ocenie prac zastosuje następujące kryteria:
 - a) oryginalność i pomysłowość;
 - b) zgodność z tematem Konkursu;
 - c) estetykę i jakość wykonania projektu;
 - d) zaawansowanie skryptów i sposób działania programu;
 - e) sposób prezentacji pracy (finaliści).
2. Decyzje Szkolnej i Wojewódzkiej Komisji Konkursowej w zakresie oceny prac są ostateczne, a Uczestnikom nie przysługuje prawo odwołania.

IX. Nagrody

1. Wszyscy finaliści otrzymają pamiątkowe dyplomy.
2. Przyznane zostaną następujące nagrody i wyróżnienia:
 - a) za zajęcie pierwszego miejsca w każdej kategorii – nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 1200 zł;
 - b) za zajęcie drugiego miejsca w każdej kategorii – nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 1000 zł;

- c) za zajęcie trzeciego miejsca w każdej kategorii – nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 700 zł;
 - d) pozostali finaliści (tj. siedem osób, które nie zdobędą tytułu laureata ani nie zostaną wyróżnione) w każdej kategorii – nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 150 zł.
3. Uroczyste zakończenie Konkursu planowane jest w terminie do 15 grudnia 2022 r. i odbędzie się w czasie konferencji podsumowującej realizację Konkursu „z Panem Scratchem za pan brat 2022”. Podany termin może ulec zmianie i uzależniony jest od sytuacji pandemicznej. Szczegółowe informacje organizacyjne podane zostaną na stronie Organizatorów i przekazane opiekunom merytorycznym finalistów.
 4. Organizatorzy Konkursu zastrzegają sobie prawo rozstrzygnięcia Konkursu bez przyznania jednej lub większej liczby nagród lub wyróżnień wymienionych powyżej.
 5. Wysokość nagród może ulec zmianie.
 6. Nagrody, o których mowa w pkt. 2, zostaną zakupione ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego.

X. Prawa autorskie

1. Organizatorzy Konkursu nabywają własność nagrodzonych egzemplarzy prac, a także majątkowe prawa autorskie do nagrodzonych prac na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i za granicą, na następujących polach eksploatacji:
 - a) zwielokrotnianie i utrwalanie każdą techniką, w tym m.in.: technikami poligraficznymi, reprograficznymi, drukarskimi, fotograficznymi, cyfrowo, komputerowo, optycznie, zapisu magnetycznego, wideo;
 - b) publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie – w jakiegokolwiek formie;
 - c) wprowadzanie do obrotu, użyczenie i najem;
 - d) reemitowanie, nadawanie, publiczne udostępnienie pracy w taki sposób, aby każdy miał do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (w tym za pośrednictwem sieci Internet) oraz poprzez sieć komunikacji indywidualnej;
 - e) wykorzystanie całości lub części pracy zarówno w formie oryginalnej, jak i w formie opracowania, uwzględniając wykorzystanie pracy w działalności promującej program Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków;
 - f) wykorzystanie pracy lub jej części jako znaku towarowego.
2. Autorzy wszystkich prac z chwilą przystąpienia do Konkursu nieodpłatnie przenoszą na Organizatorów Konkursu własność nadesłanych egzemplarzy prac, a także udzielają Organizatorom Konkursu nieodpłatnej licencji na korzystanie z prac w zakresie i na polach eksploatacji opisanych w ust. 1 powyżej.
3. Udzielenie licencji, o której mowa w ust. 2 powyżej, następuje z chwilą przystąpienia do Konkursu. W odniesieniu do prac nagrodzonych licencja wygasa z chwilą nabycia majątkowych praw autorskich do nagrodzonych prac zgodnie z ust. 1 powyżej.
4. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na pierwsze udostępnienie publiczności prac przez Organizatorów Konkursu oraz na wykonywanie przez Organizatorów nadzoru nad sposobem korzystania z prac, a także wyrażają zgodę na udostępnianie pracy bez ujawniania ich autorstwa, jeśli Organizatorzy tak postanowią.
5. Uczestnicy Konkursu nie będą wykonywać osobistych praw autorskich do prac w sposób, który mógłby naruszać prawa Organizatorów.

XI. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), dalej „RODO”, Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach informuje, że:

1. Wysyłając zgłoszenie na Konkurs, uczestnicy (lub ich opiekunowie prawni) oraz nauczyciele-opiekunowie merytoryczni uczestników Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych do celów Konkursu.
2. Podstawę prawną przetwarzania Pani/ Pana danych stanowi:
 - a) zgoda na przetwarzanie swoich danych osobowych w celu publikacji imienia i nazwiska na stronie www.scdn.pl, (podstawa prawna: art.6 ust. 1 lit. a RODO);
 - b) realizacja zadania w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. e RODO).
3. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu oraz ich opiekunów merytorycznych jest Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach, 25–431 Kielce, ul. Marszałka J. Piłsudskiego 42.
4. Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach zapewnia kontakt z Inspektorem Ochrony Danych za pośrednictwem adresu poczty elektronicznej: iod@cz24.pl lub drogą pocztową pod adresem administratora danych osobowych. Szczegółowe informacje dotyczące Inspektora Ochrony Danych znajdują się na stronie internetowej: www.scdn.pl oraz w miejscu powszechnie dostępnym w siedzibie Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach.
5. Celem udostępnienia Świętokrzyskiemu Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach danych osobowych jest:
 - a) przeprowadzenie Konkursu dla uczniów;
 - b) przeprowadzenie rekrutacji na konferencje związane z realizacją projektu;
 - c) archiwizacja dokumentacji.
6. Dane osobowe uczestników zostaną udostępnione Marszałkowi Województwa Świętokrzyskiego z siedzibą w Kielcach, 25–516 Kielce, al. IX Wieków Kielc 3 w celu przygotowania i wręczenia uczestnikom dyplomów oraz nagród o których mowa w pkt. IX Regulaminu Konkursu – na podstawie art. 6 ust. 1 pkt. e.
7. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych: tel. 41 342 10 16; e-mail: iod@sejmik.kielce.pl.
8. Przetwarzane są następujące kategorie danych osobowych: imię, nazwisko, e-mail, nr telefonu.
9. Dane osobowe uczestników Konkursu oraz ich opiekunów merytorycznych przetwarzane będą przez okres pięciu lat od zakończenia edycji projektu, a po tym okresie będą archiwizowane w czasie określonym przepisami prawa.
10. Uczestnicy Konkursu (lub ich rodzice/ opiekunowie prawni) oraz ich opiekunowie merytoryczni posiadają:
 - a) na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych;
 - b) na podstawie art. 16 RODO prawo do sprostowania danych osobowych;
 - c) usunięcia danych zgodnie z art. 17 RODO;
 - d) na podstawie art. 18 RODO prawo żądania od administratora ograniczenia przetwarzania danych osobowych z zastrzeżeniem przypadków, o których mowa w art. 18 ust. 2 RODO;
 - e) prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;

- f) w zakresie danych przetwarzanych na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, prawo do wycofania zgody w każdym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
 - g) w zakresie danych przetwarzanych na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e) RODO, prawo do wniesienia sprzeciwu (na podstawie art. 21 RODO) wobec przetwarzania dotyczących danych osobowych w związku ze swoją szczególną sytuacją.
11. Dane udostępnione przez uczestnika Konkursu nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym nie będą podlegały profilowaniu.
 12. Administrator danych nie planuje przekazywać danych osobowych do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
 13. Przestanie formularza zgłoszeniowego jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie i wykorzystywanie danych osobowych przez Organizatorów.

XII. Postanowienia końcowe

1. Organizator nie zwraca kosztów dojazdu ucznia i jego opiekuna na finał Konkursu.
2. Wysyłając zgłoszenie do Konkursu, opiekunowie prawni uczestników wyrażają zgodę na przeprowadzenie Konkursu zgodnie z niniejszym Regulaminem. Ponadto opiekunowie prawni Uczestników Konkursu wyrażają zgodę na opublikowanie imienia i nazwiska uczestnika, danych szkoły, wizerunku, informacji o otrzymanej nagrodzie na stronach internetowych Organizatora, w publikacjach wydawniczych Organizatora oraz w innych środkach masowego przekazu, na potrzeby związane z podaniem wyników Konkursu i promocją nauki programowania.
3. Opiekunowie prawni uczestników Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie danych do celów Konkursu, mając jednocześnie prawo wglądu do nich i do ich poprawiania.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, przerwania lub odwołania Konkursu bez podania przyczyn oraz do zmiany terminów związanych z Konkursem. Zawiadomienie zostanie zamieszczone na stronie internetowej przez Organizatora Konkursu.
5. Szczegółowych informacji udzielają:
Tomasz Sokołowski, tel. 41 362 45 48 w. 129; email: tomasz.sokolowski@scdn.pl
Anna Trawka, tel. 41 362 45 48 w. 140; email: anna.trawka@scdn.pl

Załączniki:

Załącznik nr 1 – Oświadczenie opiekuna

Załącznik nr 2 – Protokół Szkolnej Komisji Konkursowej