

Konkurs dla Nauczycieli Innowatorów
“GRA W SZKOŁĘ - zjawiska licealne”

REGULAMIN

§ 1 Definicje

Użyte w niniejszym regulaminie sformułowania mają następujące znaczenie:

1. **Organizator** – rozumie się przez to Fundację LifeSkills z siedzibą w Warszawie przy ul. Bagno 2/201 Warszawa, NIP 5252547309.
2. **Uczestnik** – osoba posiadająca uprawnienia pedagogiczne oraz uprawnienia do nauczania dowolnego przedmiotu na poziomie szkoły ponadpodstawowej albo będąca w trakcie ich pozyskiwania (zwana dalej Nauczycielem), która wyraziła wolę udziału w Konkursie.
3. **Historie** - zdarzenia pojawiające się w codzienności szkolnej, ukazujące istotne zjawiska dotyczące okresu licealnego.
4. **Zjawiska** - mechanizmy, skrypty, zbiory przekonań, których zrozumienie wspiera świadomy postęp i korzyść długoterminową u młodzieży i rodziców.
5. **Zgłoszenie** - rozumie się przez to podjęcie decyzji o udziale w Konkursie, po wypełnieniu przygotowanego przez Organizatora Formularza Zgłoszenia, w terminie nie później niż do 15 marca 2024 r.
6. **Praca Konkursowa** - to przesłany Zestaw Historii i Zjawisk oraz Teaser, w terminie nie później niż do 3 kwietnia 2024 r.
7. **Teaser** – to materiał video trwający od 1 do 3 minut, w którym Uczestnik dokonuje autoprezentacji.
8. **Zestaw Historii i Zjawisk** - rozumie się przez to zestaw składający się z od 1 do 5 historii oraz od 1 do 5 zjawisk licealnych. Pożądane są zjawiska nie opisane wcześniej w książce “Gra w szkołę - Od presji do zjawisk licealnych” wydanej przez Fundację LifeSkills.
9. **Komisja Konkursowa** – rozumie się przez to gremium utworzone w celu dokonania oceny nadesłanego Zestawu Historii i Zjawisk oraz Teasera. Komisja Konkursowa

zostanie powołana przez Organizatora Konkursu i składać się będzie z minimum 3 osób.

10. **Regulamin** – rozumie się przez to niniejszy Regulamin Konkursu “GRA W SZKOŁĘ - zjawiska licealne”.
11. **Laureat** – Uczestnik wyłoniony przez Komisję Konkursową, który zajął jedno z trzech głównych miejsc, objętych gwarantowaną nagrodą finansową, opisanych w §6 – Nagrody.
12. **Wyróżniony** – Uczestnik wyłoniony przez Komisję Konkursową, który nie jest Laureatem, jednak ze względu na wysoką wartość merytoryczną nadesłanego Zestawu historii i zjawisk oraz Teasera, kwalifikuje się do uzyskania Nagrody (§6).

§ 2 Postanowienia ogólne

1. Konkurs realizowany jest w całości ze środków własnych Fundacji w ramach jej działalności statutowej. Udział w Konkursie jest dobrowolny i ma charakter nieodpłatny.
2. Udział w konkursie ma charakter indywidualny. Prace zespołowe nie będą uwzględniane w ocenie.
3. W Konkursie nie mogą wziąć udziału uczestnicy poprzednich konkursów realizowanych przez Fundację LifeSkills.
4. Zgłoszenia przyjmowane są za pośrednictwem **Formularza Zgłoszenia** nie później niż **do 15 marca 2024 r.**
5. Pracę Konkursową należy złożyć w terminie **nie później niż do 3 kwietnia 2024 r.**
6. Uczestnik ma możliwość skorzystania z konsultacji (e-mail) w zakresie historii i zjawisk licealnych. Zapytania w tej kwestii mogą być zgłaszane do **25.03.2024 r.** na adres **konkurs@lifeskills.pl.**
7. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu **10 kwietnia 2024 r.**
8. Spotkanie Laureatów odbędzie się dnia **13 kwietnia 2024 r.**

§ 3 Cel Konkursu

1. Organizator pragnie niniejszym Konkursem zaprosić Uczestników do wejścia do Gry. Gry, która prowadzona jest w “trójkącie dramatycznym”: szkoła - uczeń - rodzic, gdzie każda ze stron pełni inną rolę. Między graczami zachodzą różnego rodzaju interakcje (historie), wskazujące na charakterystyczne zjawiska mające miejsce w przestrzeni szkolnej.

Celem Konkursu jest spojrzenie na proces edukacji z innej, niż dotychczasowa, perspektywy. Konkurs ma na celu rozpowszechnienie procesów psychologicznych w edukacji.

Celem Konkursu jest również pozyskanie opisów unikalnych zjawisk, wyłonionych na podstawie doświadczeń nauczycieli z całej Polski.

2. Zakres konkursu obejmuje procesy zachodzące na poziomie licealnym, i tylko na tym poziomie.

§ 4 Informacje szczegółowe - Praca Konkursowa

1. Do Konkursu można zgłosić się wypełniając Formularz Zgłoszenia znajdujący się na stronie www.lifeskills.pl i dołączając Zestaw Historii i Zjawisk oraz Teaser. Pracę Konkursową należy wysłać drogą e-mailową.
2. Po otrzymaniu Formularza Zgłoszenia Organizator, w sposób uzgodniony indywidualnie, przekaże Uczestnikowi do zapoznania książkę "GRA W SZKOŁĘ - Od presji do zjawisk licealnych." wydaną przez Fundację LifeSkills. Książka stanowi podstawę rozumienia pojęcia Historii i Zjawisk licealnych na potrzeby Konkursu.
3. **Zestaw Historii i Zjawisk licealnych** powinien zawierać następujące elementy:
 - a) imię i nazwisko Nauczyciela;
 - b) przedmiot nauczania;
 - c) opis od 1 do 5 historii odnoszących się do społeczności licealnej oraz relacji uczeń-rodzic-nauczyciel będące odzwierciedleniem zjawisk; historie mogą ale nie muszą być inspirowane prawdziwymi zdarzeniami;
 - d) opis od 1 do 5 zjawisk licealnych rozumianych jako mechanizmy, skrypty i zbiory przekonań;
 - e) ewentualne uwagi merytoryczne odnoszące się do Historii i Zjawisk licealnych.

4. Teaser – informacja o Nauczycielu

Teaser w formie nagrania materiału video powinien w szczególności odnosić się do:

- a) doświadczeń edukacyjnych Nauczyciela,
 - b) wizji edukacji, jaką prezentuje Uczestnik,
 - c) ewentualnych informacji dodatkowych/zainteresowań.
- Długość trwania Teasera od 1 do 3 minut.

5. Praca Konkursowa

a) Pracę Konkursową należy składać za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres:

konkurs@lifeskills.pl

z tytułem: Konkurs GRA W SZKOŁĘ - zjawiska licealne

b) Pracę Konkursową należy składać we własnym imieniu. Prace Konkursowe złożone w imieniu osób trzecich nie będą rozpatrywane.

c) Do Pracy Konkursowej należy załączyć:

- Zestaw Historii i Zjawisk w formie pliku doc, docx, pdf, ppt, odt.
- Teaser w formie mp4, avi, mpeg.

d) Prace Konkursowe nie mogą zawierać treści naruszających prawa autorskie, informacji reklamowych, a także treści niezgodnych z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, obelżywych bądź w jakikolwiek sposób godzących w prawnie chronione dobra innych osób.

§ 5 Wylonienie Laureatów i Wyróżnionych

1. Oceny nadesłanych Prac Konkursowych dokona Komisja Konkursowa.
2. Prace Konkursowe zostaną ocenione przez Komisję Konkursową zgodnie z wymienionymi poniżej kryteriami:
 - a) identyfikacja nowych zjawisk i mechanizmów funkcjonowania uczniów, rodziców i nauczycieli w świecie edukacji,
 - b) użyteczność historii ilustrujących opisane zjawiska w kontekście codziennej pracy dydaktyczno-wychowawczej,
 - c) liczba i unikalność przesłanych historii i zjawisk,
 - d) poprawność merytoryczna treści Historii i Zjawisk oraz Teasera względem założeń Regulaminu.
3. Fundacja zastrzega sobie prawo wyeliminowania, na każdym etapie, z Konkursu, zgłoszenia Uczestnika, co do którego stwierdzono podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, naruszenie lub próbę obejścia postanowień niniejszego Regulaminu.
4. O wynikach Konkursu Uczestnicy zostaną poinformowani bezpośrednio.
5. Wyniki Konkursu będą również podane na stronie internetowej Fundacji LifeSkills.

6. Rozstrzygnięcie Komisji Konkursowej o przyznaniu nagród i wskazaniu Laureatów i Wyróżnionych jest ostateczne i nie przysługuje od niego odwołanie.

§ 6 Nagrody

1. Laureaci oraz Wyróżnieni wybrani przez Komisję Konkursową, otrzymają nagrody w formie pieniężnej, o których mowa poniżej.
2. Fundacja LifeSkills ufunduje do 12 nagród – **3 nagrody główne** dla Laureatów:
 - 10 000,00 zł - dla Uczestnika, który zajął I miejsce w Konkursie,
 - 6 000,00 zł - dla Uczestnika, który zajął II miejsce w Konkursie,
 - 4 000,00 zł - dla Uczestnika, który zajął III miejsce w Konkursie,

oraz **9 nagród** dla Wyróżnionych po 2 000,00 zł.

3. W przypadku niespełnienia wymogów formalnych lub merytorycznych przez zgłoszonych Uczestników, Fundacja zastrzega sobie prawo do niewyłonienia Laureatów lub Wyróżnionych, albo wyłonienia mniejszych liczb niż wyżej podane.
4. Trzy główne nagrody będą przyznane za przesłanie unikalnych zjawisk licealnych oraz historii obrazujących te zjawiska, które nie zostały opisane w książce “GRA W SZKOŁĘ - Od presji do zjawisk licealnych”.
5. Fundacja LifeSkills zastrzega sobie prawo do złożenia oferty współpracy, skierowanej do wybranych Uczestników Konkursu, po jego zakończeniu.
6. Termin oraz sposób odbioru nagród, zostaną ustalone indywidualnie z nagrodzonymi Uczestnikami.
7. Laureatom nie przysługuje prawo do wymiany nagrody, prawo przeniesienia prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie, ani prawo do zgłoszenia zmiany warunków odbioru nagrody.
8. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do opublikowania imion i nazwisk wszystkich Laureatów i Wyróżnionych Konkursu, a także umieszczenia ich na stronie internetowej Fundacji LifeSkills oraz podmiotów z nią związanych.

§ 7 Prawa własności intelektualnej

1. Laureat i Wyróżniony składając Pracę Konkursową udziela Fundacji nieodwołalnej, nieodpłatnej, licencji na korzystanie z Zestawu historii i zjawisk licealnych oraz Teasera,

w tym również w działaniach marketingowych i reklamowych Fundacji, wraz z prawem do udzielenia sublicencji oraz wykonywania praw zależnych do Zestawu historii i zjawisk licealnych oraz Teasera, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na następujących polach eksploatacji:

- a) utrwalenie i zwielokrotnianie dowolną techniką, w tym utrwalenie (analogowe i cyfrowe) na nośnikach audiowizualnych, w szczególności na nośnikach video, taśmie światłoczułej, magnetycznej, dyskach komputerowych i innych nośnikach zapisu cyfrowego, w sieci multimedialnej (w tym Internet);
 - b) wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, rozpowszechnianie i publikowanie Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera, w tym nadawanie w całości lub we fragmentach dowolnie wybranych przez Fundację - za pomocą wizji albo fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stację naziemną i nadawanie kablowe, oraz za pośrednictwem satelity;
 - c) wprowadzenie do pamięci komputera i sieci multimedialnej w tym Internecie w nieograniczonej ilości nadań i wielkości nakładów;
 - d) wykorzystanie w utworach multimedialnych i na stronach internetowych Fundacji oraz wprowadzenie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;
 - e) publiczne i niepubliczne udostępnianie Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności jako SMS, MMS, WAP, w Internecie, telewizji interaktywnej, wideo na żądanie, audio na żądanie, w sieci Wi-Fi;
 - f) w zakresie zezwolenia na wykonanie zależnych praw autorskich do modyfikacji Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera - dokonywanie przez Fundację wszelkich modyfikacji Zestawu oraz Teasera i wykorzystywanie w dowolny sposób tak utworzonych modyfikacji oraz zezwolenie na dokonywanie wszelkich modyfikacji Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera przez osoby trzecie i wykorzystywanie w dowolny sposób tak utworzonych modyfikacji.
2. Odpowiedzialność za naruszenie praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, w związku z Zestawem Historii i Zjawisk licealnych oraz Teaserem ponosi wyłącznie Uczestnik zgłaszający Zestaw Historii i Zjawisk licealnych oraz Teaser. Zgłoszenie przez Uczestnika jest równoznaczne ze złożeniem oświadczenia, że Uczestnik gwarantuje, iż jest autorem Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera oraz przysługują mu wyłączne prawa autorskie do Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera, w tym osobiste oraz majątkowe prawa autorskie do Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera. Uczestnik zobowiązuje się do zwolnienia Organizatora z odpowiedzialności wobec każdej osoby trzeciej, która skieruje przeciwko Organizatorowi jakiegokolwiek roszczenia związane z Zestawem Historii i Zjawisk licealnych oraz Teaserem zgłoszonym przez Uczestnika. Uczestnik zobowiązuje się do niewykonywania przysługujących mu osobistych praw autorskich do zgłoszonego przez niego Zestawu

Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera w sposób ograniczający Organizatora lub osoby trzecie, na rzecz których Organizator udzielił licencji do Zestawu Historii i Zjawisk licealnych oraz Teasera.

§ 8 Przetwarzanie danych osobowych

1. Organizator Konkursu “GRA W SZKOŁĘ - zjawiska licealne” informuje, że:
 - a) administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Fundacja LifeSkills z siedzibą w Warszawie przy ul. Bagno 2 lokal 201, 00-112 Warszawa, NIP 5252547309.
 - b) dane osobowe uczestników Konkursu będą przetwarzane w celu przeprowadzenia Konkursu – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a oraz b RODO. Dane osobowe Uczestników mogą być również przetwarzane w celu informowania w mediach i publikacjach o działalności Fundacji, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. A RODO;
 - c) w przypadku ewentualnych sporów, dane osobowe Uczestników mogą być również przetwarzane w celu dochodzenia roszczeń bądź obrony praw Fundacji - na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, co stanowi tzw. prawnie uzasadniony interes;
 - d) odbiorcą danych osobowych Uczestników będą wyłącznie podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie odrębnych przepisów prawa, upoważnieni pracownicy/współpracownicy Fundacji oraz dostawcy usług technicznych i organizacyjnych;
 - e) dane osobowe będą przechowywane do zakończenia przez Fundację wszelkich czynności związanych z Konkursem;
 - f) dane przetwarzane w celu dochodzenia roszczeń (np. w postępowaniach sądowych) będą przechowywane przez okres przedawnienia roszczeń, wynikający z przepisów Kodeksu cywilnego;
 - g) Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem;
 - h) Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie przez Fundację danych osobowych dotyczących Uczestników narusza przepisy RODO;
 - i) podanie danych osobowych jest dobrowolne;
 - j) wobec Uczestnika nie będą podejmowane zautomatyzowane decyzje (decyzje bez udziału człowieka), w tym dane Uczestnika nie będą podlegały profilowaniu;
 - k) usunięcie lub żądanie usunięcia danych jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie. Uczestnik przyjmuje do wiadomości oraz akceptuje, iż usunięcie lub żądanie usunięcia danych osobowych uniemożliwi mu udział w Konkursie;

- l) przystępując do Konkursu, Uczestnik wyraża zgodę na komunikowanie się, w sprawach Konkursu, wykorzystując adres poczty elektronicznej lub numer telefonu Fundacji i Liceum LifeSkills podany przy Rejestracji.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Regulamin Konkursu dla Nauczycieli dostępny jest na stronie internetowej Fundacji LifeSkills: <https://www.lifeskills.pl/konkurs-dla-nauczycieli/>.
2. Fundacja zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu – jednak nie później niż do 01 lutego 2024 r. Regulamin w zmienionym brzmieniu obowiązuje od chwili jego publikacji na stronie internetowej Fundacji.
3. Wzięcie udziału w Konkursie oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
4. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym Kodeksu Cywilnego.
5. Ewentualne spory mogące wyniknąć w związku z przebiegiem Konkursu, rozstrzygane będą przez sąd powszechny właściwy ze względu na siedzibę Fundacji.
6. Regulamin wchodzi w życie w dniu jego ogłoszenia na stronie internetowej Fundacji.