Regulamin konkursu edukacyjnego „OZEdukacja 2.0 powered by Fundacja Enea - Energia Wspólnoty”

Sfinansowano ze środków Fundacji Enea - Energia Wspólnoty. Organizator: Fundacja Future Minds.

Część I. Postanowienia ogólne, uczestnicy, zgłoszenia i kwalifikacja

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu edukacyjnego „OZEdukacja 2.0 powered by Fundacja Enea - Energia Wspólnoty" (dalej: Konkurs) jest Fundacja Future Minds z siedzibą w Warszawie, ul. Belgradzka 14/u16, 02-793 Warszawa, KRS 0000386040, NIP 7811866056 (dalej: Organizator).
2. Konkurs jest realizowany w partnerstwie z Fundacją Enea - Energia Wspólnoty z siedzibą w Poznaniu (dalej: Fundator) i sfinansowany ze środków Fundatora. Nazwa „OZEdukacja" należy do Fundatora.
3. Celem Konkursu jest budowanie świadomości energetycznej uczniów klas 4-8 szkół podstawowych: upowszechnianie rzetelnej wiedzy o odnawialnych źródłach energii i o świadomym korzystaniu z energii przez pracę projektową metodą STEAM z wykorzystaniem zestawów LEGO® Education.
4. Konkurs ma zasięg ogólnopolski: zgłoszenia przyjmowane są ze wszystkich szkół podstawowych w Polsce. Do udziału zostanie zakwalifikowanych 40 szkół podstawowych.
5. Udział w Konkursie jest bezpłatny. Zakwalifikowane szkoły otrzymują od Organizatora pakiet edukacyjny, szkolenia i wsparcie opisane w Części II § 4.
6. Konkurs trwa od dnia ogłoszenia naboru na stronie Konkursu do 30 kwietnia 2027 r. Harmonogram etapów zawiera Część II § 1. Obowiązki Szkoły z Części II § 5 ust. 1 pkt 7 i 11 oraz postanowienia Części III § 2 obowiązują także po zakończeniu Konkursu, do ich wykonania.
7. Oficjalnym kanałem informacyjnym Konkursu jest strona internetowa https://www.oze.edu.pl/, a oficjalnym adresem do korespondencji jest ozedukacja@futureminds.edu.pl.

§ 2. Uczestnicy

1. W Konkursie mogą wziąć udział szkoły podstawowe z terenu całej Polski (dalej: Szkoła). Zgłoszenia innych placówek nie są rozpatrywane.
2. Szkoła wystawia co najmniej 3 drużyny, każda licząca co najmniej 10 uczniów klas 4-8 (dalej: Drużyna). Skład Drużyny jest dowolny: uczniowie jednej klasy, różnych klas albo różnych roczników. Szkoła może wystawić więcej niż 3 Drużyny. Ucznia, który przestaje uczestniczyć w pracy Drużyny, Szkoła może zastąpić innym uczniem klas 4-8 i aktualizuje oświadczenie o Drużynach (Część II § 5 ust. 1 pkt 4).
3. Drużyny prowadzą nauczyciele zatrudnieni w Szkole (dalej: nauczyciele-opiekunowie), na zasadach:
    1. Szkoła angażuje co najmniej 3 nauczycieli-opiekunów, niezależnie od liczby Drużyn;
    2. jeden nauczyciel może prowadzić więcej niż jedną Drużynę, a jedną Drużynę może prowadzić więcej niż jeden nauczyciel.

4. Zgłoszenie Szkoły składa dyrektor Szkoły albo, za wiedzą i zgodą dyrekcji, nauczyciel tej Szkoły lub rodzic ucznia tej Szkoły. W zgłoszeniu Szkoła wskazuje co najmniej jednego nauczyciela-opiekuna, który poprowadzi Drużyny i będzie osobą do kontaktu z Organizatorem; pozostałych nauczycieli-opiekunów Szkoła wskazuje przed wysyłką pakietu edukacyjnego.
5. Udział ucznia w Konkursie wymaga zgody rodzica lub opiekuna prawnego. Zgody zbiera i przechowuje Szkoła. Organizator nie zbiera danych osobowych uczniów w zgłoszeniu ani w dokumentacji Drużyn (Część III § 1 ust. 4).

§ 3. Zgłoszenia i kwalifikacja

1. Zgłoszenia przyjmowane są wyłącznie przez formularz online na stronie Konkursu, od dnia ogłoszenia naboru na stronie Konkursu do 27 listopada 2026 r., godz. 23:59. Zgłoszenia przesłane w inny sposób nie są rozpatrywane.
2. Zgłoszenie zawiera: Szkołę (wybraną z rejestru szkół i placówek oświatowych RSPO, a gdy Szkoły nie ma na liście, jej nazwę i miejscowość; takie zgłoszenie Organizator sprawdza ręcznie, z zachowaniem czasu jego wpływu), rolę i dane osoby zgłaszającej (imię, nazwisko, bezpośredni adres e-mail i telefon), dane nauczyciela-opiekuna, adres dostawy pakietu edukacyjnego (adres Szkoły), deklarowaną liczbę Drużyn (co najmniej 3; liczbę można zmienić później w panelu Szkoły, nie schodząc poniżej 3) oraz oświadczenia wymagane w formularzu.
3. Po wysłaniu zgłoszenia Organizator przesyła osobie zgłaszającej potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia wraz z numerem zgłoszenia i linkiem do potwierdzenia adresu e-mail. Jeżeli zgłoszenie składa nauczyciel lub rodzic, informację o zgłoszeniu otrzymuje również Szkoła na swój adres e-mail z rejestru RSPO, a wskazany nauczyciel-opiekun otrzymuje informację o wpisaniu jego danych. Brak potwierdzenia adresu e-mail nie wyklucza zgłoszenia z kwalifikacji; Organizator może poprosić o potwierdzenie adresu przed zawarciem porozumienia.
4. O kolejności zgłoszeń decyduje czas wpływu zgłoszenia do systemu Organizatora. Liczy się pierwsze zgłoszenie danej Szkoły; kolejne zgłoszenia tej samej Szkoły są dołączane do pierwszego i nie zmieniają jej miejsca w kolejności.
5. Organizator kwalifikuje Szkoły według kolejności zgłoszeń, do wyczerpania 40 miejsc, już w trakcie naboru.
6. Jedynym kryterium kolejności jest czas wpływu zgłoszenia (ust. 4). Położenie Szkoły ani jej udział w pierwszej edycji Konkursu nie zmieniają miejsca w kolejności. Wątpliwości dotyczące zgłoszenia rozstrzyga Organizator.
7. Jeżeli 40 miejsc zostanie obsadzonych przed końcem naboru, nabór trwa do terminu określonego w ust. 1, a kolejne zgłoszenia trafiają na listę rezerwową. Po terminie określonym w ust. 1 formularz nadal przyjmuje zgłoszenia, do dnia podanego w formularzu, wyłącznie na listę rezerwową, o czym informuje przed wysłaniem zgłoszenia. Szkoły z listy rezerwowej otrzymują miejsce według kolejności zgłoszeń, gdy miejsce się zwolni.
8. O zakwalifikowaniu Organizator powiadamia Szkołę e-mailem, na adresy osoby zgłaszającej i nauczyciela-opiekuna. Szkoła potwierdza udział w panelu Szkoły w ciągu 3 dni roboczych od wysłania powiadomienia. Po upływie tego terminu Organizator podejmuje próby kontaktu ze Szkołą, dwukrotnie e-mailem i dwukrotnie telefonicznie, w ciągu 2 dni roboczych. Brak potwierdzenia udziału w tym czasie oznacza rezygnację Szkoły, a miejsce przechodzi do kolejnej Szkoły według ust. 5 i 6.
9. W ciągu 5 dni roboczych od potwierdzenia udziału Szkoła przekazuje Organizatorowi podpisane porozumienie oraz oświadczenia na wzorach udostępnionych w panelu Szkoły. Na uzasadniony wniosek Szkoły Organizator może przedłużyć ten termin. Jeżeli Szkoła nie przekaże dokumentów w terminie, Organizator może uznać, że zrezygnowała z udziału, i przekazać miejsce kolejnej Szkole zgodnie z ust. 5 i 6.

10. Szkoła może zrezygnować z udziału na każdym etapie, informując Organizatora drogą mailową. Zwolnione miejsce otrzymuje kolejna Szkoła zgodnie z ust. 5 i 6.
11. Jeżeli do końca naboru nie zostanie zakwalifikowanych 40 Szkół, Organizator, w porozumieniu z Fundatorem, może przedłużyć nabór; nowy termin ogłasza na stronie Konkursu.

Część II. Przebieg Konkursu

§ 1. Struktura i harmonogram

1. Konkurs składa się z dwóch etapów:
    1. Etap 1, Innowacyjny Projekt: biorą w nim udział wszystkie Drużyny;
    2. Etap 2, Etap robotyczny: bierze w nim udział jedna Drużyna z każdej Szkoły, wyłoniona przez Jury na podstawie ocen Innowacyjnych Projektów.
2. Harmonogram Konkursu:
    1. nabór i kwalifikacja Szkół, zawarcie porozumień, dostawa zestawów do pracy projektowej: od dnia ogłoszenia naboru na stronie Konkursu do 11 grudnia 2026 r.;
    2. szkolenie nauczycieli-opiekunów z pracy metodą projektu (online) i ankieta początkowa wśród uczniów Drużyn: 30 listopada - 11 grudnia 2026 r.;
    3. praca projektowa Drużyn, ankieta końcowa i przekazanie prac: 14 grudnia 2026 r. - 22 stycznia 2027 r. (z przerwą świąteczną 23 grudnia - 3 stycznia);
    4. ocena prac przez Jury i ogłoszenie Drużyn zakwalifikowanych do Etapu 2: 25 - 29 stycznia 2027 r.;
    5. szkolenie robotyczne i dostawa zestawów robotycznych: 1 - 12 lutego 2027 r.;
    6. Etap robotyczny, ocena przejazdów i ogłoszenie wyników Konkursu: 15 lutego - 30 kwietnia 2027 r.
3. O zmianie terminu Organizator informuje Szkoły zgodnie z Częścią III § 3 ust. 2.

§ 2. Etap 1, Innowacyjny Projekt

1. Każda Drużyna przygotowuje własny Innowacyjny Projekt: pomysł dotyczący oszczędzania energii i wykorzystania odnawialnych źródeł energii w swoim otoczeniu, w domu, w szkole lub w społeczności lokalnej.
2. Praca konkursowa składa się z materiału przygotowanego przez Drużynę (prezentacja, plik PDF, plakat, nagranie, animacja lub inna forma cyfrowa; nagranie wideo nie jest wymagane) oraz z Karty Projektu wypełnionej w panelu Szkoły; Karta Projektu nie zawiera imion i nazwisk uczniów. Dopuszczalne formaty, limity objętości i długości oraz sposób przekazania pracy określa Karta oceny Innowacyjnego Projektu (załącznik nr 1), publikowana na stronie Konkursu przed szkoleniem z pracy metodą projektu.
3. Zestaw edukacji energetycznej z pakietu (mata i modele misji) służy w Etapie 1 wspólnej pracy wszystkich Drużyn Szkoły: Drużyny budują z klocków modele ilustrujące produkcję, magazynowanie i zużycie energii. Budowanie modeli jest ćwiczeniem towarzyszącym pracy nad projektem, nie jest Innowacyjnym Projektem i nie podlega ocenie.
4. Częścią pracy projektowej jest karta domowego audytu energii: zadanie, które uczeń wykonuje z rodziną według wzoru Organizatora. Karta audytu nie zawiera imienia ani nazwiska ucznia. Karty zostają w dokumentacji Drużyny w Szkole, a nauczyciel-opiekun przekazuje Organizatorowi jedynie liczbę oddanych kart.

5. Szkoła przekazuje Organizatorowi prace konkursowe wszystkich swoich Drużyn, co najmniej 3 (po jednej na każdą Drużynę), w terminie określonym w § 1 ust. 2. Eliminacje wewnątrzszkolne przeprowadza Jury Organizatora (ust. 6 i 7); Szkoła nie wybiera samodzielnie Drużyny do Etapu 2. Pracę, która nie spełnia wymogów formalnych, Organizator zwraca jednokrotnie do uzupełnienia w wyznaczonym terminie.
6. Prace ocenia zdalnie Jury złożone z przedstawicieli Organizatora i wolontariuszy Konkursu, według Karty oceny Innowacyjnego Projektu. Organizator wyznacza Przewodniczącego Jury. Jury ocenia wyłącznie to, co widać w pracy i w Karcie Projektu; nie ocenia jakości technicznej nagrania ani modeli z klocków. Wszystkie prace jednej Szkoły ocenia ten sam juror. Jurorzy składają oświadczenia o braku konfliktu interesów i o poufności.
7. Do Etapu 2 przechodzi Drużyna, której Innowacyjny Projekt otrzymał najwyższą ocenę Jury w danej Szkole. Zasadę rozstrzygania remisu określa Karta oceny.
8. Wyniki Etapu 1 Organizator ogłasza w terminie określonym w § 1 ust. 2 i przekazuje każdej Szkole drogą mailową, razem z wynikami wszystkich jej Drużyn w poszczególnych kryteriach Karty oceny.
9. Szkoła może w ciągu 3 dni roboczych od ogłoszenia wyników zgłosić zastrzeżenie formalne: błąd rachunkowy, przypisanie pracy do niewłaściwej Drużyny lub Szkoły, pominięcie pracy złożonej w terminie i zgodnie z wymogami, nieujawniony konflikt interesów jurora. Organizator odpowiada w ciągu 5 dni roboczych. Ocena merytoryczna Jury nie podlega odwołaniu.

§ 3. Etap 2, Etap robotyczny

1. Drużyny zakwalifikowane do Etapu 2 budują i programują robota z zestawu LEGO® Education SPIKE™ Prime, którego zadaniem jest wykonanie jak największej liczby misji związanych z energią na macie konkursowej. W Etapie 2 na macie pracuje wyłącznie Drużyna zakwalifikowana.
2. Etap robotyczny jest przeprowadzany zdalnie: Drużyna rejestruje przejazd robota i przekazuje Organizatorowi nagranie wideo zgodnie z Zasadami Etapu Robotycznego.
3. Opis misji, zasady punktacji przejazdów, wymagania techniczne, wymogi dotyczące nagrania (w tym ciągłość ujęcia, widoczność maty i robota), sposób i termin przekazania pliku oraz zasady rozstrzygania remisów określają „Zasady Etapu Robotycznego”, załącznik nr 2, publikowany na stronie Konkursu przed szkoleniem robotycznym.
4. Na nagraniu mogą być widoczne wyłącznie osoby, które wyraziły zgodę na publikację wizerunku, a w przypadku uczniów ich rodzice lub opiekunowie prawni (Część III § 2), albo nagranie nie pokazuje twarzy. Szkoła potwierdza to przy przekazaniu nagrania.
5. Nagrania ocenia i punktuje Jury z udziałem wolontariuszy Konkursu.
6. Klasyfikację końcową Konkursu wyznacza wynik punktowy Etapu robotycznego: zwycięzcą Konkursu jest Drużyna z najwyższą punktacją przejazdu. Niezależnie od klasyfikacji końcowej Jury przyznaje wyróżnienie za najlepszy Innowacyjny Projekt Konkursu spośród wszystkich prac Etapu 1, także z Drużyn, które nie weszły do Etapu 2.

§ 4. Wsparcie dla Szkół (świadczenia Organizatora)

1. Każda zakwalifikowana Szkoła otrzymuje pakiet edukacyjny, w skład którego wchodzą:
1. 1 zestaw edukacyjny FIRST® LEGO® League Challenge SUPERPOWERED (mata konkursowa i modele misji o tematyce energetycznej) do wspólnej pracy wszystkich Drużyn w Etapie 1 oraz jako mata przejazdów w Etapie 2;
2. 1 zestaw LEGO® Education SPIKE™ Prime do budowy i programowania robota przez Drużynę

zakwalifikowaną do Etapu 2;
3. elektroniczne materiały edukacyjne Konkursu ze scenariuszami zajęć.
2. Pakiet jest dostarczany w dwóch częściach: zestaw edukacji energetycznej oraz materiały po zawarciu porozumienia, a także zestaw robotyczny po zakwalifikowaniu Drużyny do Etapu 2. Szkoła potwierdza odbiór każdej części, podpisując w panelu Szkoły protokół dostarczenia (data, osoba odbierająca, kompletność).
3. Pakiet edukacyjny przechodzi na własność Szkoły z chwilą przekazania i pozostaje w Szkole po zakończeniu Konkursu, z przeznaczeniem do dalszej pracy edukacyjnej.
4. Nauczyciele-opiekunowie wszystkich Drużyn odbywają szkolenie online z prowadzenia pracy metodą projektu: jak prowadzić Drużynę i jak przygotować ją do Innowacyjnego Projektu. Nauczyciel, który ukończy szkolenie, otrzymuje certyfikat jego ukończenia. Udział w szkoleniu Organizator dokumentuje listą uczestników, która jest dowodem realizacji Konkursu udostępnianym Fundatorowi.
5. Nauczyciele-opiekunowie Drużyn zakwalifikowanych do Etapu 2 odbywają dodatkowo szkolenie online z zestawu LEGO® Education SPIKE™ Prime: budowa i programowanie robota oraz zasady misji na macie. Drużyny zakwalifikowane do Etapu 2 biorą udział w webinarze robotycznym online w terminie z § 1 ust. 2 pkt 5; webinar nie wymaga pokazywania wizerunku uczniów.
6. Przez cały czas trwania Konkursu Organizator prowadzi webinary tematyczne i zapewnia stały kontakt wsparcia dla nauczycieli i Drużyn.
7. Wyróżnienia w Konkursie:
1. certyfikaty uczestnictwa dla Szkół i nauczycieli-opiekunów;
2. tytuł „Szkoła Przyjazna Energii" dla Szkół, które ukończyły Konkurs i wypełniły obowiązki z § 5 ust. 1, z wyjątkiem pkt 7 i 11, których termin przypada po zakończeniu Konkursu;
3. dyplomy dla Drużyn Etapu robotycznego z zajętym miejscem oraz dla laureata wyróżnienia za najlepszy Innowacyjny Projekt;
4. certyfikaty dla wszystkich uczniów, którzy wzięli udział w Etapie 1, przekazane Szkole jako wzór do wypełnienia imionami uczniów i wydruku;
5. tytuł „Szkoła Innowacyjnych Projektów" z certyfikatem dla Szkoły, która wystawiła najwięcej Drużyn i wypełniła obowiązki z § 5 ust. 1, z wyjątkiem pkt 7 i 11; udział takiej Szkoły Organizator opisuje jako dobrą praktykę w materiałach i kanałach Konkursu.
W Konkursie nie przewiduje się nagród finansowych ani rzeczowych.

§ 5. Obowiązki Szkoły

1. Szkoła zobowiązuje się do:
    1. wyznaczenia co najmniej 3 nauczycieli-opiekunów zgodnie z Częścią I § 2 ust. 3 i zapewnienia, że każdy z nich weźmie udział w całym szkoleniu online z pracy metodą projektu w terminie z § 1 ust. 2 pkt 2 albo w terminie dodatkowym wyznaczonym przez Organizatora;
    2. uzyskania zgód rodziców lub opiekunów prawnych na udział uczniów przed rozpoczęciem pracy Drużyn i przechowywania tych zgód w Szkole;
    3. zorganizowania pracy co najmniej 3 Drużyn zgodnie z Regulaminem;
    4. złożenia w panelu Szkoły, przed pierwszymi zajęciami pracy projektowej i nie później niż 11 grudnia 2026 r., oświadczenia o Drużynach: nazwa Drużyny, klasa lub klasy uczniów, liczba uczniów i nauczyciel-opiekun, bez danych osobowych uczniów; Szkoła aktualizuje oświadczenie przy każdej zmianie liczby uczniów, najpóźniej do 22 stycznia 2027 r. Oświadczenie jest dowodem realizacji Konkursu udostępnianym Fundatorowi;

5. przekazania Organizatorowi prac konkursowych wszystkich swoich Drużyn wraz z Kartami Projektu, w terminie i formie określonych w Karcie oceny Innowacyjnego Projektu;
6. udziału w badaniu efektów Konkursu: przeprowadzenia wśród uczniów Drużyn anonimowej ankiety dostarczonej przez Organizatora przed pierwszymi zajęciami pracy projektowej, nie później niż 11 grudnia 2026 r., i ponownie na jej zakończenie, nie później niż 22 stycznia 2027 r., wykonania kart domowego audytu energii oraz przekazania Organizatorowi liczby oddanych kart w formularzu nauczyciela-opiekuna, najpóźniej 22 stycznia 2027 r.; ankieta nie zbiera żadnych danych identyfikujących ucznia;
7. udziału w pomiarze trwałości efektów Konkursu: wypełnienia jednej ankiety trwałości w listopadzie 2027 r. (przez nauczyciela-opiekuna, a gdy nie pracuje już w Szkole, przez innego nauczyciela lub dyrekcję); w tym celu Szkoła utrzymuje aktualny adres e-mail do kontaktu po Konkursie; ankieta pyta o zajęcia z wykorzystaniem pakietu prowadzone od 1 maja 2027 r. (liczba zajęć, godzin lekcyjnych, uczniów i nauczycieli), dlatego Szkoła może prowadzić prosty zapis tych zajęć;
8. udokumentowania udziału w Konkursie: opublikowania co najmniej 2 informacji o udziale Szkoły w kanałach Szkoły (strona internetowa, media społecznościowe, gazetka), z logotypem Fundatora i informacją o finansowaniu Konkursu ze środków Fundatora w postaci zaakceptowanej przez Fundatora i udostępnionej przez Organizatora, bez zmieniania logotypów i bez używania nazwy i znaków Fundatora poza tymi publikacjami, przekazania Organizatorowi linków do tych publikacji oraz 15 zdjęć z pracy każdej Drużyny, w oryginalnej rozdzielczości aparatu lub telefonu, bez filtrów i napisów, wgranych do panelu Szkoły razem z pracą konkursową, najpóźniej 22 stycznia 2027 r.; na zdjęciach mogą znajdować się wyłącznie osoby, które wyraziły zgodę na publikację wizerunku, a w przypadku uczniów ich rodzice lub opiekunowie prawni (Część III § 2);
9. W przypadku zakwalifikowania Drużyny do Etapu 2: zapewnienia udziału jej nauczyciela-opiekuna w szkoleniu robotycznym oraz Drużyny w webinarze robotycznym (§ 4 ust. 5), a także przekazania nagrania przejazdu w terminie i na zasadach określonych w Zasadach Etapu Robotycznego.
10. podpisania w panelu Szkoły protokołu dostarczenia każdej części pakietu edukacyjnego (§ 4 ust. 2);
11. przechowywania w Szkole kart domowego audytu energii i zgód rodziców na udział uczniów do 31 grudnia 2027 r. oraz umożliwienia Organizatorowi lub Fundatorowi, na ich prośbę, wglądu w liczbę kart i zgód, bez przekazywania ich treści i danych uczniów;
12. informowania Organizatora o zmianie nauczyciela-opiekuna, danych kontaktowych lub liczby Drużyn.

2. Rażące niewywiązywanie się z obowiązków może skutkować, po uprzednim wezwaniu do ich realizacji, wykluczeniem Szkoły z Konkursu oraz utratą prawa do certyfikatów i tytułów z § 4 ust. 7. Wykluczenie nie obejmuje zwrotu pakietu edukacyjnego przekazanego Szkole.

Część III. Dane osobowe, wizerunek, prawa do prac, postanowienia końcowe

§ 1. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych osób zgłaszających Szkołę, nauczycieli-opiekunów, innych osób kontaktowych Szkoły oraz osób składających zgodę na publikację wizerunku (w tym rodziców i opiekunów prawnych uczniów) jest Organizator, Fundacja Future Minds, ul. Belgradzka 14/u16, 02-793 Warszawa. Kontakt w sprawach danych osobowych: ozedukacja@futureminds.edu.pl.
2. Organizator przetwarza dane w celu przeprowadzenia naboru i Konkursu, kontaktu ze Szkołą, dostawy pakietu edukacyjnego, rozliczenia Konkursu wobec Fundatora oraz pomiaru trwałości efektów Konkursu w listopadzie 2027 r., a także w celu wypełnienia obowiązków prawnych. Pełna informacja o przetwarzaniu danych (cele, podstawy prawne, okres przechowywania, prawa osób) jest dostępna pod formularzem zgłoszeń i w załączniku nr 3.
3. Formularze zgłoszeń, porozumienia, oświadczenia dotyczące Drużyn, listy uczestników szkoleń, protokoły dostarczenia pakietów, karty oceny Jury oraz zdjęcia i nagrania (w zakresie zgód określonych w § 2) stanowią dowód realizacji Konkursu i są udostępniane Fundatorowi. Fundator przetwarza otrzymane dane jako odrębny administrator, zgodnie ze swoją informacją o przetwarzaniu danych (Załącznik nr 4), którą Organizator udostępnia osobom, których dane są przekazywane.
4. Organizator nie zbiera danych osobowych uczniów w zgłoszeniu ani w dokumentacji Drużyn; dokumentacja Konkursu opisuje Drużyny nazwą, klasą i liczbą uczniów. Organizator przetwarza wyłącznie wizerunek uczniów i osób dorosłych na zdjęciach i nagraniach przekazanych zgodnie z § 2 oraz dane z formularza zgody na publikację wizerunku (imię i nazwisko ucznia, dane rodzica lub opiekuna prawnego), w zakresie potrzebnym do prowadzenia rejestru zgód.
5. Podanie danych jest dobrowolne, ale bez nich nie można zgłosić Szkoły ani wziąć udziału w Konkursie.

§ 2. Wizerunek i prawa do prac konkursowych

1. Zgoda na publikację wizerunku (zdjęcia i nagrania z przebiegu Konkursu) jest odrębna i dobrowolna; nie jest warunkiem udziału w Konkursie. Organizator zbiera ją elektronicznie: za uczniów od rodziców lub opiekunów prawnych, a od osób dorosłych widocznych na zdjęciach i nagraniach (nauczycieli, pracowników Szkoły, rodziców) od nich samych; link do formularza zgody przekazuje nauczyciel-opiekun. Zgoda obejmuje utrwalenie wizerunku, przekazanie zdjęć i nagrań Fundatorowi oraz ich przetwarzanie i rozpowszechnianie przez Organizatora, Fundatora i spółki Grupy Kapitałowej Enea, nieodpłatnie, jakąkolwiek techniką i na wszelkich nośnikach, w szczególności w internecie, w mediach społecznościowych oraz w materiałach informacyjnych i promocyjnych. Treść zgody określa załącznik nr 5.
2. Zdjęcia i nagrania z obowiązków dokumentacyjnych Szkoły (Część II § 5 ust. 1 pkt 8), prace konkursowe Etapu 1 i nagrania z Etapu 2 mogą pokazywać wizerunek wyłącznie osób, które wyraziły zgodę na jego publikację, a w przypadku uczniów - ich rodziców lub opiekunów prawnych. Pracę zawierającą wizerunek osoby bez takiej zgody Organizator zwraca do poprawy (Część II § 2 ust. 5).
3. Organizator nie przekazuje Fundatorowi imion i nazwisk uczniów. Zdjęcia i nagrania publikowane przez Organizatora są opisywane nazwą Szkoły, miejscowością i klasą lub nazwą Drużyny, nigdy imieniem i nazwiskiem ucznia; Organizator przekazuje je Fundatorowi z takimi samymi opisami.
4. Z chwilą przekazania pracy konkursowej Szkoła udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie z Innowacyjnych Projektów, nagrań przejazdów i dokumentacji przebiegu Konkursu, bez ograniczenia czasowego i terytorialnego, na następujących polach eksploatacji: utrwalanie i zwielokrotnianie techniką cyfrową, drukarską i reprograficzną; wprowadzanie do pamięci komputera i do sieci; publiczne udostępnianie w

internecie, w tym w mediach społecznościowych; publiczne wystawianie, wyświetlanie i odtwarzanie; włączanie w całości lub w części do materiałów informacyjnych, edukacyjnych, szkoleniowych i promocyjnych, do raportów z Konkursu oraz do utworów zbiorowych; sporządzanie skrótów i opracowań z poszanowaniem autorskich praw osobistych twórców. Licencja obejmuje prawo udzielania dalszej licencji Fundatorowi i spółkom Grupy Kapitałowej Enea w tym samym zakresie oraz cele informacyjne i promocyjne Organizatora i Fundatora.

5. Szkoła oświadcza, że praca konkursowa jest wynikiem własnej pracy Drużyny i nie narusza praw osób trzecich.

§ 3. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie Szkoły do Konkursu oznacza akceptację Regulaminu.
2. Organizator może zmienić Regulamin, w szczególności terminy, gdy wymaga tego umowa z Fundatorem, zmiana harmonogramu uzgodniona z Fundatorem albo okoliczności niezależne od Organizatora, a w pozostałych przypadkach, o ile zmiana nie pogarsza warunków uczestnictwa. O zmianach Szkoły są powiadamiane e-mailem i przez stronę Konkursu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania błędnych danych w zgłoszeniu.
4. Załącznikami do Regulaminu są:
    1. Karta oceny Innowacyjnego Projektu;
    2. Zasady Etapu Robotycznego;
    3. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych przez Organizatora;
    4. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych przez Fundatora;
    5. Treść zgody na publikację wizerunku (wzór A: uczeń, za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego; wzór B: osoba dorosła).
5. Pytania dotyczące Konkursu: ozedukacja@futureminds.edu.pl. Strona Konkursu: https://www.oze.edu.pl/.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji na stronie Konkursu i obowiązuje do zakończenia Konkursu, a w zakresie obowiązków z Części II § 5 ust. 1 pkt 7 i 11 do 31 grudnia 2027 r. Postanowienia Części III § 2 obowiązują także po zakończeniu Konkursu, do ich wykonania (Część I § 1 ust. 6).

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych (klauzula informacyjna)

1. **Kto jest administratorem.** Administratorem Twoich danych osobowych podanych w formularzu zgłoszeń do konkursu „OZEdukacja 2.0 powered by Fundacja Enea - Energia Wspólnoty" jest Fundacja Future Minds z siedzibą w Warszawie, ul. Belgradzka 14/u16, 02-793 Warszawa (dalej: Fundacja). W sprawach danych osobowych napisz na ozedukacja@futureminds.edu.pl.
2. **Po co i na jakiej podstawie przetwarzamy dane.**
    1. przyjęcie zgłoszenia, kwalifikacja szkoły, kontakt ze szkołą, zawarcie porozumienia i przeprowadzenie konkursu, w tym dostawa pakietu edukacyjnego, szkolenia, ocena prac i ogłoszenie wyników: prawnie uzasadniony interes Fundacji polegający na prowadzeniu konkursu i kontakcie z osobami, które reprezentują szkołę (art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
    2. rozliczenie konkursu wobec Fundacji Enea - Energia Wspólnoty, która go finansuje: formularze zgłoszeń, porozumienia ze szkołami, oświadczenia o drużynach, listy uczestników szkoleń i protokoły dostarczenia pakietów są dowodem realizacji

udostępnianym tej fundacji; prawnie uzasadniony interes Fundacji polegający na wykonaniu umowy z finansującym (art. 6 ust. 1 lit. f RODO);

3. pomiar trwałości efektów konkursu w listopadzie 2027 r.: kontakt ze szkołą i nauczycielem-opiekunem w sprawie ankiety trwałości; prawnie uzasadniony interes Fundacji polegający na wykonaniu zobowiązania wobec finansującego (art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
4. wypełnienie obowiązków prawnych Fundacji (art. 6 ust. 1 lit. c RODO) oraz przechowywanie dokumentacji konkursu na potrzeby kontroli finansującego i ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń (prawnie uzasadniony interes Fundacji, art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
5. przesyłanie informacji o innych programach i wydarzeniach edukacyjnych Fundacji: wyłącznie na podstawie Twojej zgody (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), którą możesz wycofać w każdej chwili.

3. **Jakie dane.** Imię i nazwisko, rola w szkole, adres e-mail i telefon (u nauczycieli i dyrekcji: służbowe) osoby zgłaszającej oraz nauczyciela-opiekuna; nazwa i adres szkoły; dane podane później w panelu szkoły i w porozumieniu.
4. **Kto otrzyma dane.**

    1. Fundacja Enea - Energia Wspólnoty z siedzibą w Poznaniu, jako odrębny administrator, w zakresie formularzy zgłoszeń, porozumień, oświadczeń o drużynach, list uczestników szkoleń, protokołów dostarczenia pakietów i raportów z realizacji konkursu; informacja o przetwarzaniu danych przez tę fundację: dostępna na stronie Konkursu https://www.oze.edu.pl/;
    2. dostawcy usług, z których korzysta Fundacja (system zgłoszeń, hosting, poczta elektroniczna), na podstawie umów powierzenia, oraz firmy kurierskie dostarczające pakiety edukacyjne;
    3. organy i podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa.
5. **Kogo powiadamiamy o zgłoszeniu.** Jeśli szkołę zgłasza nauczyciel albo rodzic, informację o zgłoszeniu wysyłamy także do szkoły, na jej adres e-mail z rejestru szkół i placówek oświatowych. Nauczyciel-opiekun wpisany do formularza przez inną osobę otrzymuje od nas e-mail z informacją, kto i kiedy podał jego dane, oraz z tą informacją o przetwarzaniu danych.
6. **Jak długo przechowujemy dane.** Do zakończenia pomiaru trwałości efektów konkursu i przekazania raportu z tego pomiaru finansującemu, to jest do końca 2027 r. Dokumentację konkursu (formularze zgłoszeń, porozumienia, raporty) przechowujemy dłużej, przez 5 lat od końca roku kalendarzowego, w którym konkurs został rozliczony z finansującym, na potrzeby jego kontroli oraz ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń. Dane przetwarzane na podstawie zgody przechowujemy do jej wycofania.
7. **Twoje prawa.** Masz prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na prawnie uzasadnionym interesie oraz przeniesienia danych w zakresie, w jakim przewiduje to RODO. Zgodę możesz wycofać w każdej chwili; nie wpływa to na zgodność z prawem przetwarzania przed jej wycofaniem. Masz też prawo wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. **Czy musisz podać dane.** Podanie danych jest dobrowolne, ale bez nich nie da się zgłosić szkoły do konkursu. Nie podejmujemy decyzji opartych wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu ani nie profilujemy.

Załącznik nr 1: Karta oceny Innowacyjnego Projektu

§ 1. Co Drużyna składa

1. Praca konkursowa Drużyny składa się z dwóch części, obu obowiązkowych: materiału pracy i Karty Projektu.
2. Materiał pracy to to, co Drużyna pokazuje. Forma jest dowolna: prezentacja, plakat, komiks, gazetka, dokument, nagranie wideo, scenka, animacja, podcast, nagrana prezentacja Drużyny albo inna forma cyfrowa. Gazetka, plakat albo kilka stron PDF w zupełności wystarczą; nagranie wideo nie jest wymagane. Plik Drużyna składa jako PDF, najwyżej 15 stron lub slajdów i najwyżej 25 MB; nagranie jako link do pliku niepublicznego (np. film „niepubliczny" w serwisie wideo albo plik na dysku z dostępem dla Organizatora), najwyżej 5 minut. Nagranie telefonem i profesjonalny montaż startują z tego samego miejsca: Jury nie ocenia jakości technicznej (§ 3).
3. Karta Projektu to formularz w panelu Szkoły, jeden na Drużynę, dziewięć krótkich pól. Jest śladem pracy projektowej i na niej Jury opiera ocenę tego, czego nie widać w materiale. Karta Projektu nie zawiera imion ani nazwisk uczniów. Pola:
    1. **Nasz problem.** Gdzie konkretnie? Co się dzieje? Skąd wiecie, że to problem? (400-800 znaków)
    2. **Czego się dowiedzieliśmy.** Z jakich źródeł korzystaliście (tytuł, strona, link)? Z kim rozmawialiście i czego się od tej osoby dowiedzieliście? (400-800 znaków)
    3. **Nasze badanie.** Co zbadaliście sami: co policzyliście, zmierzyliście, o co zapytaliście, co zaobserwowaliście? Jaki wyszedł wynik? (400-800 znaków)
    4. **Co już istnieje.** Jakie rozwiązania tego problemu znaleźliście u innych? (200-600 znaków)
    5. **Nasze rozwiązanie.** Co proponujecie? Co jest w tym nowego albo lepszego niż to, co już istnieje? Jak to działa? (400-800 znaków)
    6. **Jak to sprawdziliśmy.** Zrobiliście model, prototyp, rysunek, test? Co z niego wyszło i co po nim zmieniliście? (400-800 znaków)
    7. **Komu pokazaliśmy.** Kto widział projekt poza Drużyną: która klasa, kto w szkole, kto poza szkołą? Kiedy? Co powiedzieli? Co po tych opiniach poprawiliście? (400-800 znaków)
    8. **Jak to wdrożyć.** Jakie kroki, kto by to zrobił, ile mogłoby kosztować, ile energii albo pieniędzy oszczędzić, co może przeszkodzić? (400-800 znaków)
    9. **Jak podzieliliśmy pracę.** Kto czym się zajmował, bez imion: np. „dwie osoby liczyły zużycie, trzy rozmawiały z konserwatorem, wszyscy budowali model". (200-600 znaków)
4. Razem z pracą Szkoła przekazuje zdjęcia z pracy Drużyny (Część II § 5 ust. 1 pkt 8). Zdjęcia mogą być dowodem w kryteriach 2.1, 4.1 i 5.1.
5. Szkoła przekazuje prace w panelu Szkoły w terminie z Części II § 1 ust. 2 pkt 3 i utrzymuje dostępność linku do nagrania do zakończenia Konkursu.
6. Przed przekazaniem Jury Organizator sprawdza pracę pod kątem wymogów formalnych: format, limity, działający link, wypełniona Karta Projektu. Brak zgłasza e-mailem nauczycielowi-opiekunowi i wyznacza 1 dzień roboczy na uzupełnienie (Część II § 2 ust. 5); Jury ma na ocenę kilka dni, więc dłuższy termin nie jest możliwy. Praca nieuzupełniona w terminie nie jest oceniana; Organizator informuje o tym Szkołę.

§ 2. Jak Jury ocenia

1. Jury ocenia pracę w dwunastu kryteriach, w sześciu blokach po dwa kryteria. Każde kryterium juror ocenia na jednym z pięciu poziomów, od 0 do 4 punktów. Najwyższy możliwy wynik to 48 punktów; każdy blok waży tyle samo, 8 punktów.
2. Poziomy:
    1. 0, BRAK: tego w pracy nie ma wcale;
    2. 1, POCZĄTEK: jest ślad, ale bardzo powierzchowny;
    3. 2, W DRODZE: jest, zrobione częściowo;
    4. 3, ZROBIONE: zrobione porządnie; to poziom, w który Drużyny mają celować;
    5. 4, PONAD: zrobione więcej, niż wymagamy.
3. Poziom trzeba zobaczyć w materiale pracy, w Karcie Projektu albo na zdjęciach. Czego tam nie ma, tego nie było: juror nie domyśla się na korzyść Drużyny ani przeciw niej.
4. Wszystkie prace jednej Szkoły ocenia ten sam juror (Część II § 2 ust. 6). Wynik Drużyny to suma punktów z dwunastu kryteriów.
5. Gdy juror ma wątpliwość, jak ocenić pracę, prosi o ocenę drugiego jurora. Przy różnicy ocen o wyniku decyduje Przewodniczący Jury.
6. Przed oceną prac Drużyn Jury kalibruje ocenianie na pracach wzorcowych i ustala próg punktowy. Próg służy wyłącznie do pomiaru, jaki odsetek ocenionych prac go osiągnął; Organizator przekazuje ten wynik Fundatorowi. Próg nie wpływa na wyniki Etapu 1 ani na kwalifikację Drużyn do Etapu 2, o której decyduje najwyższy wynik w Szkole (§ 6 ust. 1).

§ 3. Czego Jury nie ocenia

1. Jakości produkcji: rozdzielczości, montażu, oświetlenia, dźwięku, grafiki, sprzętu. Oceniamy pomysł i staranność Drużyny, nie techniczną sprawność wykonania. Kryterium 6.1 dotyczy pomysłu na formę.
2. Modeli zbudowanych z klocków na macie: to ćwiczenie wspólne dla wszystkich Drużyn Szkoły (Część II § 2 ust. 3), nie Innowacyjny Projekt.
3. Wielkości Szkoły, miejscowości, liczby Drużyn w Szkole ani udziału Szkoły w pierwszej edycji programu.
4. Rozmachu pomysłu. Rozwiązanie dla jednego korytarza może dostać 4 punkty, a wizja elektrowni przy szkole 1 punkt. Liczy się praca, nie skala.

§ 4. Kryteria: rubryka jurora

Każdy wiersz to jedno kryterium, każda kolumna to poziom. Juror zaznacza w wierszu jedno pole: to, którego opis najlepiej pasuje do tego, co widzi w pracy i w Karcie Projektu. Opisy poziomów są częścią karty, na której juror ocenia pracę. Juror ocenia na jednostronicowej karcie A4 o tej samej treści; pełne objaśnienia poziomów i wskazówki dla jurora są w § 7.

Blok 1. Problem i źródła (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
1.1 Konkretny problem energetyczny (co, gdzie, skąd Drużyna wie)	Brak problemu; praca o energii w ogóle.	Hasło bez miejsca i faktów: „marnujemy energię”, „kryzys klimatyczny”.	Jest miejsce (nasza szkoła, dom, gmina), ale bez konkretu: co się dzieje, kiedy, ile.	Konkretne miejsce i sytuacja: ta sala, ten dach, te okna, ten sprzęt. Drużyna mówi, skąd wie.	Jak 3, a do tego kogo problem dotyczy i jak bardzo: ilu osób, ile kosztuje, od kiedy.

1.2 Źródła (co Drużyna przeczytała i kogo zapytała)	Brak źródeł, wszystko „z głowy”.	Źródła wspomniane bez podania: „czytaliśmy w internecie”, „pani mówiła”.	Kilka źródeł z podaniem (tytuł, strona, link), ale bez zapisu, czego Drużyna się dowiedziała.	Źródła i przy każdym zdanie, czego się dowiedzieli, albo rozmowa z osobą, która się zna, z zapisem.	Źródła i rozmowa; Drużyna porównuje źródła albo pokazuje, co zmieniło jej pomysł.

Blok 2. Badanie (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
2.1 Własne badanie (co Drużyna policzyła, zmierzyła, zaobserwowała)	Brak własnego badania.	Tylko obserwacja bez liczb: „światła świecą po lekcjach”.	Jedno działanie z wynikiem: coś policzyli, zmierzyli, ankieta z liczbą odpowiedzi, obchód z listą.	Badanie z wynikiem (liczba, tabela, zdjęcia z opisem) i opisem, jak je zrobiono: kiedy, gdzie, ile razy, kto.	Jak 3, a do tego porównanie: przed i po, dwa miejsca, dwa warianty, pomiar powtórzony.
2.2 Co już istnieje (rozwiązania u innych)	Drużyna nie szukała, co już istnieje.	Ogólnik („są panele”, „można gasić światło”) bez związku z problemem.	Wymienia istniejące rozwiązania swojego problemu i mówi, skąd o nich wie.	Jak 2, a do tego co w nich działa, a co nie pasuje do jej miejsca: koszt, warunki, skala.	Jak 3, a porównanie jest podstawą wyboru własnego pomysłu: widać, dlaczego ten.

Blok 3. Rozwiązanie (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
3.1 Własny pomysł (co w nim nowego)	Brak propozycji; praca kończy się na problemie.	Znana porada przepisana bez zmian: „gaście światło”, „założyć panele”.	Znane rozwiązanie dopasowane do własnego miejsca: Drużyna coś dołożyła, przystosowała.	Drużyna wie, co istnieje, i mówi wprost, czym jej rozwiązanie się różni albo co ulepsza.	Pomysł, jakiego juror nie widział w innych pracach: własne połączenie albo oryginalne podejście.
3.2 Drużyna rozumie, jak to działa (czy rozumie, o czym mówi)	Praca nie dotyczy energii ani OZE.	Hasła bez treści („fotowoltaika jest eko”); widoczne błędy rzeczowe.	Poprawnie nazywa zjawisko, ale nie wyjaśnia, jak ono działa.	Poprawnie wyjaśnia stratę energii w tym miejscu albo działanie źródła i wpływ rozwiązania; bez istotnych błędów.	Pokazuje zależności: skąd energia, gdzie i czemu się traci, co rozwiązanie zmienia, a czego nie.

Blok 4. Prototyp i poprawki (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
4.1 Prototyp, model, rysunek (rozwiązanie widać)	Opisane wyłącznie słowami, trudno sobie wyobrazić.	Rysunek albo zdjęcie, ale niewiele wyjaśnia.	Czytelny rysunek, schemat, makieta, model albo wizualizacja.	Model lub prototyp opisany, z zaznaczonymi elementami; naprawdę pomaga zrozumieć działanie.	Działający prototyp przetestowany w praktyce, pokazany w akcji, z wynikiem (klocki, karton, cokolwiek).
4.2 Sprawdzanie i ulepszanie (czy Drużyna poprawiała pomysł)	Jedna wersja pomysłu, bez sprawdzania.	„By zadziałał”, ale nic tego nie potwierdza.	Kilka pomysłów i powód wyboru jednego, albo jeden test.	Test albo opinie i zmiana na ich podstawie: co było przed, co po.	Co najmniej dwie rundy (test lub opinia, zmiana, ponowne sprawdzenie) z widocznym postępem.

Blok 5. Wpływ (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD

5.1 Komu Drużyna pokazała projekt (czy projekt wyszedł z klasy)	Nikomu poza Drużyną i opiekunem.	Swojej klasie.	Innym w szkole: innej klasie, kilku klasom, pozostałym Drużynom.	Całej szkole albo osobom, które mogą coś zrobić: dyrekcja, konserwator, rodzice, gazetka, strona Szkoły.	Poza szkołą: inna szkoła, festyn, rada gminy, urząd, sołtys, media, inne wydarzenie.
5.2 Wykonalność (od pomysłu do zrobienia i ile to da)	Nie da się zrealizować ani wyobrazić w praktyce.	Ogólnik („szkoła powinna zainwestować w OZE"), bez kroków i wykonawcy.	Drużyna mówi, co i kto miałby zrobić.	Kroki w kolejności i co najmniej jedna liczba (koszt, oszczędność, czas) ze źródłem.	Jak 3, a do tego trudności i kompromisy; albo już wdrożone, z pokazanym efektem.

Blok 6. Prezentacja (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
6.1 Pomysł na formę (jak to opowiedzieć)	Surowy zapis bez formy, wrzucone materiały.	Odczytane slajdy, tekst z kartki.	Własny pomysł na formę: scenka, wywiad, komiks, animacja, gazetka, podcast.	Forma dobrana do treści i konsekwentna od początku do końca; prowadzi odbiorcę.	Forma oryginalna i zapamiętywalna; sama coś dokłada do treści.
6.2 Zrozumiale i całą Drużyną (rozumiem bez domyślania się; pracowali wszyscy)	Niezrozumiała albo wygląda na pracę osoby dorosłej.	Trzeba się domyślać; chaos; widać wkład jednej osoby.	Da się zrozumieć, ale trzeba wracać; podział pracy (pole 9 Karty Projektu) tylko ogólnie.	Jasny układ: problem, badanie, pomysł, sprawdzenie, co dalej; konkretny podział zadań w polu 9.	Jak 3, a do tego widać różnych uczniów; po 5 minutach juror umie powtórzyć, o co chodziło.

§ 5. Uzasadnienie oceny

1. Uzasadnieniem oceny jest zaznaczony poziom w każdym z dwunastu kryteriów razem z jego opisem z § 4 i objaśnieniem z § 7: Drużyna widzi, co zrobiła i czego zabrakło do wyższego poziomu.
2. Juror może dopisać do pracy krótki komentarz; nie musi.
3. Szkoła otrzymuje wyniki wszystkich swoich Drużyn (punkty w każdym kryterium i komentarze jurora, jeśli są) razem z ogłoszeniem wyników Etapu 1 (Część II § 2 ust. 8). To informacja zwrotna dla uczniów i materiał na lekcję dla nauczyciela.
4. Juror może wskazać pracę do wyróżnienia za najlepszy Innowacyjny Projekt Konkursu (Część II § 3 ust. 6). Sposób wyboru laureata spośród wskazanych prac ustala Organizator.
5. Wypełnione karty oceny Organizator przechowuje razem z dokumentacją Konkursu przez 5 lat od końca roku kalendarzowego, w którym Konkurs został rozliczony z Fundatorem (informacja o przetwarzaniu danych osobowych, pkt 6).

§ 6. Remis

1. Do Etapu 2 przechodzi Drużyna z najwyższym wynikiem w swojej Szkole (Część II § 2 ust. 7). Gdy dwie lub więcej Drużyn tej samej Szkoły ma ten sam wynik, o tym, która przechodzi, rozstrzyga Przewodniczący Jury po zapoznaniu się z tymi pracami; decyzję zapisuje jednym zdaniem w karcie oceny.
2. Organizator nie rozstrzyga remisu losowaniem.

§ 7. Objaśnienia poziomów dla jurora

Pełne opisy poziomów do kryteriów z § 4, z pytaniem pomocniczym przy każdym kryterium, oraz wskazówki dla jurora. Juror korzysta z nich, gdy skrócony opis z § 4 nie wystarcza do wyboru poziomu.

Blok 1. Problem i źródła (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
1.1 Konkretny problem energetyczny: co, gdzie, skąd Drużyna wie (Czy Drużyna wie, o jaki problem jej chodzi, czy mówi o energii w ogóle?)	Drużyna nie wskazuje żadnego problemu; praca opowiada o energii w ogóle.	problem nazwany hasłem, bez miejsca i bez faktów: „marnujemy energię", „kryzys klimatyczny", „Polska spala węgiel".	problem ma miejsce (nasza szkoła, nasz dom, nasza gmina), ale bez konkretu: co się dzieje, kiedy, ile.	konkretne miejsce i konkretna sytuacja: ten korytarz, ta sala, ten dach, te okna, ta droga do szkoły, ten sprzęt. Drużyna mówi, skąd wie, że tak jest.	jak wyżej, a dodatkowo Drużyna pokazuje, kogo ten problem dotyczy i jak bardzo: ilu osób, ile to kosztuje, od jak dawna trwa.
1.2 Źródła: co Drużyna przeczytała i kogo zapytała (Czy Drużyna wyszła poza własną głowę i pierwszy wynik w internecie?)	brak źródeł; wszystko „z głowy".	źródła wspomniane bez podania („czytaliśmy w internecie", „pani mówiła").	kilka różnych źródeł z podaniem, co to było (tytuł, strona, link), ale bez zapisu, czego Drużyna się z nich dowiedziała.	źródła podane i do każdego jedno zdanie, czego Drużyna się dowiedziała, albo rozmowa z osobą, która się na tym zna, z zapisem, co powiedziała.	źródła i rozmowa z osobą, która się zna; Drużyna porównuje, co mówią różne źródła, albo pokazuje, że coś z nich zmieniło jej pomysł.

Wskazówka dla jurora: „osoba, która się zna" nie znaczy „profesor". Konserwator, który wie, czemu w tej sali zawsze jest zimno, elektryk, pracownik gminy, rodzic-fachowiec są tu ekspertami. W kryterium 1.1 liczy się konkret, nie zasięg: problem może być duży (smog, ceny prądu), jeśli Drużyna pokazuje go na konkretnym przykładzie ze swojego otoczenia (regulamin Część II § 2 ust. 1).

Blok 2. Badanie (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
2.1 Własne badanie: co Drużyna policzyła, zmierzyła, zaobserwowała (Czy Drużyna zdobyła własne dane?)	brak własnego badania.	tylko obserwacja bez liczb („widzieliśmy, że światła świecą po lekcjach").	jedno własne działanie badawcze z podanym wynikiem: Drużyna coś policzyła, zmierzyła, zrobiła ankietę z podaną liczbą odpowiedzi, obchód z listą, sprawdziła rachunek.	własne badanie z konkretnym wynikiem (liczba, tabela, zdjęcia z opisem) i z opisem, jak je zrobiono: kiedy, gdzie, ile razy, kto.	jak wyżej, a dodatkowo badanie porównawcze: przed i po, dwa miejsca, dwa warianty, pomiar powtórzony.
2.2 Co już istnieje: rozwiązania u innych (Czy Drużyna sprawdziła, jak inni radzą sobie z takim problemem?)	Drużyna nie szukała, co już istnieje.	ogólnik („są panele słoneczne", „można gasić światło") bez związku z problemem Drużyny.	Drużyna wymienia jedno lub kilka istniejących rozwiązań swojego problemu i mówi, skąd o nich wie (pole 4 Karty Projektu).	jak wyżej, a dodatkowo mówi, co w nich działa, a co nie pasuje do jej miejsca: koszt, warunki, skala.	jak wyżej, a dodatkowo porównanie istniejących rozwiązań jest podstawą wyboru własnego pomysłu: widać, dlaczego Drużyna wybrała swoje.

Wskazówka dla jurora: wynik badania nie musi być naukowo precyzyjny: klasa 4 z taśmą mierniczą i kartką „w tej sali 6 okien, 3 się nie domykają" robi prawdziwe badanie. Punktujemy fakt zdobycia własnych danych.

Blok 3. Rozwiązanie (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
3.1 Własny pomysł: co w nim nowego (Czy to własna myśl Drużyny, czy przepisana oczywistość?)	brak propozycji rozwiązania; praca kończy się na opisie problemu.	powszechnie znana porada przepisana bez zmian („gaście światło", „założyć panele").	rozwiązanie znane, ale dopasowane do własnej sytuacji: Drużyna coś dołożyła, przemyślała, przystosowała do swojego miejsca.	Drużyna wie, co już istnieje (pole 4 Karty Projektu), i mówi wprost, czym jej rozwiązanie się od tego różni albo co w nim ulepsza.	rozwiązanie, którego juror nie widział w innych pracach: własne połączenie kilku pomysłów albo naprawdę oryginalne podejście; widać własną drogę myślenia.
3.2 Drużyna rozumie, jak jej rozwiązanie działa (Czy Drużyna rozumie, o czym mówi?)	praca nie dotyczy energii ani odnawialnych źródeł energii.	hasła bez treści („trzeba oszczędzać prąd", „fotowoltaika jest eko"); widoczne błędy rzeczowe.	Drużyna poprawnie nazywa zjawisko, którego dotyczy projekt, ale nie wyjaśnia, jak ono działa.	Drużyna poprawnie wyjaśnia, na czym polega strata energii w tym miejscu albo jak działa dane źródło energii, i jak jej rozwiązanie na to wpływa; bez istotnych błędów.	Drużyna pokazuje zależności: skąd bierze się energia, gdzie i dlaczego się traci, co jej rozwiązanie zmienia i czego nie zmienia.

Wskazówka dla jurora: „innowacyjny" nie znaczy „drogi" ani „technologiczny". Pomysł, jak nakłonić trzy klasy do zamykania okien przy grzejnikach, jeśli jest własny, zbadany i sprawdzony, jest bardziej innowacyjny niż nieprzemyślana wizja elektrowni przy szkole.

Blok 4. Prototyp i poprawki (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
4.1 Prototyp, model, rysunek: rozwiązanie widać (Czy da się zobaczyć, o co chodzi?)	rozwiązanie opisane wyłącznie słowami, trudno je sobie wyobrazić.	rysunek albo zdjęcie, ale niewiele wyjaśnia.	czytelny rysunek, schemat, makieta, model albo wizualizacja rozwiązania.	model lub prototyp, który naprawdę pomaga zrozumieć, jak to ma działać: opisany, z zaznaczonymi elementami.	działający prototyp albo model przetestowany w praktyce; Drużyna pokazuje go w akcji i mówi, co z tego wyszło. Model może być z klocków, kartonu, czegokolwiek.
4.2 Sprawdzanie i ulepszanie (Czy Drużyna poprawiała swój pomysł, czy wpadła na niego i na tym skończyła?)	jedna wersja pomysłu, bez sprawdzania.	Drużyna mówi, że pomysł „by zadziałał", ale nic tego nie potwierdza.	Drużyna rozważyła kilka pomysłów i mówi, dlaczego wybrała ten jeden, albo przeprowadziła jeden test.	Drużyna testowała albo zbierała opinie i na tej podstawie coś zmieniła: opisuje, co było przed zmianą, a co po.	co najmniej dwie rundy poprawek (test albo opinia, zmiana, ponowne sprawdzenie), z widocznym postępem między wersjami.

Wskazówka dla jurora: to jest praca projektowa w najczystszej postaci: pokaż komuś, zbierz opinie, popraw. Drużyna, która zrobiła to dwa razy, przeszła prawdziwy proces projektowy, a nie zadanie domowe.

Blok 5. Wpływ (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
5.1 Komu Drużyna pokazała projekt (Czy projekt wyszedł z klasy?)	nikomu poza Drużyną i nauczycielem-opiekunem.	swojej klasie.	innym w szkole: innej klasie, kilku klasom, pozostałym Drużynom.	całej szkole albo osobom, które mogą coś z problemem zrobić: apel, dyrekcja, konserwator, rada rodziców, zebranie z	poza szkołą: inna szkoła, festyn, dzień otwarty, sesja rady gminy, urząd, sołtys, lokalna gazeta, radio, portal, inny konkurs albo wydarzenie.

				rodzicami, gazetka albo strona Szkoły.	
5.2 Wykonalność: od pomysłu do zrobienia (Czy Drużyna wie, jak przejść od pomysłu do zrobienia, i ile to da?)	propozycji nie da się zrealizować ani wyobrazić w praktyce.	propozycja bardzo ogólna („szkoła powinna zainwestować w OZE"), bez kroków i wykonawcy.	Drużyna mówi, co i kto miałby zrobić.	Drużyna podaje kroki w kolejności oraz co najmniej jedną liczbę: ile to kosztuje, ile energii albo pieniędzy oszczędza, ile czasu zajmie; i mówi, skąd ta liczba.	jak wyżej, a dodatkowo Drużyna nazywa trudności i kompromisy: co może przeszkodzić, czego rozwiązanie nie załatwi, z czego trzeba zrezygnować. Równoważne: Drużyna już to wdrożyła i pokazuje efekt.

Wskazówka dla jurora: liczy się dowód, nie deklaracja: zdjęcie, link, wpis w polu 7 Karty Projektu z datą i reakcją odbiorców. „Chcemy pokazać to w gminie" to 0. „Byliśmy na sesji rady gminy, oto zdjęcie i odpowiedź wójta" to 4.

Blok 6. Prezentacja (8 punktów)

Kryterium	0 · BRAK	1 · POCZĄTEK	2 · W DRODZE	3 · ZROBIONE	4 · PONAD
6.1 Pomysł na formę (Czy Drużyna wymyśliła, jak to opowiedzieć?)	surowy zapis bez żadnej formy; wrzucone materiały.	odczytana prezentacja ze slajdów, tekst z kartki.	własny pomysł na formę: scenka, wywiad, program telewizyjny, komiks, animacja, makieta, gazetka, piosenka, reportaż, podcast.	forma dobrana do treści i konsekwentnie przeprowadzona od początku do końca; wciąga odbiorcę, prowadzi go za rękę.	forma oryginalna i zapamiętywalna: juror nie widział takiego pomysłu w innych pracach; forma sama coś dokłada do treści.
6.2 Zrozumiale i całą Drużyną (Czy rozumiem, o co chodzi, bez domyślania się, i czy pracowała cała Drużyna?)	praca niezrozumiała albo wygląda na wykonaną przez osobę dorosłą.	trzeba się domyślać, co Drużyna miała na myśli; chaos; widać wkład jednej osoby.	da się zrozumieć, ale trzeba wracać i szukać; z pola 9 Karty Projektu wynika tylko ogólnie, że „wszyscy pracowali nad wszystkim".	jasny układ: problem, co zbadaliśmy, pomysł, jak sprawdziliśmy, co dalej; da się nadążyć bez cofania. Z pola 9 Karty Projektu wynika konkretny podział zadań w Drużynie.	jak wyżej, a dodatkowo w pracy widać lub słychać różnych uczniów, każdy ma swój wkład, a po pięciu minutach juror umiałby komuś powtórzyć, o co chodziło.

Wskazówka dla jurora: oceniasz pomysł, nie produkcję. Scenka nagrana telefonem w klasie, z kartonowymi rekwizytami, może dostać 4. Gładka animacja bez pomysłu dostaje 2.

Wskazówka dla jurora: nieśmiałość przed kamerą to nie brak udziału. Uczeń, który policzył zużycie i nie wystąpił, liczy się tak samo jak ten, który mówił.

Załącznik nr 5: zgoda na publikację wizerunku (uczeń i osoba dorosła)

Załącznik nr 5 do Regulaminu. Zgoda na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku: wzór A dla rodzica lub opiekuna prawnego ucznia, wzór B dla osoby dorosłej

zgoda-wizerunek · pola formularza

Imię i nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego · adres e-mail rodzica lub opiekuna (na niego wyślemy kopię zgody; przez niego można ją wycofać) · imię i nazwisko ucznia · Szkoła (wybór z listy Szkół zakwalifikowanych) · klasa · nazwa Drużyny (jeśli już jest)

zgoda-wizerunek · treść i wybór (jedno z dwóch, wybór obowiązkowy)

Jako rodzic lub opiekun prawny wskazanego wyżej ucznia, uczestnika konkursu „OZEdukacja 2.0 powered by Fundacja Enea - Energia Wspólnoty", organizowanego przez Fundację Future Minds z siedzibą w Warszawie i finansowanego przez Fundację Enea - Energia Wspólnoty z siedzibą w Poznaniu:

( ) **wyrażam zgodę** ( ) **nie wyrażam zgody**

na nieodpłatne utrwalanie wizerunku mojego dziecka (zdjęcia i nagrania wideo) podczas zajęć i wydarzeń konkursu, w tym pracy Drużyny nad Innowacyjnym Projektem, szkoleń i spotkań oraz etapu robotycznego, a także na rozpowszechnianie tego wizerunku jakąkolwiek techniką i na wszelkich nośnikach, w celach informacyjnych, promocyjnych, edukacyjnych i dokumentacyjnych, przez:

1) Fundację Future Minds: na jej stronach internetowych, w mediach społecznościowych, w raportach oraz w materiałach drukowanych i cyfrowych;
2) Fundację Enea - Energia Wspólnoty oraz spółki Grupy Kapitałowej Enea: we wszelkich formach publikacji, w szczególności w Internecie, w mediach społecznościowych Grupy Kapitałowej Enea oraz w materiałach promocyjnych i informacyjnych Grupy Kapitałowej Enea;
3) media (prasa, telewizja, portale internetowe) w materiałach o konkursie przygotowanych z udziałem podmiotów wymienionych w pkt 1 i 2.

Zdjęcia i nagrania nie będą podpisywane imieniem ani nazwiskiem dziecka; mogą być opisane co najwyżej nazwą Szkoły, miejscowością, klasą albo nazwą Drużyny.

Oświadczam, że:
• zapoznałam/zapoznałem się z informacją o przetwarzaniu danych osobowych zamieszczoną poniżej;
• zgoda jest dobrowolna, a jej brak nie wpływa na udział dziecka w konkursie; dziecko bez zgody nie będzie pokazywane w ujęciach indywidualnych ani rozpoznawalne w publikowanych materiałach, z wyjątkiem sytuacji, w której jego wizerunek stanowi jedynie szczegół całości, takiej jak zgromadzenie lub impreza publiczna (art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych);
• zgoda obowiązuje do jej wycofania; mogę ją wycofać w każdej chwili, pisząc na ozedukacja@futureminds.edu.pl; wycofanie działa na przyszłość i nie wpływa na zgodność z prawem rozpowszechniania dokonanego przed wycofaniem; o wycofaniu Fundacja Future Minds informuje Fundację Enea - Energia Wspólnoty;
• wizerunek dziecka nie będzie wykorzystywany w sposób naruszający jego godność ani zestawiany z treściami niezwiązanymi z konkursem i działalnością statutową fundacji.

Po wysłaniu formularza na podany adres e-mail przyjdzie kopia tej zgody (albo odmowy) z datą i godziną.

zgoda-wizerunek · informacja o przetwarzaniu danych osobowych (art. 13 RODO)

1. **Administrator.** Administratorem danych podanych w formularzu i wizerunku dziecka utrwalonego w konkursie jest Fundacja Future Minds z siedzibą w Warszawie, ul. Belgradzka 14/u16, 02-793 Warszawa (dalej: Fundacja). W sprawach danych osobowych napisz na ozedukacja@futureminds.edu.pl.

2. **Cele i podstawy.** Utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku dziecka w celach informacyjnych, promocyjnych, edukacyjnych i dokumentacyjnych konkursu i działalności

statutowej Fundacji: zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO) i zezwolenie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Przekazanie zdjęć Fundacji Enea - Energia Wspólnoty jako dokumentacji realizacji konkursu, który finansuje: zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO) oraz prawnie uzasadniony interes Fundacji polegający na wykonaniu umowy z finansującym (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). Prowadzenie rejestru udzielonych i wycofanych zgód: prawnie uzasadniony interes Fundacji polegający na możliwości wykazania, że przetwarza dane zgodnie z prawem (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

3. **Jakie dane.** Imię i nazwisko i adres e-mail rodzica lub opiekuna, imię i nazwisko ucznia, szkoła, klasa i nazwa Drużyny, decyzja z datą i godziną oraz wizerunek ucznia na zdjęciach i nagraniach.

4. **Odbiorcy.** Fundacja Enea - Energia Wspólnoty z siedzibą w Poznaniu i spółki Grupy Kapitałowej Enea, które otrzymują zdjęcia i nagrania i przetwarzają je jako odrębni administratorzy (informacja Fundacji Enea - Energia Wspólnoty o przetwarzaniu danych: załącznik nr 4 do Regulaminu); media w materiałach o konkursie; dostawcy usług, z których korzysta Fundacja (system formularzy, hosting, poczta elektroniczna, przechowywanie plików), na podstawie umów powierzenia; operatorzy serwisów społecznościowych, w których publikujemy; organy uprawnione na podstawie przepisów prawa. Danych z formularza (imion i nazwisk) nie przekazujemy Fundacji Enea - Energia Wspólnoty; przekazujemy zdjęcia i nagrania.

5. **Przekazywanie poza Europejski Obszar Gospodarczy.** Publikacja w serwisach społecznościowych i korzystanie z narzędzi Google może wiązać się z przekazaniem danych do państw trzecich, na podstawie decyzji Komisji Europejskiej stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony (EU-US Data Privacy Framework) albo standardowych klauzul umownych.

6. **Jak długo.** Zdjęcia i nagrania z wizerunkiem możemy publikować i przechowywać bez ograniczenia czasu, dopóki zgoda nie zostanie wycofana. Po wycofaniu zgody nie publikujemy nowych materiałów z tym wizerunkiem i usuwamy go z naszych stron i mediów społecznościowych; materiałów wydrukowanych albo rozpowszechnionych przed wycofaniem nie da się już wycofać. Sam formularz zgody albo odmowy przechowujemy tak długo, jak publikujemy wizerunek, a potem do przedawnienia roszczeń, nie krócej jednak niż 5 lat od końca roku, w którym konkurs został rozliczony (tyle przechowujemy dokumentację konkursu dla finansującego).

7. **Twoje prawa.** Dostęp do danych, ich sprostowanie, usunięcie, ograniczenie przetwarzania, sprzeciw wobec przetwarzania opartego na prawnie uzasadnionym interesie, wycofanie zgody w każdej chwili (bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania przed wycofaniem) oraz skarga do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

8. **Dobrowolność.** Udzielenie zgody i podanie danych jest dobrowolne. Odmowa nie wpływa na udział dziecka w konkursie. Nie podejmujemy decyzji opartych wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu.

zgoda-wizerunek-dorosly · pola formularza (wzór B)

Imię i nazwisko · adres e-mail (na niego wyślemy kopię zgody; przez niego można ją wycofać) · rola w konkursie (nauczyciel-opiekun Drużyny, inny pracownik Szkoły, rodzic lub opiekun, inna osoba) · Szkoła (wybór z listy Szkół zakwalifikowanych)

zgoda-wizerunek-dorosly · treść i wybór (jedno z dwóch, wybór obowiązkowy)

Jako osoba biorąca udział w konkursie „OZEdukacja 2.0 powered by Fundacja Enea - Energia Wspólnoty", organizowanym przez Fundację Future Minds z siedzibą w Warszawie i finansowanym przez Fundację Enea - Energia Wspólnoty z siedzibą w Poznaniu:

( ) **wyrażam zgodę** ( ) **nie wyrażam zgody**

na nieodpłatne utrwalanie mojego wizerunku (zdjęcia i nagrania wideo) podczas zajęć i wydarzeń konkursu, w tym pracy Drużyn nad Innowacyjnym Projektem, szkoleń i spotkań oraz etapu robotycznego, a także na rozpowszechnianie tego wizerunku jakąkolwiek techniką i na wszelkich nośnikach, w celach informacyjnych, promocyjnych, edukacyjnych i dokumentacyjnych, przez:

1) Fundację Future Minds: na jej stronach internetowych, w mediach społecznościowych, w raportach oraz w materiałach drukowanych i cyfrowych;
2) Fundację Enea - Energia Wspólnoty oraz spółki Grupy Kapitałowej Enea: we wszelkich formach publikacji, w szczególności w Internecie, w mediach społecznościowych Grupy Kapitałowej Enea oraz w materiałach promocyjnych i informacyjnych Grupy Kapitałowej Enea;
3) media (prasa, telewizja, portale internetowe) w materiałach o konkursie przygotowanych z udziałem podmiotów wymienionych w pkt 1 i 2.

Oświadczam, że:
• zapoznałam/zapoznałem się z informacją o przetwarzaniu danych osobowych zamieszczoną poniżej;
• zgoda jest dobrowolna, a jej brak nie wpływa na mój udział ani na udział Szkoły i Drużyn w konkursie; bez zgody nie będę pokazywana/pokazywany w ujęciach indywidualnych ani rozpoznawalna/rozpoznawalny w publikowanych materiałach, z wyjątkiem sytuacji, w której mój wizerunek stanowi jedynie szczegół całości, takiej jak zgromadzenie lub impreza publiczna (art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych);
• zgoda obowiązuje do jej wycofania; mogę ją wycofać w każdej chwili, pisząc na ozedukacja@futureminds.edu.pl; wycofanie działa na przyszłość i nie wpływa na zgodność z prawem rozpowszechniania dokonanego przed wycofaniem; o wycofaniu Fundacja Future Minds informuje Fundację Enea - Energia Wspólnoty.

Po wysłaniu formularza na podany adres e-mail przyjdzie kopia tej zgody (albo odmowy) z datą i godziną.

zgoda-wizerunek-dorosly · informacja o przetwarzaniu danych osobowych (art. 13 RODO)

Jak we wzorze A, pkt 1, 2, 4, 5 i 7, z tą różnicą, że dotyczy wizerunku osoby wypełniającej formularz, a nie dziecka. Zmienione punkty:

3. **Jakie dane.** Imię i nazwisko, adres e-mail, rola w konkursie, Szkoła, decyzja z datą i godziną oraz wizerunek na zdjęciach i nagraniach.

6. **Jak długo.** Zdjęcia i nagrania z wizerunkiem możemy publikować i przechowywać bez ograniczenia czasu, dopóki zgoda nie zostanie wycofana. Po wycofaniu zgody nie publikujemy nowych materiałów z tym wizerunkiem i usuwamy go z naszych stron i mediów społecznościowych; materiałów wydrukowanych albo rozpowszechnionych przed wycofaniem nie da się już wycofać. Sam formularz zgody albo odmowy przechowujemy tak długo, jak publikujemy wizerunek, a potem do przedawnienia roszczeń, nie krócej jednak niż 5 lat od końca roku, w którym konkurs został rozliczony (tyle przechowujemy dokumentację konkursu dla finansującego).

8. **Dobrowolność.** Udzielenie zgody i podanie danych jest dobrowolne. Odmowa nie wpływa na udział w konkursie. Nie podejmujemy decyzji opartych wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu.