

Regulamin konkursu „Cyfrowa Majówka”

I. Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej zwany: Regulaminem) określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie o nazwie „**Cyfrowa Majówka**”, zwanym dalej: „**Konkursem**”.
2. Organizatorem Konkursu jest Ministerstwo Cyfryzacji z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Królewska 27; 00-060 zwany dalej „**Organizatorem**”.
3. Partnerami Konkursu są: Państwowy Instytut Badawczy NASK z siedzibą w Warszawie, Centralny Ośrodek Informatyki z siedzibą w Warszawie oraz Instytut Łączności - Państwowy Instytut Badawczy z siedzibą w Warszawie zwani dalej łącznie: „**Partnerem**”.
4. Fundatorami nagród są: ALSTOR Sp.j., EduSense Sp. z o.o., ViDiS S.A., LOFI Sp. z o.o., MASF DISTRIBUTION Anna Steć, Wonder Polska Sp. z o.o. Sp. K.
5. Konkurs zostaje ogłoszony w ramach projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne” (KEI) w związku z realizacją zobowiązań wynikających z Porozumienia nr POPC.03.04.00-00-0001/17-00 o dofinansowanie projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne” w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 Oś Priorytetowa nr 3 „Cyfrowe kompetencje społeczeństwa” Działanie nr 3.4 „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechniania korzyści z wykorzystania technologii cyfrowych”, zawartego w dniu 7 grudnia 2017 roku oraz Porozumienia o partnerstwie na rzecz wspólnego przygotowania i realizacji Projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne” zawartego w dniu 30 października 2017 roku.
6. Nagrodami w Konkursie (dalej zwanymi: „**Nagroda**”) są:
 - a) **I miejsce: 10 nagród, przy czym każda z dziesięciu nagród obejmuje 1 bon na pojedyncze warsztaty z programowania dla grupy dzieci z klas 1-6 szkoły podstawowej oraz 1 robot edukacyjny. Dla najlepszych 3 laureatów dodatkowo 1 zestaw gadżetów promocyjnych od partnerów, 1 gra Cody Roby oraz 1 głośnik bezprzewodowy;**
 - b) **II miejsce: 7 nagród, przy czym każda z siedmiu nagród obejmuje jeden robot edukacyjny, 1 zestaw gadżetów promocyjnych od partnerów oraz 1 gra Cody Roby;**
 - c) **III miejsce: 8 nagród, przy czym każda z ośmiu nagród obejmuje 1 robot edukacyjny.**

7. Organizator przewiduje maksymalnie 10 laureatów I miejsca, 7 laureatów II miejsca i 8 laureatów III miejsca.
8. Każdy z warsztatów z programowania (w ramach nagrody za I miejsce) zostanie przeprowadzony z uwzględnieniem poniższych zasad:
 - a) laureat Konkursu wskaże grupę liczącą maksymalnie 30 dzieci (z klas 1-6 szkoły podstawowej), dla których zostaną przeprowadzone warsztaty oraz opiekuna grupy,
 - b) Organizator zapewni wykonawcę, który przeprowadzi warsztat oraz zapewni wszelkie niezbędne do przeprowadzenia warsztatu pomoce dydaktyczne. Podmiotem realizującym warsztat jest Edusense Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie, ul. Bohdana Dobrzańskiego 3, 20-262 Lublin, zwana dalej „Operatorem”,
 - c) warsztat będzie trwał około 4 godziny zegarowe,
 - d) uczestnikami warsztatu będą dzieci oraz opiekun grupy – wskazane przez Laureata konkursu,
 - e) w celu organizacji warsztatu Organizator i Operator będą kontaktować się z laureatem konkursu.
9. Nagrody zwycięzcom przekazuje każdorazowo fundator danej nagrody. Fundator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną na pokrycie podatku od wręczonej przez fundatora nagrody w przypadku, gdy otrzymanie nagrody będzie się wiązać z powstaniem u laureata obowiązku podatkowego.
10. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie internetowej **www.koduj.gov.pl**, a jego akceptacja jest warunkiem niezbędnym procedowania zgłoszenia konkursowego.
11. W ramach Konkursu zostanie wyłonionych maksymalnie 25 laureatów.
12. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

II. Cel Konkursu

1. Celem Konkursu jest promowanie wykorzystywania technologii w codziennym życiu przez osoby w różnym wieku, przełamywanie barier z tym związanych oraz wzrost cyfrowych kompetencji społeczeństwa w czterech obszarach: jakość życia, e-usługi publiczne, bezpieczeństwo w sieci i programowanie.
2. Celem szczegółowym jest wzrost świadomości rodziców oraz dzieci na temat wartości płynących z nauki programowania. Konkurs ma się przyczynić do:
 - a) rozwijania umiejętności związanych z programowaniem wśród dzieci,
 - b) dotarcia do rodziców z informacją jak wyglądają podstawy programowania i dlaczego warto, aby ich dzieci podnosiły kompetencje w tym zakresie.

3. Zadania konkursowe mają na celu realizować poniższe założenia:

- a) przełamywanie barier związanych z wykorzystywaniem technologii cyfrowych i promowanie ich wykorzystywania w codziennym życiu przez osoby w różnym wieku poprzez:
- promowanie korzystania z e-usług prywatnych i publicznych (w tym m.in.: bankowość internetowa, płacenie rachunków, zakupy, rezerwacje, umawianie wizyt lekarskich, korzystanie z komunikacji publicznej – plany i rozkłady jazdy, zakup biletów),
 - promowanie korzystania z dóbr kultury i z rozrywki (w tym m.in.: książki, filmy, muzyka),
 - promowanie korzystania z materiałów edukacyjnych (w tym m.in.: nauka online, zasoby dydaktyczne online),
 - promowanie komunikacji z innymi osobami (komunikatory, media społecznościowe, e-maile etc.),
 - promowanie możliwości płynących z cyfryzacji w przedsiębiorstwach,
- b) wzrost wiedzy osób w różnym wieku w zakresie bezpiecznego korzystania z Internetu, poprzez:
- wzrost świadomości zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu,
 - jednoczesne zachowanie i wzmocnienie postawy zaufania wobec działań w sieci wśród obywateli,
 - wzrost świadomości wagi ochrony danych osobowych,
 - wzrost świadomości dotyczącej zagrożeń wobec dzieci związanych z ich aktywnością w internecie (cyberprzemoc, sexting, szkodliwe treści),
- c) wzrost wiedzy osób w różnym wieku w zakresie możliwości, jakie daje e-administracja, poprzez:
- wzrost świadomości istnienia usług e-administracji oferowanych centralnie i przez samorządy,
 - wzrost umiejętności poszukiwania pomocnych informacji na temat korzystania z e-usług publicznych,
 - budowanie zaufania i pozytywnych postaw wobec usług e-administracji (zaciekawienie i zainteresowanie oraz chęć spróbowania),
 - niwelowanie niechęci i lęku poprzez budowanie świadomości bezpieczeństwa tych usług i korzyści z ich użytkowania,
- d) promowanie programowania wśród dzieci poprzez:
- poznanie podstaw programowania przez dzieci,
 - „odczarowanie” słowa „programowanie” wśród rodziców (ukazanie im, że jest to kompetencja, którą ich dziecko może nabyć bez ogromnych nakładów pracy, przez zabawę itp.),

- zachęcenie rodziców do motywowania i wsparcia dzieci w nauce programowania,
- wzrost świadomości korzyści z nauki programowania wśród rodziców dzieci w wieku szkolnym (z punktu widzenia kluczowych kompetencji, szans na rynku pracy, wykorzystania w różnych obszarach życia), a pośrednio również u dzieci w wieku szkolnym.

III. Zasady udziału w Konkursie

1. Konkurs adresowany jest do pełnoletnich osób fizycznych, które wyrażą chęć zrealizowania inicjatywy mającej na celu promocję wykorzystywania technologii cyfrowych w jednym z czterech obszarów konkursowych: jakość życia, e-usługi publiczne, bezpieczeństwo w sieci i programowanie.
2. Uczestnikiem konkursu, zwanym dalej: „Uczestnikiem”, jest osoba, która przesłała zgłoszenie do Konkursu.
3. W przypadku, gdy zgłoszenie zostanie nagrodzone nagrodą za I miejsce, laureat wskaże grupę dzieci, dla których przeprowadzone zostaną warsztaty i Opiekuna tej grupy.
4. Zgłaszający Uczestnik, który zostanie laureatem nagrody za I miejsce zapewni miejsce do przeprowadzenia warsztatów spełniające wymogi przeciwpożarowe oraz opiekę nad grupą dzieci podczas warsztatów konkursowych.
5. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy oraz członkowie najbliższej rodziny pracowników Organizatora, Partnera, fundatora oraz Operatora. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych i powinowatych w linii prostej oraz rodzeństwo, wstępnych, zstępnych i powinowatych do trzeciego stopnia w linii bocznej, a także osoby pozostające w stosunku przysposobienia z pracownikami Organizatora, Partnera, fundatora lub Operatora.
6. Każdy Uczestnik może złożyć tylko jedno zgłoszenie do Konkursu.
7. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny. Z tytułu uczestnictwa w Konkursie nie przysługuje zwrot kosztów wydatków poniesionych przez Uczestników Konkursu. Wszelkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie ponosi Uczestnik Konkursu. Udział w Konkursie nie gwarantuje otrzymania Nagrody.

IV. Tryb przesyłania zgłoszeń

1. Zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie dokonać należy poprzez wypełnienie formularza zgłoszenia konkursowego zamieszczonego na stronie www.koduj.gov.pl w zakładce „Konkursy” oraz jego przesłanie poprzez kliknięcie przycisku „Wyślij”. Przesłanie zgłoszenia jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
2. Wzór formularza zgłoszenia konkursowego stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu.
3. Zadanie konkursowe polega na:

- 1) zarejestrowaniu swojego pomysłu na inicjatywę promującą wykorzystanie technologii cyfrowych poprzez elektroniczny formularz na stronie www.koduj.gov.pl do 19 maja 2019r.,
 - 2) zrealizowaniu inicjatywy w dniach 11-19 maja 2019r.,
 - 3) przesłaniu sprawozdania ze zorganizowanej inicjatywy do dnia 26 maja 2019r.
4. Sprawozdanie, sporządzone według wzoru stanowiącego załącznik nr 2 do Regulaminu, powinno zawierać część tekstową nie dłuższą niż 2000 znaków bez spacji oraz dokumentację wizualną: zdjęcia i/ lub filmy i/lub prezentację, z uwzględnieniem poniższych zasad:.
- a) dokumentacja filmowa powinna być przesłana do Organizatora w postaci linku do filmu zamieszczonego na stronie internetowej Uczestnika lub w serwisie umożliwiającym publiczne udostępnianie filmów (np. YouTube), podanego w formularzu sprawozdania,
 - b) pliki graficzne powinny być przygotowane w formacie JPG, png,
 - c) łączna wielkość załączonych plików nie może przekraczać 20 MB,
 - d) Uczestnik udziela Organizatorowi i Partnerom niewyłącznej, nieodpłatnej, nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji na korzystanie ze sprawozdania i w zakresie:
 - trwałe lub czasowe utrwalanie i zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, w tym także utrwalanie i zwielokrotnianie dowolną techniką, w tym techniką zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową, taką jak zapis na płycie CD, DVD, Blu-ray, urządzeniu z pamięcią flash lub jakimkolwiek innym nośniku pamięci;
 - obrót, w tym wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem, a także rozpowszechnianie w inny sposób, w tym jej publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,pod warunkiem podania ich źródła. Materiały zawarte w sprawozdaniu, zostaną wykorzystane niekomercyjnie i wyłącznie do celów informacyjno-promocyjnych w ramach projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne oraz do oceny prac konkursowych,
 - e) w przypadku, gdy sprawozdanie zawiera wizerunek osoby¹, Uczestnik potwierdzi w sprawozdaniu możliwość rozpowszechniania wizerunku przez Organizatora do celów informacyjno-promocyjnych w ramach projektu „Kampanie edukacyjno-

¹ Nie jest wymagana zgoda na wykorzystanie wizerunku, jeżeli sfotografowana (sfilmowana) osoba, stanowi tylko element całości, a usunięcie jej wizerunku nie wpłynie na przekaz zdjęcia (zgodnie z art. 81. 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych).

informacyjne” . Wówczas w przypadku otrzymania nagrody Uczestnik przekaże Organizatorowi oświadczenie o zgodzie na rozpowszechnienie wizerunku podpisane przez każdą osobę, której wizerunek utrwalono w sprawozdaniu.

5. Laureat I nagrody w Konkursie obowiązany jest zebrać i przekazać Organizatorowi zgody opiekunów prawnych każdego z dzieci tworzących grupę, o której mowa w części I ust 8. pkt a Regulaminu na udział dziecka w warsztatach.
6. Przekazanie Organizatorowi przez laureata I nagrody w Konkursie zgody, o której mowa w ust. 5 jest warunkiem przekazania Nagrody.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania niekompletnych, nieprawidłowych, błędnych lub fałszywych danych przez laureatów Konkursu, w szczególności za wynikającą z tego niemożność przekazania Nagrody.
8. Organizator oświadcza, że realizacja Konkursu oraz warsztatów z nauką programowania są współfinansowane ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Program Operacyjny Polska Cyfrowa.

V. Tryb wyboru laureatów i Nagrody w Konkursie

1. Oceny zgłoszeń konkursowych dokona Komisja Konkursowa złożona z przedstawicieli Ministerstwa Cyfryzacji oraz NASK-PIB. W pracach Komisji Konkursowej mogą też brać udział wskazani przez Organizatora eksperci zewnętrzni.
2. Komisja Konkursowa przygotowuje protokół zawierający listę prac konkursowych, ich ranking oraz ewentualne uwagi członków Komisji Konkursowej.
3. Komisja Konkursowa wybierze od jednego do 25 laureatów, których zrealizowane inicjatywy zostały najwyżej ocenione. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
4. Zgłoszenia do Konkursu będą oceniane jednoetapowo, w oparciu o kryteria:
 - a) pomysłowość zrealizowanej inicjatywy (0-5pkt),
 - b) liczba obszarów konkursowych objętych inicjatywą: 1. Programowanie dla dzieci, 2. E-usługi publiczne, 3. Bezpieczeństwo w sieci, 4. Jakość życia – kompetencje cyfrowe (0-4pkt),
 - c) różnorodność grup (osób uczestniczących) objętych zrealizowaną inicjatywą (0-5pkt),
 - d) promocja wydarzenia w społeczności i liczba powstałych materiałów promocyjnych (0-5 pkt).
5. Komisja zastrzega sobie prawo przyznania do 5 punktów dodatkowych Uczestnikom, których inicjatywa miała szczególną wartość dodaną, np. pozostawi po sobie trwałe

efekty, spowodowała łańcuszek działań lokalnych lub skala działania będzie wyjątkowo duża.

6. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi do dnia **10 czerwca 2019 r.**
7. Wyniki Konkursu opublikowane zostaną na stronie www.koduj.gov.pl, do dnia 10 czerwca 2019 r.
8. Nagroda w Konkursie nie podlega wymianie na gotówkę lub nagrody innego rodzaju.
9. W przypadku zrzeczenia się Nagrody przez laureata, Organizator przyzna nagrodę Uczestnikowi, który otrzymał następną w kolejności liczbę punktów w ocenie zgłoszeń.
10. Jeśli w przeciągu siedmiu dni roboczych po ogłoszeniu wyników Konkursu na stronie www.koduj.gov.pl i przekazaniu informacji drogą mailową laureatowi, laureat nie zgłosi się do Organizatora potwierdzając odbiór Nagrody, Organizator zastrzega sobie prawo przekazania Nagrody Uczestnikowi, który zajął kolejne miejsce.
11. Stosownie do decyzji Komisji Konkursowej, o której mowa w pkt 3 niniejszego rozdziału, Komisja Konkursowa przyzna do 25 Nagród.

VI. Dane Osobowe

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest akceptacja Regulaminu oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych niezbędnych do udziału w konkursie promującym naukę programowania „Cyfrowa Majówka” oraz zgody na publikację imienia i nazwiska Uczestnika wraz z wynikami Konkursu na stronach internetowych koduj.gov.pl, nask.pl oraz gov.pl ” na podstawie art. 6 ust. 1 lit a 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
2. Podanie przez Uczestnika danych osobowych zawartych w formularzu zgłoszeniowym jako i wyrażenie zgody na publikację imienia i nazwiska Uczestnika wraz z wynikami Konkursu jest dobrowolne, jednak niezbędne dla uczestnictwa w Konkursie.
3. 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) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1), dalej „RODO”, informuje się, że:
 - 1) Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Minister Cyfryzacji mający siedzibę pod adresem: Ministerstwo Cyfryzacji ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa;
 - 2) Z administratorem – Ministrem Cyfryzacji można się skontaktować się:

pocztą elektroniczną pod adresem mc@mc.gov.pl lub listownie – kierując korespondencję na adres siedziby administratora;

- 3) administrator – Minister Cyfryzacji wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym może się Pani / Pan skontaktować pod adresem email: iod@mc.gov.pl lub listownie kierując korespondencję na adres siedziby administratora. Z inspektorem ochrony danych można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych, które pozostają w jego zakresie działania.
- 4) Minister Cyfryzacji będzie przetwarzał Pani/Pana dane osobowe wyłącznie w celu realizacji i przeprowadzenia konkursu;
- 5) Pana/Pani dane osobowe zostaną powierzone do przetwarzania Państwowemu Instytutowi Badawczemu NASK oraz podmiotom, które na zlecenie Organizatora uczestniczą w realizacji Konkursu, o których mowa w rozdziale nr I pkt 3, 4, 8 w zakresie czynności związanych z przekazaniem (wysłaniem) nagrody osobie będącej laureatem Konkursu, Instytucji Pośredniczącej tj. Centrum Projektów Polska Cyfrowa ul. Spokojna 13a, 01-044 Warszawa oraz ministrowi właściwemu do spraw rozwoju regionalnego pełniący funkcję Instytucji Zarządzającej dla Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, mającemu siedzibę przy ul. Wspólnej 2/4, 00-926 Warszawa;
- 6) Przekazane dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji;
- 7) Przekazane dane osobowe będą przechowywane do czasu rozliczenia Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 -2020 oraz zakończenia archiwizowania dokumentacji tj. maksymalnie do 31.12.2028 r.
- 8) Posiada Pani/Pan:
 - na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych Pani/Pana dotyczących;
 - na podstawie art. 16 RODO prawo do sprostowania Pani/Pana danych osobowych (
 - na podstawie art. 17 RODO prawo do usunięcia danych osobowych
 - 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 (prawo do ograniczenia przetwarzania nie ma zastosowania w odniesieniu do przechowywania, w celu zapewnienia korzystania ze środków ochrony prawnej lub w celu ochrony praw innej osoby fizycznej lub prawnej, lub z uwagi na ważne względy interesu publicznego Unii Europejskiej lub państwa członkowskiego);
 - prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych Pani/Pana dotyczących narusza przepisy RODO.
- 9) Podanie przez Pana/ Panią danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne dla uczestnictwa w Konkursie.

VII. Postanowienia Końcowe

1. Uczestnicy, którzy w rażący sposób naruszają postanowienia Regulaminu, decyzją Komisji Konkursowej podlegają wykluczeniu z Konkursu. Decyzja o wykluczeniu jest ostateczna.
2. Prawa i obowiązki Organizatora i Uczestników określone są w Regulaminie oraz bezwzględnie obowiązujących przepisach prawa. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
3. W sprawach interpretacji zapisów i wymogów regulaminowych, decyzję podejmuje Organizator Konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany wskazanych w Regulaminie Konkursu terminów, bez podania przyczyny, z zastrzeżeniem, że ewentualna zmiana terminu nie będzie miała negatywnych skutków dla tych Uczestników, którzy zastosowali się do terminu dotychczas obowiązującego. O ewentualnych zmianach w Regulaminie Konkursu Organizator będzie informował na bieżąco na stronie www.koduj.gov.pl.

Załącznik Nr 1 do regulaminu

Formularz ZGŁOSZENIA inicjatywy

1. Nazwa inicjatywy (pomyśl o ciekawej nazwie Twojej inicjatywy, która pomoże Ci promować wydarzenie):

2. Obszary, które obejmie Twoja inicjatywa:
 1. programowanie
 2. e-usługi
 3. bezpieczeństwo w sieci
 4. jakość życia – kompetencje cyfrowe
3. Sojusznicy – grupy z którymi, będziesz współpracować i do których skierujesz swoją inicjatywę (lista rozwijana – do punktacji):
 - sąsiedzi
 - dzieci
 - młodzież
 - seniorzy
 - szkoła
 - przedszkole
 - biblioteka publiczna
 - organizacja pozarządowa
 - dom kultury
 - urząd gminy/ starostwo powiatowe/ urząd wojewódzki
 - sołtys
 - koło gospodyń wiejskich
 - inne – jakie?
4. Termin realizacji inicjatywy (wskaż dzień lub dni):

5. Miejsce realizacji – gdzie będziesz działać? (nazwa miejscowości, województwo i kod pocztowy):

6. Co chcecie zrobić? – krótka informacja o planowanych działaniach (wydarzeniach) (opis – max 1000 znaków ze spacjami)

7. Imię i nazwisko osoby zgłaszającej inicjatywę:

8. Adres e-mail osoby zgłaszającej inicjatywę:

9. Telefon kontaktowy osoby zgłaszającej inicjatywę:

Oświadczenia:

Akceptuję Regulamin Konkursu „Cyfrowa Majówka” (link do Regulaminu)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Ministerstwo Cyfryzacji przy ul. Królewskiej 27, 00-060 w Warszawie, moich danych osobowych podanych dobrowolnie w formularzu zgłoszeniowym oraz danych osobowych dziecka będącego pod moją opieką, tj. do celów związanych z realizacją Konkursu, a w odniesieniu do danych dziecka przekazania Nagrody, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit a RODO ROZPORZĄDZENIE 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

Wyrażam zgodę na publikację mojego imienia i nazwiska wraz z wynikami Konkursu na stronach internetowych koduj.gov.pl, nask.pl oraz gov.pl

Osoba, której dane dotyczą, ma prawo w dowolnym momencie wycofać zgodę. Wycofanie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Możesz w każdej chwili wycofać zgodę na przetwarzanie Twoich danych osobowych wysyłając do Nas informacji o tym na adres programowanie@mc.gov.pl

Załącznik nr 2 do regulaminu

Formularz SPRAWOZDANIA Z REALIZACJI inicjatywy

Do 26 maja 2019 r. prześlij nam sprawozdanie z realizacji swojej inicjatywy.

1. Numer inicjatywy ze zgłoszenia
2. Co udało Ci się zrobić? Opisz krótko jakie działania podjęliście w ramach swojej inicjatywy, a następnie przyporządkujcie poszczególne działania do obszarów konkursowych.

-
- Obszar 1
 - a)
 - b)
 - c)
 - Obszar 2
 - a)
 - b)
 - c)
 - Obszar 3
 - a)
 - b)
 - c)
 - Obszar 4
 - a)
 - b)
 - c)

3. Z kim i dla kogo działaliście – wybierzcie z listy wszystkie grupy, z którymi współpracowaliście i napiszcie jak wyglądała ta współpraca.

-
- sąsiedzi
 - dzieci
 - młodzież
 - seniorzy
 - szkoła
 - przedszkole
 - biblioteka publiczna
 - organizacja pozarządowa
 - dom kultury
 - urząd gminy/ starostwo powiatowe/ urząd wojewódzki
 - sołtys
 - koło gospodyń wiejskich
 - inne – jakie?

4. Jak promowaliście swoje działanie? Jak docieraliście do adresatów swojego pomysłu? Czy informacja o projekcie pojawiła się w lokalnych mediach? Jeśli tak, wskaż tytuły artykułów i/lub linki.
-

5. Wartość dodana – co zostaje po Waszym projekcie? Czy zamierzacie kontynuować rozpoczęte w ramach konkursu działania?
-

Oświadczenia:

Oświadczam, że jestem uprawniony do udzielenia licencji na zawarte w sprawozdaniu utwory oraz, że utwory te są wolne od roszczeń osób trzecich. Udzielam zezwolenia na korzystanie z nich w zakresie wskazanym w Regulaminie.

Oświadczam, że w przypadku otrzymania I nagrody w Konkursie (warsztatów z programowania) przed jej przekazaniem przez Organizatora, dostarczę w wyznaczonym przez Organizatora terminie wymagane zgody opiekunów prawnych każdego z dzieci tworzących grupę, o której mowa w części I ust 8. pkt a Regulaminu na udział dziecka w warsztatach programowania.

Potwierdzam możliwość rozpowszechniania przez Organizatora wizerunków zawartych w sprawozdaniu do celów informacyjno-promocyjnych w ramach projektu „Kampanie edukacyjno-informacyjne” i oświadczam, że w przypadku otrzymania nagrody prześlę Organizatorowi zgody osób, których wizerunek zawiera sprawozdanie na rozpowszechnienie wizerunku w zakresie wskazanym w Regulaminie.