

Regulamin Ogólnopolskiego Konkursu Be.Net -

BEZPIECZNE FINANSE W SIECI

dla uczniów szkół ponadpodstawowych oraz klas 7-8 szkół podstawowych

Edycja 1: 2023: 14 marca godz.9:00 – 31 marca 2023 godz. 12:00

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Ogólnopolskiego Konkursu Be.Net - Bezpieczne Finanse w Sieci, zwanego dalej Konkursem, jest Fundacja Digital University, zwana dalej Organizatorem.
2. Konkurs adresowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych oraz uczniów klas 7-8 szkół podstawowych objętych Ogólnopolskim Programem Edukacyjnym Be. Net zwanym dalej Programem. Szczegóły na temat Programu znajdują się na stronie: <https://benet.edu.pl/>
3. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
4. Zasady Konkursu zawarte są w niniejszym Regulaminie.
5. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na jego stronie internetowej: <https://benet.edu.pl/dzien-bezpiecznego-internetu/>
6. Poprzez przystąpienie do Konkursu uczestnicy akceptują zasady zawarte w Regulaminie.

2. CEL I PRZEDMIOT KONKURSU

1. Celem Konkursu jest uświadomienie uczniom zasad bezpiecznego korzystania z cyfrowych zasobów sieci Internet, w tym przede wszystkim finansów i płatności dokonywanych w sieci, uświadomienie zagrożeń i korzyści związanych z korzystaniem z różnych metod płatności, poznanie podstawowych zasad bezpieczeństwa finansów w sieci oraz za pomocą kart płatniczych oraz czym jest phishing i jak do niego dochodzi, kto wykrada dane i w jakim celu?
2. Przedmiotem Konkursu jest udział uczniów w grywalizacji w formie wirtualnego pokoju zagadek. **Uczniowie za pomocą smartfonów/tabletów/komputerów z dostępem do Internetu i do przeglądarki internetowej** będą odpowiadali na pytania i wykazywali się znajomością netykiety oraz zasad bezpiecznego poruszania się w sieci.

3. UCZESTNICY / UCZESTNICZKI KONKURSU

1. W Konkursie mogą wziąć udział uczennice i uczniowie szkół ponadpodstawowych (liceów, techników, szkół branżowych) oraz uczennice i uczniowie z klas 7 i 8 szkół podstawowych z całej Polski.
2. Uczestniczkami / Uczestnikami konkursu nie mogą być członkinie / członkowie rodzin osób zatrudnionych w Fundacji Digital University.
3. Uczestniczka / Uczestnik konkursu traktowana/ny jest jako jedna osoba, która bierze udział w grywalizacji indywidualnie i samodzielnie bez pomocy osób trzecich.

4. WYMAGANIA DOTYCZĄCE UDZIAŁU W KONKURSIE

1. W konkursie bierze udział uczeń / uczennica / uczennice / uczniowie szkoły ponadpodstawowej (liceum/ technikum/ szkoły branżowej) oraz klas/y 7 lub 8 szkoły podstawowej pod opieką nauczyciela lub opiekuna prawnego (zwanego dalej **Koordynatorem Konkursu**), który zapoznał się z zasadami przeprowadzenia i regulaminem konkursu i przekazał je uczniom/ uczennicom/ uczniowi / uczennicy / dziecku / dzieciom.
2. Podczas konkursu uczniowie korzystają z własnych bądź szkolnych (według możliwości) **smartfonów/tabletów/komputerów z dostępem do Internetu i do przeglądarki internetowej** – tylko w taki sposób będą mogli dołączyć do gry za pomocą **udostępnionego na stronie internetowej LINKU i/ lub KODU QR** (przydatny może być także **czytnik kodów QR**). Link zostanie udostępniony 14 marca 2023 o godzinie 9:00, a zablokowany 31 marca o godz. 12:00 na stronie [www konkursu: https://benet.edu.pl/bezpieczne-finanse-w-sieci/](http://www.konkursu.beenet.edu.pl/bezpieczne-finanse-w-sieci/)
3. **Koordinator Konkursu WYPEŁNIA ANKIETĘ** zgłoszeniową do konkursu na stronie [www programu: https://benet.edu.pl/bezpieczne-finanse-w-sieci/](http://www.programu.beenet.edu.pl/bezpieczne-finanse-w-sieci/) oraz rejestruje się do programu poprzez bezpłatną platformę edukacyjną Fundacji Digital University, gdzie znajdują się nagrania webinarów przydatne do przygotowania uczniów do Konkursu oraz materiały do przeprowadzenia lekcji na temat bezpieczeństwa cyfrowego i nowoczesnych technologii. Link do zapisu na platformę: <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet>
4. Przed przystąpieniem do konkursu **Koordinator Konkursu** powinien zapisać na tablicy / podać uczniom / dziecku **NUMER RSPO szkoły oraz prawidłową pełną nazwę i numer szkoły**, które będą **niezbędne do wpisania do ankiety pod koniec zadania**, na podstawie której można zidentyfikować ucznia i w przypadku wygranej przelać nagrodę do szkoły.
5. Numer **RSPO** szkoły to numer identyfikacyjny szkoły, który można sprawdzić w Wyszukiwarce Rejestru Szkół i Placówek Oświatowych w linku: <https://rspo.gov.pl/>
6. W przypadku **braku numeru RSPO szkoły należy wpisać numer: 0000**.

7. W końcowej fazie zadania konkursowego, po przejściu pokoi zagadek i odpowiedzi na wszystkie pytania uczeń / uczennica zostanie poproszony/na o **wypełnienie ankiety**, do której należy wpisać:
 - a. pełne imię i nazwisko uczestnika / uczestniczki konkursu (imię takie jak podane w dzienniku lekcyjnym, czyli np. nie Gosia, a Małgorzata, nie Adaś, a Adam,
 - b. klasę (np. 4 A, 5C, 8F itd., a w przypadku braku oznaczenia – na przykład w nauczaniu domowym tylko poziom klasy np. 7 lub 6)
 - c. pełną nazwę i numer szkoły (np. Szkoła Podstawowa im. Jana Matejki nr 2)
 - d. miejscowość, województwo, w których znajduje się szkoła (Kraków, woj. Małopolskie)
 - e. numer RSPO szkoły (patrz pkt 4.4,4.5 i 4.6 powyżej)
8. Każdy uczeń / każda uczennica wykonuje zadania **samodzielnie**.
9. W przypadku **błędnej odpowiedzi** uczeń może **rozwiązać zadanie jeszcze raz**.
10. Do wyników konkursu liczy się **pełne ukończenie wirtualnego pokoju zagadek oraz pierwsze podejście zakończone sukcesem – przejściem całego pokoju wirtualnego łącznie z ankietą**. Jeśli uczeń przejdzie zadanie wielokrotnie to pod uwagę będzie brany wynik czasowy z pierwszego podejścia. Zanim jednak ukończy zadanie może wykonywać zadania wielokrotnie, w ten sposób uczy się na swoich błędach i ma czas na poszerzenie wiedzy.
11. Przyznawana nagroda **nie podlega wymianie** na ekwiwalent pieniężny.

5. ZASADY UDZIAŁU W KONKURSIE

1. **Konkurs rozpocznie się o godzinie 9:00 w dniu 14 marca 2023, a zakończy się 31 marca 2023 o godzinie 12:00**. W tym czasie na stronie www Konkursu dostępny będzie aktywny link do wirtualnego pokoju zagadek.
2. Aby przystąpić do konkursu **należy wejść na stronę internetową Programu Be.Net Fundacji Digital University**, gdzie w zakładce STREFA UCZESTNIKA / SZKOŁA / KONKURS / BEZPIECZNE FINASE W SIECI: <https://benet.edu.pl/bezpieczne-finanse-w-sieci/>, gdzie znajdują się **link oraz Kod QR do wirtualnego pokoju zagadek oraz instrukcja wideo** z wyjaśnieniem na czym polega zadanie. **Zaleca się obejrzenie filmu instruktażowego** przed przystąpieniem do Konkursu.
3. Korzystając z linku lub kodu QR uczniowie „wchodzą” do wirtualnego pokoju zagadek i rozpoczynają rozwiązywanie zadań.
4. Gra będzie składała się z 4 etapów:
 - 1.etap Milionerzy + wskazówka do 2 etapu
 - 2.etap krzyżówka + wskazówka do 3 etapu
 - 3.etap łączenie w pary + wskazówka do 4 etapu
 - 4.etap krótka wykreślanka
 - 5 etap ankieta do wypełnienia z danymi uczestnika (patrz punkt 4.7 wyżej)

5. Uczestnicy Konkursu mogą rozwiązywać zadania kilkakrotnie, aż do skutku, czyli do przejścia wszystkich zadań i wypełnienia ankiety. Ukończenie Konkursu przez uczestnika jest równoznaczne z wypełnieniem ankiety i przesłaniem odpowiedzi.
6. Troje uczestników, którzy jako pierwsi przejdą wszystkie etapy i poprawnie wypełnią ankietę z danymi – dotrą do mety **w najkrótszym czasie** otrzymają nagrody rzeczowe i dyplomy.
7. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie <https://benet.edu.pl/bezpieczne-finanse-w-sieci/> oraz na [Facebooku](#)

6. NAGRODY

1. W ramach Konkursu zostaną przyznane **trzy równorzędne nagrody rzeczowe za zajęcie I, I i III miejsca.**
2. Nagrodą w konkursie za zajęcia każdego miejsca jest Smart Opaska Xiaomi Mi Smart Band 7 o wartości 249 PLN. Laureatom zostaną również przekazane **dyplomy.**
3. O przyznaniu nagrody decyduje czas wykonania wszystkich zadań w wirtualnym pokoju zagadek. Do wyników konkursu liczy się **pełne ukończenie wirtualnego pokoju zagadek oraz pierwsze podejście zakończone sukcesem – przejściem całego pokoju wirtualnego łącznie z ankietą.** Jeśli uczeń przejdzie zadanie wielokrotnie to pod uwagę będzie brany wynik czasowy z pierwszego podejścia.
4. Organizator skontaktuje się z Koordynatorem Konkursu mailowo i/ lub telefonicznie ze szkołą celem ustalenia szczegółów przekazania nagrody na podstawie numeru RSPO podanego przez uczestnika / uczestniczkę Konkursu w ankiecie kończącej zadanie oraz jego / jej imienia i nazwiska oraz klasy.
5. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości o przyznaniu nagrody decyduje Komisja Konkursowa w składzie: Prezeska Fundacji Digital University, niezależny Ekspert Be.Net oraz Liderka Projektów Edukacyjnych Fundacji Digital University.
6. Nagrody i dyplomy zostaną przekazane na wskazany w ankiecie adres szkoły lub inny adres wskazany przez koordynatora konkursu z danej placówki/ szkoły.
7. **Wyniki Konkursu** zostaną **ogłoszone 4 kwietnia 2023 r.** na stronie internetowej oraz Facebooku programu oraz przekazane do zwycięskiej szkoły / szkół za pośrednictwem wiadomości e-mail i lub / telefonicznie.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności, jeśli w ankiecie zgłoszeniowej zostaną podane fałszywe, niepełne lub nieprawidłowe dane, co uniemożliwi skontaktowanie się ze zwycięską szkołą / uczestnikiem.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania informacji o zwycięzcach konkursu również w materiałach promocyjnych, w wydawnictwach okolicznościowych i materiałach prasowych oraz w Internecie. Prawo to organizator zastrzega sobie na wszystkie przyszłe lata, tak aby bez dodatkowych

zezwoleń mógł zaprezentować wybrane prace lub ich części w przyszłych publikacjach drukowanych lub elektronicznych. W związku z publikacją drukowaną lub elektroniczną nie jest przewidziane jakiegokolwiek wynagrodzenie.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminów Konkursu w każdym czasie oraz zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.
4. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz.U. z 2019, poz. 847 z późn. zm.).
5. Wszelkie informacje na temat konkursu można uzyskać na stronie internetowej www.benet.edu.pl lub poprzez wysłanie wiadomości e-mail do Organizatora na adres e-mail: be.net@digitaluniversity.pl

11. INFORMACJE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH

Administratorem danych podanych przez Uczestnika Konkursu jest Prezes Fundacji Digital University z siedzibą w Warszawie przy ul. Kolektorska 22A. W sprawach dotyczących konkursu, można się kontaktować z Organizatorem pod adresem e-mail: be.net@digitaluniversity.pl

Dane osobowe podane przez Uczestnika konkursu, będą przetwarzane w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji Konkursu, publikacji informacji o laureatach Konkursu oraz ich prac na stronie internetowej programu Be.Net należącej do Fundacji Digital University, czy w działalności edukacyjno-informacyjnej oraz w mediach w związku z promocją projektu Be.Net, a także w celach archiwizacyjnych i zapewnienia rozliczalności wymaganej przepisami ogólnego 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 (Dz.Urz. UE L 119 z 4 maja 2016 r., str. 1 oraz Dz.Urz. UE L 127 z 23 maja) o ochronie danych osobowych, zwanego dalej RODO.

Dane osobowe przedstawicieli laureatów konkursu oraz osób odbierających nagrody mogą być przekazane fundatorom nagród w celu dopełnienia wymogów formalnych związanych z otrzymaniem nagród.

Dane osobowe zbierane są również na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 ust.1 lit a ogólnego rozporządzenia o ochronie danych (RODO) na potrzeby organizacji i przeprowadzenia konkursu oraz opublikowania informacji o laureatach konkursu.

Administrator przetwarza wskazane dane osobowe na podstawie prawnie uzasadnionego interesu, którym jest umożliwienie uczestnikom Konkursu wzięcia w nim udziału, umożliwienie przeprowadzenia konkursu, opublikowanie informacji o laureatach i archiwizację dokumentów.

Dane osobowe przechowywane będą zgodnie z wymaganiami ustawy z dnia 14 lipca 1983 roku o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (tj. Dz. U. z 2019 r. poz. 553) – przez czas określony w tych przepisach.

Osoby, których dane osobowe przetwarza Administrator, mają prawo do:

- a. dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
- b. żądania sprostowania (poprawienia) swoich danych, jeśli są błędne lub nieaktualne, a także prawo do żądania ich usunięcia, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej;
- c. żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych
- d. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych, w przypadku, gdy przetwarzanie nie jest oparte na przesłance zgody osoby na przetwarzanie jej danych;
- e. wniesienia skargi do Prezesa Fundacji Digital University (na adres Fundacji Digital University, ul. Kolektorska 22A, 01-692 Warszawa).

Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia Administratorowi zorganizowania Konkursu, powiadomienia laureatów o wynikach konkursu i przyznaniu nagród oraz przetwarzaniem danych w związku z prowadzoną działalnością edukacyjno – informacyjną w ramach upowszechniania wiedzy o ochronie danych osobowych.

Osoba, której dane osobowe są przetwarzane przez Organizatora w związku z konkursem, ma prawo w każdej chwili wycofać zgodę na przetwarzanie jej danych osobowych w takim zakresie, w jakim takiej zgody udzieliła. Cofnięcie zgody nie będzie miało jednak wpływu na przetwarzanie, którego dokonano na podstawie zgody tej osoby przed jej cofnięciem.

Administrator nie przetwarza danych osobowych uczestników konkursu oraz osób wskazanych w pracy konkursowej w sposób zautomatyzowany.