

Regulamin konkursu „Innowacyjny scenariusz lekcji z AI”

Spis treści

- I. Postanowienia ogólne
- II. Warunki uczestnictwa
- III. Kryteria oceny prac konkursowych
- IV. Nagrody i dyplomy
- V. Postanowienia końcowe

Załączniki 1-5

Załącznik 1: Formularz zgłoszeniowy (link)

Załącznik 2: Oświadczenie o prawach autorskich

Załącznik 3: Formatka scenariusza lekcji

Załącznik 4: Zgoda na przetwarzanie danych osobowych, wizerunku i głosu, klauzula informacyjna

Załącznik 5: Szczegółowe kryteria oceny scenariuszy lekcji

I. Postanowienia ogólne

1. Organizator: Fundacja Digital University z siedzibą w Warszawie, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa, zgłoszona do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000520112, NIP: 1182100793, REGON: 147372124, realizuje konkurs w ramach ogólnopolskich programów edukacyjnych dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych Be.Net i Be. Eco
2. Nazwa konkursu: **"Innowacyjny scenariusz lekcji z AI"**
3. Cel konkursu:
 - a. Stworzenie scenariuszy lekcji wykorzystujących sztuczną inteligencję (AI) w nauczaniu
 - b. Promowanie multidyscyplinarnego podejścia w edukacji
 - c. Rozwijanie kompetencji cyfrowych nauczycieli i uczniów
4. Uczestnicy:
 - a. Nauczyciele i nauczycielki wszystkich typów szkół (podstawowe, średnie, zawodowe) bez względu na przedmiot nauczania
 - b. Uczestnicy powinni zalogować się na bezpłatnej platformie edukacyjnej Fundacji Digital University w programie Be.Net i / lub Be.Eco, gdzie znajduje się moduł dotyczący konkursu. Linki do rejestracji i logowania:
 - <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet>
 - <https://dte.digitaluniversity.pl/course/beeco>

5. Wymagania dotyczące scenariusza:

- a. Autorski, niepublikowany wcześniej scenariusz lekcji
- b. Zgodność z misją i wizją Fundacji Digital University dostępnej na stronie organizacji: <https://fundacja.digitaluniversity.pl/>
- c. Wykorzystanie narzędzi lub koncepcji AI w procesie nauczania (nie jako główny element lekcji)
- d. Preferowane łączenie różnych dziedzin wiedzy i przedmiotów szkolnych
- e. Zgodność z dostarczoną przez organizatora **formatką** dostępną do pobrania na stronie konkursu oraz poniżej, jako **Załącznik nr 3** do regulaminu.
- f. Długość scenariusza: dowolna, ale musi zawierać wszystkie elementy wymagane w formatce

6. Kryteria oceny:

- a. Innowacyjność wykorzystania AI w nauczaniu
- b. Stopień multidyscyplinarności
- c. Praktyczne zastosowanie i możliwość realizacji w warunkach szkolnych
- d. Kreatywność i oryginalność podejścia

7. Nagrody i dyplomy:

- a. Nagrody pieniężne:
 - Nagroda główna 2 000,00 PLN
 - II i III nagroda: 1500,00 PLN
 - wyróżnienie: 500,00 PLN
- b. Publikacja najlepszych scenariuszy
- c. Liczba wyróżnień do ustalenia przez Jury.
- d. Dyplomy dla laureatów i wyróżnionych

8. Harmonogram*:

- a. Rozpoczęcie konkursu: **03.10.2024**
- b. Zakończenie przyjmowania zgłoszeń: **03.12.2024**
- c. Ogłoszenie wyników: **18.12.2024**

*Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany ww. terminów, w takim przypadku poinformuje o tym fakcie na stronach internetowych i w mediach społecznościowych.

9. Prawa autorskie:

- a. Uczestnik musi posiadać pełne prawa autorskie do zgłoszonego scenariusza
- b. Scenariusz nie może być wcześniej wykorzystany w innych konkursach

10. Zgłoszenia:**

- a. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego: Załącznik nr 1
- b. Przesłanie wypełnionej formatki scenariusza na adres: be.net@digitaluniversity.pl

c. Temat wiadomości: "**Konkurs - Innowacyjny scenariusz lekcji z AI**"

**Szczegółowe informacje dotyczące konkursu, pełny regulamin wraz z załącznikami i formatką scenariusza, można znaleźć na stronach: www.benet.edu.pl / www.beeco.edu.pl oraz na platformie edukacyjnej po rejestracji i zalogowaniu: <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet> lub <https://dte.digitaluniversity.pl/course/beeco>

II. Warunki uczestnictwa

1. Uprawnieni uczestnicy:

Nauczyciele i nauczycielki zatrudnieni w szkołach na terenie Polski:

- a. wszystkie poziomy edukacji: szkoła podstawowa, średnia, zawodowa;
- b. wszystkie przedmioty nauczania.

2. Wymagania formalne:

- a. Pełnoletność uczestnika
- b. Aktualne zatrudnienie w placówce edukacyjnej
- c. Akceptacja regulaminu konkursu

3. Zasady zgłaszania prac:

- a. Każdy uczestnik może zgłosić maksymalnie 2 scenariusze
- b. Warunkiem zgłoszenia jest **wypełnienie formularza zgłoszeniowego**, który stanowi **Załącznik nr 1** do niniejszego regulaminu oraz wyrażenie zgody na akceptację regulaminu, przetwarzanie danych osobowych, głosu i wizerunku zawartych w **Załączniku nr 4**, ponadto zapoznanie się i akceptacja oświadczenia o prawach autorskich opisanych w **Załączniku nr 2**
- c. **Dodatkowo** zgłoszony do konkursu scenariusz - sporządzony według wzoru w **Załączniku nr 3** do regulaminu należy przesyłać mailowo jako plik pdf na adres: be.net@digitaluniversity.pl z adresu mailowego podanego w formularzu zgłoszeniowym.
- d. **Temat wiadomości mailowej:** "Konkurs - Innowacyjny scenariusz lekcji z AI". W treści maila należy podać imię i nazwisko autora / autorki.

4. Wymagania dotyczące scenariusza:

- a. Zgodność z **formatką** dostarczoną przez organizatora (wzór scenariusza: **Załącznik 3**)
- b. Wykorzystanie elementów sztucznej inteligencji (nie jako główny element lekcji)
- c. Preferowane podejście multidyscyplinarne
- d. Język polski
- e. Zgodność z tematem/tematami lub myślą przewodnią wybraną z bezpłatnej platformy edukacyjnej Fundacji Digital University: programy Be.Net i/ lub Be.Eco***:
 - <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet>
 - <https://dte.digitaluniversity.pl/course/beeco>

***Należy wybrać temat/tematy lub myśl przewodnią lekcji inspirując się dostępnymi na platformie webinariami, warsztatami i materiałami edukacyjnymi w zakresie grup tematycznych dotyczących:

- **Be.Net:** kompetencji przyszłości, nowoczesnych technologii, sztucznej inteligencji, bezpieczeństwa w sieci i netykiety, dezinformacji, zawodów przyszłości, higieny cyfrowej
- **Be. Eco:** ekologii, klimatu, bioróżnorodności, ochrony środowiska, odpowiedzialnej mody, segregacji odpadów, w tym elektroodpadów, zrównoważonej konsumpcji i produkcji, konsumpcjonizmu, celów zrównoważonego rozwoju, oszczędzania i dbałości o zasoby wody

5. Terminy:

- a. Rozpoczęcie przyjmowania zgłoszeń: **03.10.2024**
- b. Zakończenie przyjmowania zgłoszeń: **03.12.2024**
- c. Ogłoszenie wyników: **18.12.2024**

6. Oświadczenia uczestnika:

- a. Posiadanie pełnych praw autorskich do zgłoszonego scenariusza
- b. Zgoda na publikację scenariusza w przypadku wygranej
- c. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby konkursu

7. Dyskwalifikacja: Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji uczestnika w przypadku:

- a. Naruszenia regulaminu
- b. Podania nieprawdziwych danych
- c. Naruszenia praw autorskich lub dóbr osobistych
- d. Przesłania pracy niezgodnej z tematem

8. Kontakt: Wszelkie pytania dotyczące konkursu należy kierować na adres: be.net@digitaluniversity.pl

III. Kryteria oceny prac konkursowych

1. Oceny prac konkursowych dokona Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora w składzie: 3 przedstawicieli Fundacji Digital University i 3 ekspertów w programie Be.Net i Be. Eco Fundacji Digital University.
2. Komisja konkursowa wybierze ze swojego składu przewodniczącego / przewodniczącą, który / która poprowadzi obrady oraz sekretarza, który sporządzi protokół z posiedzenia komisji.
3. Każdy scenariusz będzie oceniany według następujących kryteriów:
 - a. Zgodność z misją i wizją Fundacji Digital University (0-20 punktów)
 - Odzwierciedlenie wartości i celów Digital University w scenariuszu

- Adekwatność do wybranego tematu/myśli przewodniej z platformy
- b. Innowacyjność i kreatywność scenariusza (0-20 punktów)
- Oryginalność podejścia do tematu
 - Kreatywne wykorzystanie dostępnych narzędzi i metod
- c. Multidyscyplinarność (0-20 punktów)
- Stopień integracji różnych dziedzin wiedzy i przedmiotów szkolnych
 - Efektywność połączenia różnych dyscyplin w ramach jednego scenariusza
- d. Praktyczne zastosowanie (0-15 punktów)
- Możliwość realizacji scenariusza w warunkach szkolnych
 - Adekwatność do poziomu edukacyjnego i potrzeb uczniów
- e. Wykorzystanie AI (0-15 punktów)
- Adekwatność i celowość wykorzystania narzędzi AI
 - Integracja AI z ogólnym przebiegiem lekcji
- f. Struktura i jakość merytoryczna scenariusza (0-10 punktów)
- Poprawność metodyczna
 - Jasność i przejrzystość opisu poszczególnych elementów lekcji
4. Maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100
5. W przypadku równej liczby punktów, decydujący głos ma Przewodniczący Komisji Konkursowej.
6. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia zwycięzcy, jeśli poziom nadesłanych prac nie będzie spełniał oczekiwań Komisji Konkursowej.
8. Uszczegółowione kryteria oceny zawiera **Załącznik 5** do Regulaminu.

V. Nagrody i dyplomy

1. W konkursie przewidziano następujące nagrody:
 - a. I miejsce:
 - Nagroda pieniężna w wysokości 2000, 00 PLN
 - Publikacja scenariusza na stronie internetowej Organizatora
 - Dyplom laureata
 - b. II miejsce:
 - Nagroda pieniężna w wysokości 1500, 00 PLN
 - Publikacja scenariusza na stronie internetowej Organizatora
 - Dyplom laureata

- c. III miejsce:
 - Nagroda pieniężna w wysokości 1500, 00 PLN
 - Publikacja scenariusza na stronie internetowej Organizatora
 - Dyplom laureata
 - d. 3 wyróżnienia:
 - Nagroda pieniężna w wysokości 500, 00 PLN
 - Publikacja scenariusza na stronie internetowej Organizatora
 - Dyplom laureata
 - e. wyróżnienia dodatkowe (liczbę ustala Jury):
 - Publikacja scenariusza na stronie internetowej Organizatora
 - Dyplom laureata
2. Przyznawanie nagród:
 - a. Nagrody zostaną przyznane autorom scenariuszy, które uzyskają najwyższą liczbę punktów zgodnie z kryteriami oceny określonymi w regulaminie.
 - b. W przypadku równej liczby punktów, decyzję o przyznaniu nagrody podejmie Przewodniczący Komisji Konkursowej.
 - c. Dodatkowym atutem przy ocenie prac konkursowych będzie udokumentowane przeprowadzenie pilotażowej lekcji na podstawie scenariusza i zgłoszenie tego poprzez formularz zgłoszeniowy.
 3. Ogłoszenie wyników:
 - a. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej Organizatora: <https://fundacja.digitaluniversity.pl/> oraz na stronach programów Be.Net <https://benet.edu.pl/> i Be. Eco <https://beeco.edu.pl/>
 - b. Laureaci zostaną powiadomieni o wygranej drogą mailową na adres podany w zgłoszeniu.
 4. Przekazanie nagród:
 - a. Nagrody pieniężne zostaną przekazane na konta bankowe laureatów w ciągu 30 dni roboczych od ogłoszenia wyników.
 - b. Laureaci są zobowiązani do podania Organizatorowi drogą mailową danych: imię, nazwisko oraz numer rachunku bankowego niezbędnych do przekazania nagrody w ciągu 15 dni od otrzymania informacji o wygranej.
 5. Kwestie podatkowe:

Nagrody pieniężne zostaną pomniejszone o należny podatek dochodowy, który zostanie odprowadzony przez Organizatora zgodnie z obowiązującymi przepisami.
 6. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania wszystkich nagród w przypadku, gdy poziom prac konkursowych nie spełni oczekiwań Komisji Konkursowej.

V. Postanowienia końcowe

1. Akceptacja regulaminu: Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu w całości raz załącznikami nr 1-5.
2. Odpowiedzialność organizatora: Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły do niego z przyczyn od niego niezależnych, m.in. wskutek awarii łączy internetowych czy systemu uczestnika.
3. Wykluczenie z konkursu: Organizator ma prawo do wykluczenia uczestnika z konkursu w przypadku naruszenia przez niego warunków regulaminu.
4. Unieważnienie konkursu: Organizator zastrzega sobie prawo do unieważnienia konkursu w przypadku zbyt małej liczby zgłoszeń lub z innych ważnych przyczyn.
5. Rozstrzyganie sporów: Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z niniejszym konkursem będą rozstrzygane przez sąd właściwy według siedziby Organizatora.
6. Kontakt z organizatorem: Wszelkie pytania i wątpliwości związane z konkursem należy kierować na adres e-mail: be.net@digitaluniversity.pl
7. Załączniki: Integralną częścią regulaminu są następujące załączniki:
 - a. Załącznik 1: Formularz zgłoszeniowy (link)
 - b. Załącznik 2: Oświadczenie o prawach autorskich
 - c. Załącznik 3: Formatka scenariusza lekcji
 - d. Załącznik 4: Zgoda na przetwarzanie danych osobowych, wizerunku i głosu, klauzula informacyjna
 - e. Załącznik 5: Szczegółowe kryteria oceny scenariuszy lekcji
8. Wejście w życie:

Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia konkursu na stronie internetowej Organizatora.

9. Zmiany w regulaminie:

Zmieniony Regulamin zostanie udostępniony na stronie internetowej www.benet.edu.pl oraz www.beeco.edu.pl w zakładce strefa nauczyciela / konkurs oraz na platformie edukacyjnej w obu programach w sekcji konkurs dla nauczycieli a informacja o zmianie Regulaminu zostanie zamieszczona na stronie głównej Organizatora. Jeżeli w terminie 7 dni od daty poinformowania Uczestników o zmianie Regulaminu, nie prześlą one na adres poczty elektronicznej (e-mail): be.net@digitaluniversity.pl oświadczenia o braku akceptacji wprowadzonych zmian uznaje się, że Regulamin został zaakceptowany.

10. Prawo właściwe:

W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego oraz inne przepisy prawa powszechnie obowiązującego.

Załącznik nr 1 do regulaminu konkursu „Innowacyjny scenariusz lekcji z AI”:

Wypełnij formularz zgłoszeniowy:

<https://forms.office.com/e/aCWD0W2WUe>



Załącznik nr 2 do regulaminu konkursu „Innowacyjny scenariusz lekcji z AI”:

Oświadczenie o prawach autorskich

1. Oświadczenia uczestnika:
 - a. Uczestnik oświadcza, że jest autorem zgłoszonego scenariusza i przysługują mu pełne prawa autorskie (osobiste i majątkowe) do zgłoszonego scenariusza.
 - b. Uczestnik zapewnia, że zgłoszony scenariusz nie narusza praw autorskich osób trzecich.
 - c. Uczestnik oświadcza, że scenariusz nie był wcześniej publikowany ani nagradzany w innych konkursach.

2. Udzielenie licencji:

Z chwilą przesłania scenariusza, uczestnik udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieodpłatnej licencji na czas nieokreślony do wykorzystania scenariusza oraz wykonywania praw zależnych do niego na następujących polach eksploatacji:

- a. Publikacja na stronie internetowej Organizatora
- b. Wykorzystanie w materiałach promocyjnych i edukacyjnych Organizatora
- c. Prezentacja podczas konferencji i szkoleń organizowanych przez Organizatora
- d. na platformach edukacyjnych organizatora.

3. Przeniesienie praw do zwycięskich prac:

Laureaci konkursu (zdobywcy I, II i III miejsca oraz wyróżnień) z chwilą otrzymania nagrody przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do nagrodzonych scenariuszy na wszystkich znanych polach eksploatacji, w szczególności:

- a. Zwielokrotnianie i utrwalanie dowolną techniką
- b. Wprowadzanie do obrotu
- c. Wprowadzanie do pamięci komputera
- d. Publiczne wykonanie albo publiczne odtwarzanie
- e. Wystawianie
- f. Wyświetlanie
- g. Nadawanie i reemitowanie
- h. Publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym

4. Modyfikacje scenariuszy:

- a. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania korekty tekstu, celem wyeliminowania ewentualnych błędów stylistycznych, gramatycznych, leksykalnych, ortograficznych i interpunkcyjnych w nagrodzonych scenariuszach.
- b. Wszelkie zmiany merytoryczne będą konsultowane z autorem i wymagają jego akceptacji

5. Wykorzystanie wizerunku:

Uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach promocyjnych i informacyjnych związanych z konkursem.

6. Odpowiedzialność za naruszenia:

- a. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za ewentualne naruszenia praw autorskich osób trzecich w zgłoszonym scenariuszu.
- b. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność prawną za działania lub własne zaniechania w razie nieposiadania uprawnień do zgłoszenia scenariusza do konkursu bądź naruszenia praw autorskich lub dóbr osobistych osób trzecich. W przypadku zgłoszenia roszczeń osób trzecich wobec Organizatora, Uczestnik zobowiązuje się do zaspokojenia tych roszczeń i zwolnienia Organizatora z wszelkiej odpowiedzialności z tego tytułu.

7. Zachowanie praw osobistych:

Organizator zobowiązuje się do poszanowania autorskich praw osobistych twórców, w tym do oznaczania autorstwa przy każdym wykorzystaniu scenariusza.

8. Publikacja prac:
 - a. Organizator zachęca Uczestników do publikacji informacji o stworzonych scenariuszach lekcji w publicznej części Internetu (np. na blogu szkoły).
 - b. Publikacja powinna zawierać informację, że scenariusz został stworzony na potrzeby konkursu organizowanego przez Fundację Digital University, wraz z podaniem strony konkursu i oznaczeniem fundacji.
 - c. Publikacja nie może naruszać praw autorskich ani zawierać treści poufnych.

Załącznik 3 do regulaminu konkursu „Innowacyjny scenariusz lekcji z AI”:

Formatka scenariusza lekcji

Niniejszy wypełniony wzór scenariusza (tzw. formatkę) należy przesłać mailowo na adres:

be.net@digitaluniversity.pl oraz zamieścić w ankiecie zgłoszeniowej do konkursu:

<https://forms.office.com/e/aCWDOW2WUe> (Załącznik nr 1)

Temat wiadomości: "Konkurs - Innowacyjny scenariusz lekcji z AI"

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem sztucznej inteligencji

Sekcja	Opis
1. Informacje ogólne	Tytuł lekcji: Autor (imię i nazwisko): Przedmiot(y): Poziom edukacyjny: Czas trwania: Temat/myśl przewodnia:
2. Cele lekcji	Cel ogólny: Cele szczegółowe: 1. 2. 3. ...
3. Powiązanie z podstawą programową	Realizowane punkty z podstawy programowej: Rozwijane kompetencje kluczowe:

4. Multidyscyplinarność	Integrowane dziedziny wiedzy / przedmioty szkolne: Rozwijane kompetencje przekrojowe:
5. Wykorzystanie sztucznej inteligencji	Narzędzia AI wykorzystane w lekcji: 1. 2. 3. Opis zastosowania AI w procesie nauczania: Uzasadnienie wyboru narzędzi AI:
6. Metody i formy pracy	Metody: Formy pracy:
7. Środki dydaktyczne i materiały	Narzędzia AI: Inne materiały i pomoce:
8. Przebieg lekcji	Wprowadzenie (... minut): Rozwinięcie (... minut): Podsumowanie (... minut):
9. Ewaluacja	Metody sprawdzenia osiągnięcia celów: Propozycje zbierania feedbacku i refleksji po lekcji:
10. Modyfikacje i dostosowania	Propozycje adaptacji scenariusza do różnych poziomów i potrzeb uczniów:
11. Potencjał rozwojowy scenariusza	Możliwości adaptacji do innych tematów lub przedmiotów:
12. Innowacyjność i kreatywność	Opis oryginalnych elementów scenariusza:
13. Zgodność z misją i wizją Digital University	Wyjaśnienie, jak scenariusz odzwierciedla wartości i cele Fundacji Digital University:
14. Praktyczne zastosowanie	Opis realności implementacji w warunkach szkolnych: Uwzględnienie potencjalnych ograniczeń technicznych:
15. Bibliografia i źródła	Linki: Publikacje:

16. Załączniki	Grafiki/ Infografiki / Prezentacje / zdjęcia/ inne
----------------	--

Załącznik 4 do regulaminu konkursu „Innowacyjny scenariusz lekcji z AI”:

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych, wizerunku i głosu i klauzula informacyjna

Klauzula informacyjna: Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Fundacja Digital University z siedzibą w Warszawie, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa, zgłoszona do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000520112, NIP: 1182100793, REGON: 147372124

2. W ramach konkursu przetwarzane będą następujące dane osobowe uczestników:

- a. Imię i nazwisko
- b. Adres e-mail
- c. Numer telefonu
- d. Miejsce zatrudnienia (nazwa i adres szkoły)
- e. Nauczany przedmiot
- f. W przypadku zwycięzców: dane niezbędne do rozliczenia nagrody i odprowadzenia podatku (NIP, adres zameldowania, numer konta bankowego)

3. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane w celu:

- a. Organizacji i przeprowadzenia konkursu
- b. Wyłonienia i ogłoszenia zwycięzców
- c. Przekazania nagród
- d. Publikacji informacji o laureatach konkursu

4. Podstawa prawna przetwarzania:

- a. Zgoda uczestnika (art. 6 ust. 1 lit. a RODO)
- b. Wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze (art. 6 ust. 1 lit. f RODO)
- c. Realizacja prawnie uzasadnionych interesów administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO)

5. Dane osobowe uczestników będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celów konkursu, ale nie dłużej niż przez 1 rok od jego zakończenia, a w zakresie danych osobowych zwycięzców: przez okres wymagany przepisami prawa.

6. Uczestnikom przysługuje prawo do:

- a. Dostępu do swoich danych
- b. Sprostowania danych

- c. Usunięcia danych
 - d. Ograniczenia przetwarzania danych
 - e. Przenoszenia danych
 - f. Wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania
 - g. Cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed cofnięciem zgody
7. Dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom świadczącym usługi na rzecz administratora (np. usługi IT, prawne), a także organom państwowym na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
8. Bezpieczeństwo danych: Administrator zapewnia odpowiednie środki techniczne i organizacyjne zapewniające bezpieczeństwo danych osobowych, w tym ochronę przed niedozwolonym lub niezgodnym z prawem przetwarzaniem oraz przypadkową utratą, zniszczeniem lub uszkodzeniem.
9. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych można kontaktować się z Administratorem na adres e-mail: fundacja@digitaluniversity.pl
10. Uczestnikom przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uznają, że przetwarzanie ich danych osobowych narusza przepisy RODO.

Teksty zgód w formularzu zgłoszeniowym:

Wyrażam **zgodę na przetwarzanie** przez administratora, Fundację Digital University z siedzibą w Warszawie, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa, zgłoszoną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000520112, NIP: 1182100793, REGON: 147372124, **moich danych osobowych** podanych w formularzu w celu udziału w konkursie dla nauczycieli na innowacyjny scenariusz AI w ramach programów edukacyjnych fundacji: „Be. Eco” / "Be. Net", a w przypadku zostanie laureatem/ laureatką konkursu wyrażam również **zgodę na publikację wizerunku i głosu**.

Akceptuję klauzulę informacyjną dotyczącą ochrony danych osobowych zawartą w **Załączniku nr 4** do regulaminu konkursu na innowacyjny scenariusz z AI.

Zostałem poinformowany / poinformowana o tym, że mogę wycofać tak udzieloną zgodę w dowolnym momencie, a także o pozostałych kwestiach wynikających z art. 13 RODO, dostępnych w polityce prywatności Fundacji Digital University na stronie: [POLITYKA-PRYWATNOSCI-FDU.pdf \(digitaluniversity.pl\)](#)

Zapoznałem / zapoznałam się i akceptuję oświadczenie o prawach autorskich stanowiące Załącznik nr 2 do regulaminu konkursu dla nauczycieli na innowacyjny scenariusz z AI w ramach programów edukacyjnych fundacji: „Be.Eco”/ "Be. Net", organizowanego przez Fundację Digital University z siedzibą w Warszawie, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa, zgłoszoną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000520112, NIP: 1182100793, REGON: 147372124.

Wyrażam zgodę na otrzymywanie informacji o bezpłatnych projektach i warsztatach Fundacji Digital University z siedzibą w Warszawie, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa, zgłoszonej do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000520112, NIP: 1182100793, REGON: 147372124. Zostałem poinformowany o tym, że mogę wycofać tak udzieloną zgodę w dowolnym momencie, a także o pozostałych kwestiach wynikających z art. 13 RODO, dostępnych w polityce prywatności Fundacji Digital University na stronie: [POLITYKA-PRYWATNOSCI-FDU.pdf \(digitaluniversity.pl\)](https://digitaluniversity.pl/POLITYKA-PRYWATNOSCI-FDU.pdf)

Załącznik 5 do regulaminu konkursu „Innowacyjny scenariusz lekcji z AI”:

Szczegółowe kryteria oceny scenariuszy lekcji z wykorzystaniem sztucznej inteligencji

Maksymalna liczba punktów do zdobycia: 100

1. Multidyscyplinarność (0-20 punktów)

a. Integracja różnych dziedzin wiedzy (0-10 pkt)

- Liczba i różnorodność zintegrowanych dyscyplin
- Spójność i logika powiązań między dyscyplinami

b. Rozwijanie kompetencji przekrojowych (0-10 pkt)

- Kształtowanie umiejętności krytycznego myślenia
- Rozwijanie kreatywności i innowacyjności
- Wspieranie współpracy i komunikacji

2. Praktyczne zastosowanie (0-20 punktów)

a. Realność implementacji w warunkach szkolnych (0-10 pkt)

- Dostępność i łatwość użycia proponowanych narzędzi AI
- Uwzględnienie potencjalnych ograniczeń technicznych

b. Uniwersalność scenariusza (0-5 pkt)

- Możliwość adaptacji do różnych poziomów edukacyjnych
- Elastyczność w dostosowaniu do różnych grup uczniów

c. Efektywność czasowa (0-5 pkt)

- Optymalne wykorzystanie czasu lekcji
- Realistyczny harmonogram działań

3. Innowacyjność wykorzystania AI (0-25 punktów)

a. Oryginalność zastosowania AI w scenariuszu (0-10 pkt)

- Nowatorskie podejście do wykorzystania AI w edukacji
- Kreatywne łączenie różnych narzędzi AI

b. Adekwatność wykorzystania AI do celów lekcji (0-10 pkt)

- Uzasadnione i celowe zastosowanie AI
- Wyraźny związek między użyciem AI a efektami uczenia się

c. Potencjał rozwojowy koncepcji (0-5 pkt)

- Możliwość adaptacji scenariusza do różnych tematów lub przedmiotów
- Potencjał inspirowania innych nauczycieli do wykorzystania AI

4. Zgodność z podstawą programową (0-15 punktów)

a. Realizacja celów kształcenia (0-10 pkt)

- Zgodność z celami ogólnymi i szczegółowymi podstawy programowej
- Wsparcie w osiąganiu wymagań szczegółowych

b. Rozwijanie kompetencji kluczowych (0-5 pkt)

- Wspieranie kompetencji cyfrowych
- Rozwijanie innych kompetencji kluczowych (np. przedsiębiorczość, umiejętność uczenia się)

5. Struktura i jakość merytoryczna scenariusza (0-20 punktów)

a. Poprawność metodyczna (0-5 pkt)

- Prawidłowy dobór metod i form pracy
- Logiczna struktura lekcji (wprowadzenie, rozwinięcie, podsumowanie)

b. Jasność i przejrzystość opisu (0-5 pkt)

- Klarowność instrukcji dla nauczyciela
- Precyzja w opisie poszczególnych etapów lekcji

c. Adekwatność do poziomu uczniów (0-5 pkt)

- Dostosowanie języka i treści do wieku uczniów
- Uwzględnienie różnych stylów uczenia się

d. Ewaluacja i refleksja (0-5 pkt)

- Zawarte elementy oceny postępów uczniów

- Propozycje zbierania feedbacku i refleksji po lekcji

Skala ocen

- a. Wybitny: 90-100 punktów
- b. Bardzo dobry: 80-89 punktów
- c. Dobry: 70-79 punktów
- d. Zadowalający: 60-69 punktów
- e. Wymagający poprawy: poniżej 60 punktów

Uwagi dodatkowe

1. Każdy członek komisji oceniającej przyznaje punkty indywidualnie.
2. Końcowa ocena jest średnią arytmetyczną punktów przyznanych przez wszystkich członków komisji.
3. W przypadku znaczących rozbieżności w ocenach (powyżej 20 punktów), przeprowadza się dyskusję i ponowną ocenę.
4. W przypadkach spornych głos decydujący ma osoba przewodnicząca komisji konkursowej.