

Regulamin Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju Be.Net 2025 dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych

SPIS TREŚCI:

1. Postanowienia ogólne
2. Cel i przedmiot Turnieju
3. Uczestnicy Turnieju
4. Jury Turnieju
5. Zasady udziału i zakres tematyczny
6. Punktacja i sposób oceny wyników
7. Nagrody, dyplomy, certyfikaty i podziękowania
8. Ogłoszenie wyników dla szkół i przekazanie nagród
9. Postanowienia końcowe

Aneks 1: Podsumowanie dla Koordynatorów Turnieju

Aneks 2: Formularz zgłoszeniowy do Turnieju

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju Be.Net 2025 dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych (zwanego dalej „**Turniejem**”) jest **Fundacja Digital University** (zwana dalej „**Organizatorem**”).
2. Turniej jest adresowany do uczniów szkół podstawowych oraz uczniów szkół ponadpodstawowych działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
3. Osoba zgłaszająca szkołę do Turnieju w imieniu placówki (dyrektor lub nauczyciel) pełni funkcję **Koordynatora Turnieju**.
4. Koordynator Turnieju musi być zarejestrowanym użytkownikiem platformy edukacyjnej Fundacji Digital University w ramach programu Be.Net oraz pełnić rolę Koordynatora Programu Be.Net. Zgłoszenie koordynatora odbywa się poprzez formularz dostępny na bezpłatnej platformie edukacyjnej w linku: <https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=67769d81518221e1bf0bb283Unit>
5. Turniej ma formę quizu online i odbędzie się **27 marca 2025 r.** w godzinach **08:00 – 21:00**.
6. Turniej wymaga dostępu do urządzenia komputerowego z połączeniem do Internetu (komputer, laptop, tablet lub smartfon).

7. Quiz turniejowy realizowany jest za pomocą **formularzy Google**. Aby wziąć udział, uczestnicy muszą mieć dostęp do przeglądarki internetowej obsługującej formularze Google (np.: Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Safari, Opera). Aby uniknąć problemów, warto korzystać z najnowszych wersji przeglądarek i upewnić się, że w ustawieniach nie są blokowane skrypty Google.
8. Linki do quizu dla **4 grup wiekowych** (dla uczniów klas 1-3, 4-6, 7-8 szkół podstawowych i dla szkół ponadpodstawowych) zostaną udostępnione:
 - a. Na stronie Turnieju w strefie Ucznia: <https://benet.edu.pl/strefa-ucznia/#turniej-wiedzy>
 - b. Na bezpłatnej platformie edukacyjnej Organizatora po zalogowaniu: <https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=6776a53572f35c0f470f1093Unit>
 - c. Bezpośrednio Koordynatorom Turnieju drogą mailową.
9. Na przeprowadzenie quizu turniejowego szacunkowo należy przeznaczyć od **30 do 40 minut**.
10. Udział w Turnieju jest **dobrowolny i bezpłatny**.
11. Trzy zwycięskie w Turnieju szkoły otrzymają granty finansowe.
12. Linki do quizu zostaną udostępnione **do ponownego wykorzystania** po ogłoszeniu wyników dla szkół i będą aktywne do końca roku szkolnego 2024/2025 z możliwością wykorzystania ich na zajęciach edukacyjnych.
13. W razie **problemów technicznych** (np. brak dostępu do formularza) należy skontaktować się z Organizatorem pod adresem be.net@digitaluniversity.pl.

2. CEL I PRZEDMIOT TURNIEJU

1. Turniej stanowi podsumowanie całorocznego programu edukacyjnego Be.Net w zakresie edukacji cyfrowej, cyberbezpieczeństwa oraz kształcenia kompetencji przyszłości.
2. Turniej Be.Net jest narzędziem wspierającym realizację podstawy programowej w obszarze edukacji cyfrowej, cyberbezpieczeństwa oraz świadomego i odpowiedzialnego korzystania z nowoczesnych technologii. Wpisuje się w program wychowawczo-profilaktyczny szkoły oraz kierunki polityki oświatowej państwa w zakresie edukacji informatycznej, medialnej i rozwijania kompetencji przyszłości.
3. Celem Turnieju jest:
 - a. Podniesienie świadomości bezpieczeństwa cyfrowego uczniów
 - b. Rozwijanie **krytycznego myślenia** i weryfikacji informacji w Internecie
 - c. Powtórzenie zasad **netykiety** i ochrony danych.
 - d. Kształtowanie **kompetencji** cyfrowych i innych kompetencji przyszłości
 - e. Przygotowanie do **odpowiedzialnego korzystania** z technologii cyfrowych

3. UCZESTNICY TURNIEJU

1. Uczestnikami są uczniowie szkół podstawowych z klas 1-3, 4-6 i 7-8 oraz uczniowie szkół ponadpodstawowych: liceów, techników oraz szkół branżowych, w tym uczniowie w procesie nauczania domowego, działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, które zgłosiły się i przystąpiły do udziału w Turnieju.
2. Uczestnicy biorą udział w Turnieju indywidualnie i odpowiadają na pytania samodzielnie.
3. Osoby dorosłe – nauczyciele, opiekunowie prawni i inni nie mogą udzielać pomocy merytorycznej podczas wypełniania quizu online.
4. Uczestnicy uzyskują wynik punktowy quizu wraz z komentarzem automatycznie po przesłaniu odpowiedzi.
5. Wyniki zbiorcze uczestników mogą zostać przesłane do Koordynatorów Turnieju, jeśli zaznaczą taką opcję w formularzu zgłoszeniowym.

4. JURY TURNIEJU

1. Jury składa się z trzech członków wyznaczonych przez Organizatora.
2. Do zadań Jury należy:
 - a. Nadzór nad przestrzeganiem regulaminu,
 - b. Weryfikacja punktacji i deklaracji szkół,
 - c. Wyłonienie zwycięskich placówek.
 - d. Decydowanie w kwestiach spornych, w tym w przypadku przyznania jednakowej liczby punktów - na podstawie postanowień Regulaminu, a także w przypadku odwołania się szkoły od wyniku Turnieju.

5. ZASADY UDZIAŁU I ZAKRES TEMATYCZNY

1. Zgłoszenie szkoły do udziału w Turnieju:
 - 1.1. Zgłoszenia szkoły do udziału w Turnieju należy dokonać **do 25.03.2025 r. do godziny 15:00**.
 - 1.2. W przypadku konieczności uzupełnienia danych w Formularzu zgłoszeniowym odpowiedzi można edytować do momentu zamknięcia zgłoszeń.
 - 1.3. Formularz zgłoszeniowy jest dostępny:
 - a. Na stronie Turnieju: <https://benet.edu.pl/turniej-wiedzy-be-net/>
 - b. Na platformie edukacyjnej Be.Net: <https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=6776a53572f35c0f470f1093Unit>
 - 1.4. Wypełnienie Formularza zgłoszeniowego, w tym podanie poprawnego numeru RSPO szkoły, jest wymagane do weryfikacji zgłoszenia.

- 1.5. Numer **RSPO** szkoły:
 - a. Należy **podać wszystkim uczestnikom Turnieju**,
 - b. Można sprawdzić w sekretariacie szkoły lub na stronie: <https://rspo.gov.pl/>
 - c. Wpisanie błędnego numeru RSPO powoduje dyskwalifikację uczestnika.
2. Przebieg Turnieju
 - 2.1. Turniej odbędzie się w **czwartek 27.03.2025 r.**
 - 2.2. **Linki do quizu** będą aktywne między godz. **08:00** a **21:00**.
 - 2.3. Każdy uczestnik może wypełnić quiz tylko **raz**.
 - 2.4. Czas na rozwiązanie quizu wynosi **30-40 minut**.
 - 2.5. Quiz ma charakter edukacyjny.
 - 2.6 **Struktura quizu:**
 - a. Sekcja 1: Informacja o Turnieju,
 - b. Sekcja 2: Dane uczestnika (RSPO, rodzaj szkoły, klasa, opcjonalnie: kod ucznia wygenerowany i podany uczestnikowi przez Koordynatora Turnieju),
 - c. Sekcja 3: Pytania punktowane,
 - d. Sekcja 4: Krótka ankieta ewaluacyjna.
 - 2.7. **Procedura rejestracji uczestnika** podczas Turnieju w sekcji 2 quizu:
 - a. Wpisanie poprawnego numeru RSPO szkoły,
 - b. Zaznaczenie rodzaju szkoły i klasy,
 - c. Opcjonalnie – wpisanie indywidualnego kodu ucznia nadanego przez nauczyciela.
 - 2.8. Organizator nie zbiera danych imiennych uczestników. Kodowanie imion i nazwisk oraz przekazanie kodów uczniom leży po stronie szkoły.
3. Zakres tematyczny quizu:
 - 3.1. Pytania w quizie bazują na:
 - a. Scenariuszach zajęć, kartach pracy i filmach edukacyjnych **Be.Net** i **Digi Świat**, dostępnych na platformie edukacyjnej Fundacji Digital University: <https://kursy.digitaluniversity.pl/course/benet>,
 - b. Treściach zawartych w e-booku „**ABC cyberbezpieczeństwa**”: <https://it-szkola.edu.pl/publikacje,plik,90>.
 - 3.2. Zakres tematyczny pytań:
 - 3.2.1. Pytania w Turnieju Be.Net obejmują kluczowe zagadnienia związane z edukacją cyfrową, cyberbezpieczeństwem i świadomym korzystaniem z technologii, w tym:
 - a. Bezpieczeństwo i etyka w sieci
 - b. Netykieta i kultura komunikacji online
 - c. Cyberprzemoc, hejt i ochrona przed zagrożeniami w sieci
 - d. Ochrona danych osobowych i prywatności
 - e. Cyberbezpieczeństwo i zagrożenia cyfrowe, bezpieczeństwo finansów online
 - f. Ataki hakerskie i sposoby zabezpieczania kont
 - g. Phishing, oszustwa internetowe

- h. Deepfake, fake newsy i dezinformacja w mediach cyfrowych
- i. Świadome korzystanie z nowych technologii
- j. Sztuczna inteligencja i jej zastosowania
- k. Ślad cyfrowy i konsekwencje aktywności online
- l. Bezpieczne technologie i cyfrowa przyszłość
- m. Gaming i bezpieczeństwo w grach online
- n. Zabezpieczenia sprzętowe i oprogramowanie ochronne
- o. Nowoczesne zawody i kompetencje przyszłości
- p. Odpowiedzialne korzystanie z internetu
- q. Świadomość cyfrowa i krytyczne myślenie
- r. Sposoby weryfikacji informacji
- s. Cyfrowa higiena i równowaga między technologią a życiem offline

3.2.2. **Temat przewodni edycji Turnieju 2025:** kompetencje i zawody przyszłości, zagadnienia związane z wykorzystaniem sztucznej inteligencji w edukacji, dezinformacja i prawda w sieci, bezpieczne finanse online.

3.3. Rodzaj pytań w quizie:

- a. Pytania zamknięte (wybór jednokrotny lub wielokrotny)
- b. Pytania wymagające analizy grafik, zdjęć lub materiałów filmowych
- c. Pytania są dostosowane do wieku i możliwości uczestników 4 grup wiekowych i są zgodne z podstawą programową w zakresie edukacji cyfrowej, informatycznej i z zakresu cyberbezpieczeństwa.

3.4. Grupy wiekowe uczestników

- a. Grupa 1: klasy **1-3 szkoły podstawowej**,
- b. Grupa 2: klasy **4-6 szkoły podstawowej**,
- c. Grupa 3: klasy **7-8 szkoły podstawowej**,
- d. Grupa 4: **szkoły ponadpodstawowe (licea, technika, szkoły branżowe)**.

Dla każdej grupy wiekowej przeznaczony jest oddzielny link z quizem. Należy podać uczniom właściwy link/zwrócić uwagę, że powinni rozwiązać quiz dla swojej grupy wiekowej, jeśli korzystają z linku na stronie www Turnieju.

4. Wyniki indywidualne uczestników i kontakt

4.1. Wynik quizu z komentarzem uczestnik otrzyma bezpośrednio po przestaniu odpowiedzi.

4.2. Szkoły mogą otrzymać wyniki zbiorcze, jeśli zaznaczą taką opcję w Formularzu zgłoszeniowym i dokonają kodowania uczniów.

4.3. W przypadku problemów technicznych należy kontaktować się z Organizatorem mailowo: be.net@digitaluniversity.pl.

6. PUNKTACJA I SPOSÓB OCENY WYNIKÓW

1. Szkoła może uzyskać w Turnieju maksymalnie **300 punktów**.

2. Wynik szkoły obliczany jest jako suma:

- a. mediany punktów uzyskanych przez uczniów szkoły w quizie (max 100 pkt)
- b. procentowego udziału uczniów w Turnieju w stosunku do liczby uczniów w szkole (max 100 pkt)
- c. punktów za zaangażowanie szkoły w program Be.Net, przyznanych przez Jury Turnieju (max 100 pkt).

2.1. Mediana punktów uzyskanych przez uczniów szkoły w quizie obliczana jest na podstawie indywidualnych wyników uczestników Turnieju z danej szkoły.

2.2. Szkoła otrzyma punkty za przystąpienie do Turnieju jak największej liczby uczniów, według wskaźnika liczonego jako iloraz liczby uczniów biorących udział w quizie do wszystkich uczniów w szkole. Maksymalnie szkoła może otrzymać 100 pkt za 100% udział uczniów z całej szkoły.

2.3. Punkty za zaangażowanie obejmują:

- a. 50 pkt – za przeprowadzenie zajęć z uczniami na podstawie scenariuszy i kart pracy Be.Net dostępnych na bezpłatnej platformie edukacyjnej Fundacji Digital University w programie Be.Net
- b. 50 pkt – za rejestrację nauczycieli na platformie Be.Net oraz aktywny udział w webinarach udokumentowany certyfikatami uczestnictwa i Certyfikatami Nauczyciela Przyszłości

2.4. Punkty za przeprowadzenie zajęć będą przyznane na podstawie deklaracji Koordynatora Turnieju w Formularzu zgłoszeniowym, w którym należy:

- a. potwierdzić przeprowadzenie zajęć,
- b. podać liczbę uczniów, którzy w nich uczestniczyli,
- c. udokumentować przeprowadzenie przynajmniej jednych zajęć poprzez podanie linku do: dysku Google (z opisem, zdjęciami kart pracy itp.) i/lub strony internetowej szkoły/skolnych mediów społecznościowych zawierających relację lub informację o przeprowadzonych zajęciach.

2.5. Punkty za rejestrację Koordynatora Turnieju i nauczycieli danej szkoły na platformie edukacyjnej (do 50 pkt) będą przyznane według następujących zasad:

- a. 10 pkt - za rejestrację Koordynatora Turnieju na platformie edukacyjnej oraz uzyskanie przez niego minimum jednego certyfikatu uczestnictwa w webinarze programu Be.Net w roku szkolnym 2024/2025.
- b. 30 pkt - za rejestrację do 5 nauczycieli z danej szkoły na platformie edukacyjnej, z których każdy uzyskał minimum jeden certyfikat uczestnictwa w webinarze w programie Be.Net (6 pkt za każdego przeszkolonego nauczyciela).
- c. 10 pkt - za minimum jednego nauczyciela z danej placówki, który zdobył Certyfikat Nauczyciela Przyszłości w roku szkolnym 2024/2025.

2.5.1. Punkty za rejestrację nauczycieli będą przyznane na podstawie deklaracji w Formularzu zgłoszeniowym do Turnieju, w którym należy podać liczbę nauczycieli korzystających z platformy edukacyjnej, którzy otrzymali minimum 1 certyfikat uczestnictwa w webinarze i/lub Certyfikat Nauczyciela Przyszłości w roku szkolnym 2024/2024.

2.5.2. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji tej informacji.

3. Koordynator Turnieju ma obowiązek sprawdzić i prawidłowo wpisać aktualną liczbę uczniów w szkole w Formularzu zgłoszeniowym do Turnieju.

3.1. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji tej informacji.

4. Ostateczna liczba uczestników Turnieju zostanie zweryfikowana przez Organizatora

5. W przypadku otrzymania takiej samej sumy punktów w rankingu o ostatecznym wyniku **decyduje Jury.**

7. NAGRODY, CERTYFIKATY, DYPLOMY, PODZIĘKOWANIA

1. Nagrody finansowe

1.1. Nagrody finansowe otrzymają trzy szkoły, które uzyskały najwyższe wyniki w rankingu Turnieju.

1.2. Wysokość grantów:

- a. **I miejsce – 2 000 PLN,**
- b. **II i III miejsce – 1 500 PLN.**

1.3. Środki zostaną przekazane w formie darowizny celowej na działania związane:

- a. ze zwiększaniem świadomości uczniów w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego,
- b. z zakupem oprogramowania lub sprzętu do wyposażenia szkoły.

2. Wyróżnienia:

Szkoły, które uzyskają wysoki wynik w Turnieju, otrzymają wyróżnienia. O liczbie wyróżnień **decyduje Jury**.

3. Dyplomy:
 - a. Dyplom imienny dla szkoły za zajęcie **I, II, III miejsca** w Ogólnopolskim Międzyszkolnym Turnieju Be.Net 2025
 - b. Dyplom imienny dla szkoły za zdobycie **wyróżnienia** w Ogólnopolskim Międzyszkolnym Turnieju Be.Net 2025
4. Certyfikaty
 - a. **Certyfikat uczestnictwa w Ogólnopolskim Międzyszkolnym Turnieju Be. Net 2025** dla wszystkich szkół uczestniczących w Turnieju
 - b. **Certyfikat Szkoły Przyszłości** za udział w Ogólnopolskim Programie Edukacyjnym Be.Net w roku szkolnym 2024/2025 dla szkół aktywnie zaangażowanych w program Be.Net
5. Podziękowania
Koordynatorzy Turnieju otrzymają podziękowania imienne za przeprowadzenie Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju Be.Net 2025 i realizację programu Be.Net w roku szkolnym 2024/2025.

8. OGŁOSZENIE WYNIKÓW TURNIEJU DLA SZKÓŁ ORAZ PRZEKAZANIE NAGRÓD

1. Wyniki Turnieju zostaną ogłoszone **do 25 kwietnia 2025 r.** na stronie: <https://benet.edu.pl>
2. Certyfikaty i dyplomy zostaną wysłane mailowo do **30 maja 2025 r.**
3. Zwycięskie szkoły zostaną powiadomione przez Organizatora o wynikach i formie przekazania nagród **drogą elektroniczną i telefonicznie** oraz za pośrednictwem **Koordynatora Turnieju, który zamieści informację o uzyskanym wyniku na stronie szkoły i w mediach społecznościowych szkoły.**
4. Warunki przekazania nagrody
 - 4.1. Nagrodzone szkoły muszą zadeklarować planowany sposób wydatkowania środków do **31.10.2025 r.** poprzez przesłanie krótkiego opisu mailowego na adres: be.net@digitaluniversity.pl.
 - 4.2. Środki finansowe zostaną przekazane na konto wskazane przez szkołę w terminie do dwóch tygodni od zatwierdzenia planu wydatkowania po weryfikacji zgłoszenia przez Jury Turnieju pod kątem zgodności z celem grantu.
 - 4.3. Środki muszą zostać wykorzystane do **30.06.2026 r.**
 - 4.4. Szkoły zobowiązane są do przesłania sprawozdania z realizacji inicjatywy lub zakupu do **31.07.2026 r.** drogą mailową do Organizatora.

9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminów Turnieju w każdym czasie oraz zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
2. W przypadku zmiany Regulaminu Fundacja Digital University zamieszcza na swojej stronie internetowej informację o zmianie Regulaminu, aktualną treść Regulaminu, uzasadnienie oraz termin, od którego zmiana obowiązuje.
3. Turniej 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.).
4. Pytania dotyczące Turnieju należy kierować mailowo: be.net@digitaluniversity.pl
5. Kontakt mailowy do Organizatora: fundacja@digitaluniversity.pl
6. Regulamin Programu Be.Net: <https://benet.edu.pl/wp-content/uploads/2025/01/Regulamin-Ogolnopolskiego-Programu-Edukacyjnego-Be.-Net.pdf>
7. Rejestracja na bezpłatną platformę edukacyjną Fundacji Digital odbywa się przez link: <https://kursy.digitaluniversity.pl/course/benet>

ANEKS 1 DO REGULAMINU TURNIEJU BE.NET 2025

PODSUMOWANIE DLA KOORDYNATORÓW TURNIEJU

I. Najważniejsze informacje o Turnieju

1. Turniej Be.Net 2025 odbędzie się 27 marca 2025 r. w godzinach 08:00 – 21:00.
2. Organizatorem Turnieju jest Fundacja Digital University.
3. Turniej stanowi podsumowanie całorocznego programu edukacyjnego Be.Net w zakresie edukacji cyfrowej, cyberbezpieczeństwa oraz kształcenia kompetencji przyszłości.
4. Turniej Be.Net jest narzędziem wspierającym realizację podstawy programowej w obszarze edukacji cyfrowej, cyberbezpieczeństwa oraz świadomego i odpowiedzialnego korzystania z nowoczesnych technologii. Wpisuje się w program wychowawczo-profilaktyczny szkoły oraz kierunki polityki oświatowej państwa w zakresie edukacji informatycznej, medialnej i rozwijania kompetencji przyszłości.
5. Udział w Turnieju jest dobrowolny i bezpłatny.
6. Tematy przewodnie edycji Turnieju 2025: kompetencje i zawody przyszłości, zagadnienia związane z wykorzystaniem sztucznej inteligencji w edukacji, dezinformacja i prawda w sieci, bezpieczne finanse online.

7. Forma: quiz online realizowany za pomocą formularzy Google.
8. Udział w Turnieju wymaga dostępu do urządzenia komputerowego z połączeniem do Internetu (komputer, laptop, tablet lub smartfon) oraz do przeglądarki internetowej obsługującej formularze Google (np.: Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Safari, Opera). Warto korzystać z najnowszych wersji przeglądarek i upewnić się, że w ustawieniach nie są blokowane skrypty Google.
9. Wyniki indywidualne uczniów będą przekazane szkole, jeśli Koordynatorzy zakodują imiona i nazwiska uczniów, którzy wpiszą kody podczas rejestracji w sekcji 2 quizu i prawidłowo wpiszą numer RSPO szkoły. W przeciwnym razie nie będzie możliwe uzyskanie wyników poszczególnych uczestników.
10. Linki do quizu dla 4 grup wiekowych (dla uczniów klas 1-3, 4-6, 7-8 szkół podstawowych i dla szkół ponadpodstawowych) zostaną udostępnione:
 - a. na stronie Be.Net: <https://benet.edu.pl/strefa-ucznia/#turniej-wiedzy>
 - b. na bezpłatnej platformie edukacyjnej Organizatora dostępnej po zalogowaniu: <https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=6776a53572f35c0f470f1093Unit>
 - c. bezpośrednio Koordynatorom Turnieju drogą mailową.

II. Zadania Koordynatora Turnieju

1. Przed Turniejem

- a. Zarejestrowanie się na bezpłatnej platformie edukacyjnej Be.Net oraz wypełnienie formularza dla Koordynatora programu Be.Net.
Link do formularza na platformie edukacyjnej Be.Net:
<https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=67769d81518221e1bf0bb283Unit>
- b. Zgłoszenie szkoły do Turnieju do wtorku 25 marca 2025 r. do godziny 15:00 poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie Turnieju Be.Net (<https://benet.edu.pl/turniej-wiedzy-be-net/>) i platformie edukacyjnej Be.Net (<https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=6776a53572f35c0f470f1093Unit>). Bezpośredni link do zgłoszenia szkoły: <https://forms.office.com/e/MxmKrijA0Bs>
Edycja formularza zgłoszeniowego (na przykład w celu dołączenia linków z potwierdzeniem przeprowadzenia zajęć w ramach programu lub zmiany liczby przeszkolonych nauczycieli posiadających certyfikat) jest możliwa do wtorku 25 marca 2025 r. do godziny 15:00.
- c. Poinformowanie nauczycieli i uczniów o udziale szkoły w Turnieju, zasadach jego przeprowadzenia oraz zaangażowanie jak największej liczby uczestników.
- d. Zachęcanie nauczycieli do rejestracji na platformie edukacyjnej programu Be.Net, udziału w szkoleniach i korzystania z bezpłatnych materiałów edukacyjnych
Regulamin Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju Be.Net

podczas zajęć z uczniami w ramach realizacji programu Be.Net i przygotowania do Turnieju.

- e. Wsparcie uczniów poprzez zapoznanie z tematyką cyberbezpieczeństwa, dezinformacji, sztucznej inteligencji oraz innych zagadnień

2. W dniu Turnieju

- a. Upewnienie się, że uczestnicy mają dostęp do odpowiedniego dla swojej grupy wiekowej linku do quizu.
- b. Opcjonalnie: zakodowanie imion i nazwisk uczestników i przekazanie uczniom kodów identyfikacyjnych (jeśli szkoła chce otrzymać wyniki indywidualne uczniów).
- c. Przekazanie uczestnikom zasad dotyczących przebiegu Turnieju:
 - Każdy uczestnik może wypełnić quiz tylko raz.
 - Każdy uczestnik pracuje indywidualnie i odpowiada na pytania samodzielnie.
 - Szacunkowo na rozwiązanie quizu potrzeba 30-40 minut.
 - Przed rozpoczęciem quizu niezbędne jest wpisanie poprawnego numeru RSPO szkoły oraz zaznaczenie rodzaju szkoły i klasy.
 - Opcjonalnie – konieczność wpisania indywidualnego kodu ucznia nadanego przez nauczyciela.
- d. Dodatkowo przypomnienie uczniom przystępującym do quizu poza szkołą:
 - Niezbędne jest posiadanie dostępu do urządzenia komputerowego z połączeniem do Internetu (komputer, laptop, tablet lub smartfon) z najnowszą wersją przeglądarki internetowej obsługującej formularze Google (np.: Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Safari, Opera)
 - Linki do quizu będą aktywne między godz. 08:00 a 21:00.

III. Punktacja

1. Szkoła może zdobyć w Turnieju maksymalnie 300 punktów. Na ostateczny rezultat składa się:
 - a. wynik uczniów szkoły w quizie – mediana punktów uzyskanych przez uczestników (do 100 pkt).
 - b. frekwencja uczniów szkoły w quizie – procentowy udział uczniów szkoły biorących udział w Turnieju do uczniów szkoły łącznie (do 100 pkt).
 - c. zaangażowanie szkoły w program Be.Net – organizacja zajęć edukacyjnych i aktywność nauczycieli na platformie edukacyjnej Be.Net (do 100 pkt).
2. Punkty do zdobycia za zaangażowanie szkoły w program Be.Net:
 - a. 50 pkt – za przeprowadzenie i udokumentowanie przeprowadzenia przynajmniej jednych zajęć na podstawie materiałów edukacyjnych dostępnych na platformie Be.Net.

- b. 10 pkt - za rejestrację Koordynatora Turnieju na platformie edukacyjnej Be.Net oraz uzyskanie przez niego minimum jednego certyfikatu uczestnictwa w webinarze w roku szkolnym 2024/2025.
- c. do 30 pkt - za rejestrację od 1 do 5 nauczycieli ze szkoły (poza Koordynatorem) na platformie edukacyjnej Be.Net, z których każdy uzyskał minimum jeden certyfikat uczestnictwa w webinarze w programie Be.Net (6 pkt za każdego przeszkolonego nauczyciela).
- d. 10 pkt - za minimum jednego nauczyciela z danej placówki, który zdobył Certyfikat Nauczyciela Przyszłości w roku szkolnym 2024/2025.

IV. Nagrody, dyplomy, certyfikaty, podziękowania

- 1. Nagrody finansowe:
 - a. I miejsce – 2 000 PLN,
 - b. II i III miejsce – 1 500 PLN
- 2. Środki mogą być przeznaczone na:
 - a. działania związane ze zwiększaniem świadomości uczniów w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego,
 - b. zakup oprogramowania lub sprzętu do szkoły.
- 3. Dyplomy, certyfikaty, podziękowania
 - a. Dyplom imienny dla szkoły za zajęcie I, II, III miejsca
 - b. Dyplom imienny dla szkoły za zdobycie wyróżnienia
 - c. Certyfikat uczestnictwa w Turnieju dla wszystkich szkół biorących udział
 - d. Certyfikat Szkoły Przyszłości dla szkół aktywnych w programie Be.Net
 - e. Podziękowania imienne dla Koordynatorów Turnieju

V. Ogłoszenie wyników i kontakt

- 1. Wyniki Turnieju zostaną ogłoszone do 25 kwietnia 2025 r. na stronie:
<https://benet.edu.pl>
- 2. Certyfikaty, dyplomy i podziękowania zostaną wysłane mailowo do 30 maja 2025 r.
- 3. Zwycięskie szkoły zostaną powiadomione mailowo oraz telefonicznie.
- 4. Kontakt w kwestiach organizacyjnych: be.net@digitaluniversity.pl

ANEKS 2 DO REGULAMINU TURNIEJU BE.NET 2025

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DO TURNIEJU

(Wypełnia Koordynator Turnieju)

Regulamin Turnieju Be.Net 2025 dostępny jest na stronie www programu:

<https://benet.edu.pl/strefa-szkoly/#turniej>

Formularz zgłoszeniowy będzie aktywny do 25 marca 2025 r. do godziny 15:00.

✉ Kontakt: be.net@digitaluniversity.pl

1. OŚWIADCZENIE I DANE KOORDYNATORA TURNIEJU

Koordynator Turnieju to osoba zgłaszająca szkołę do Turnieju w imieniu placówki (dyrektor lub nauczyciel)

Imię i nazwisko Koordynatora Turnieju:

[Pole tekstowe]

Adres e-mail Koordynatora Turnieju: (adres do kontaktu w sprawie Turnieju)

[Pole tekstowe]

Numer telefonu Koordynatora Turnieju:

[Pole tekstowe]

OŚWIADCZENIE KOORDYNATORA TURNIEJU ZGŁASZAJĄCEGO SZKOŁĘ:

Niniejszym oświadczam, że:

- a. Zgłaszam szkołę, w której jestem zatrudniony i zobowiązuję się do przeprowadzenia Turnieju Be.Net w dniu 27 marca 2025 r. jako Koordynator;
- b. Jestem użytkownikiem bezpłatnej platformy edukacyjnej Fundacji Digital University w ramach programu Be.Net;
- c. Pełnię rolę Koordynatora Programu Be.Net w mojej placówce i zarejestrowałem szkołę do programu na rok szkolny 2024/2025 w formularzu dostępnym na platformie edukacyjnej (rejestracja możliwa w linku: <https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=67769d81518221e1bf0bb283Unit>)

- d. Oświadczam, że zapoznałem się z Regulaminem Turnieju Be.Net 2025 i akceptuję jego warunki.

TAK

2. DANE SZKOŁY

1.1. Pełna nazwa szkoły

(np.: Szkoła Podstawowa nr 4 im. Marii Dąbrowskiej w Nowym Dworze):

[Pole tekstowe]

1.2. Adres szkoły:

(ulica, kod pocztowy, nazwa miejscowości, gmina, powiat, województwo)

[Pole tekstowe]

1.3. Numer RSPO szkoły:

Numer identyfikacyjny RSPO szkoły można sprawdzić na stronie: <https://rspo.gov.pl/> lub w sekretariacie szkoły. Ten sam numer należy następnie podać wszystkim uczestnikom Turnieju. Podanie nieprawidłowego RSPO szkoły oznacza dyskwalifikację szkoły w Turnieju.

[Pole tekstowe]

1.4. Typ szkoły:

Szkoła podstawowa

Szkoła ponadpodstawowa (liceum, technikum, szkoła branżowa, szkoła artystyczna)

*W przypadku rejestracji **Zespołu Szkół** należy oddzielnie rejestrować każdą szkołę. Na przykład, jeśli w ramach ZSO jest szkoła podstawowa i liceum, to należy wypełnić oddzielny formularz dla SP i oddzielny dla liceum. Podobnie, jeśli w ramach zespołu szkół znajduje się technikum i szkoła branżowa itd.*

3. UCZESTNICTWO SZKOŁY W TURNIEJU

3.1. Przewidywana szacunkowa liczba uczniów biorących udział w Turnieju

[Pole numeryczne]

3.2 Łączna aktualna liczba uczniów w szkole:

Regulamin Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju Be.Net

[Pole numeryczne]

W przypadku zespołów szkół należy podać liczbę uczniów do zgłaszanej szkoły, a nie całego zespołu.

3.2. Czy w szkole przeprowadzono zajęcia edukacyjne na podstawie materiałów Be.Net i/lub Digi Świat dostępnych na platformie edukacyjnej Be.Net?

Tak

Nie

Odpowiedź można edytować do momentu zamknięcia zgłoszeń do Turnieju, czyli do 25 marca, do godz. 15.00 Szkoła, które przeprowadzi i udokumentuje min. jedno zajęcia, otrzyma dodatkowe 50 pkt w Turnieju.

3.3. Jeśli TAK, proszę podać liczbę uczniów, którzy wzięli udział w zajęciach:

[Pole numeryczne]

3.4. Link do dokumentacji zajęć (np. do dysku Google ze zdjęciami, strony szkoły, mediów społecznościowych szkoły):

[Pole tekstowe]

4. AKTYWNOŚĆ NA PLATFORMIE EDUKACYJNEJ BE.NET

4.1. Czy Koordynator Turnieju posiada certyfikat uczestnictwa w minimum jednym webinarze?

Tak

Nie

Odpowiedź można edytować do momentu zamknięcia zgłoszeń do Turnieju, czyli do 25 marca, do godz. 15.00 Za uzyskanie przez Koordynatora min. jednego certyfikatu uczestnictwa w webinarze szkoła otrzyma dodatkowe 10 pkt w Turnieju.

4.2. Ilu nauczycieli ze zgłaszanej szkoły zarejestrowało się na platformie Fundacji Digital University w programie Be.Net i uzyskało certyfikat uczestnictwa w przynajmniej jednym webinarze?

0

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5 lub więcej

Odpowiedź można edytować do momentu zamknięcia zgłoszeń do Turnieju, czyli do 25 marca, do godz. 15.00 Za zarejestrowanie się na platformie edukacyjnej od jednego do pięciu nauczycieli ze zgłaszanej szkoły (poza Koordynatorem) i uzyskanie przez każdego z nich min. jednego certyfikatu uczestnictwa w webinarze szkoła otrzyma w Turnieju dodatkowe 6 pkt za każdego zarejestrowanego nauczyciela z certyfikatem (max 30 pkt).

4.3. Czy minimum jeden nauczyciel pracujący w zgłaszanej szkole zdobył **Certyfikat Nauczyciela Przyszłości**?

- Tak
- Nie

Odpowiedź można edytować do momentu zamknięcia zgłoszeń do Turnieju, czyli do 25 marca, do godz. 15.00 Za uzyskanie Certyfikatu Nauczyciela Przyszłości przez min. jednego nauczyciela szkoła otrzyma dodatkowe 10 pkt w Turnieju.

6. RODO i POLITYKA PRYWATNOŚCI

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez administratora, Fundację Digital University z siedzibą w Warszawie, podanych przeze mnie danych osobowych w powyższym formularzu w celu zgłoszenia udziału szkoły i przeprowadzenia Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju Be.Net 2025. Podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Turnieju. Dane będziemy przetwarzać do czasu zakończenia Turnieju i rozliczenia nagród. Administratorem danych jest Fundacja Digital University (KRS 0000520112). Kontakt: fundacja@digitaluniversity.pl. Zgadzam się na otrzymywanie informacji o bezpłatnych projektach i warsztatach Fundacji Digital University z siedzibą w Warszawie (00-071) przy ul. Krakowskie Przedmieście 13 We Work Hotel Europejski. 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. Więcej informacji o tym, jak przetwarzamy dane, znajdziesz w Polityce prywatności: <https://benet.edu.pl/wp-content/uploads/2024/12/Polityka-prywatnosci-Digital-University.pdf>

TAK