

## Regulamin Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Be.Net

### 1. Postanowienia ogólne

1.1. Regulamin określa zasady uczestnictwa w Ogólnopolskim Programie Edukacyjnym Be.Net, zwanym dalej Programem.

1.2. Program jest realizowany przez Fundację Digital University w Polsce, zwaną dalej Organizatorem.

1.3. Udział w Programie jest dobrowolny i bezpłatny.

### 2. Opis i cele Programu

#### 2.1. O Programie

Be.Net to bezpłatny ogólnopolski program edukacyjny skierowany do nauczycielek i nauczycieli oraz uczennic i uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych, wspierający edukację cyfrową, w zakresie nowych technologii i kompetencji przyszłości.

#### 2.2. Cele Programu

- a. Wspieranie rozwoju kompetencji przyszłości i przekazanie narzędzi w zakresie bezpieczeństwa w Internecie i zrozumienia nowych technologii.
- b. Zachęcanie uczniów do aktywnego uczestnictwa poprzez działania edukacyjne, angażujące tematy związane z nowoczesnymi technologiami.
- c. Podnoszenie świadomości o zagrożeniach związanych z cyfrowym światem i promowanie odpowiedzialnego korzystania z Internetu.
- d. Zapoznanie nauczycieli z narzędziami wykorzystującymi sztuczną inteligencję do podniesienia jakości pracy w edukacji oraz podniesienia ich kompetencji zawodowych.
- e. Zmiana nawyków dotyczących higieny cyfrowej, które wspierają uczniów i nauczycieli w bezpiecznym funkcjonowaniu online oraz promowanie balansu między światem cyfrowym i rzeczywistym.
- f. Przygotowanie do przyszłości poprzez poruszanie tematów związanych z nowymi zawodami, zmianami na rynku pracy i niezbędnymi kompetencjami w dobie cyfrowej transformacji.

### 3. Udział szkoły w Programie

- a. Nauczycielki i nauczyciele mogą zgłosić do udziału w Programie na dany rok szkolny swoją szkołę i zostać koordynatorką/koordynatorem Programu w placówce.

- b. Każda edycja Programu trwa jeden rok szkolny.
- c. Jedna osoba może zgłosić więcej niż jedną szkołę.
- d. Ta sama osoba może być koordynatorką/koordynatorem także w analogicznym programie Organizatora, wspierającym edukację ekologiczną - Be.Eco
- e. W szkole może działać kilku koordynatorów (na przykład klas 1-3 i starszych).

### **3.1. Zgłoszenie szkoły do udziału w Programie**

- a. Zgłoszenie szkoły odbywa się poprzez wypełnienie formularza na platformie edukacyjnej: <https://kursy.digitaluniversity.pl/course/benet>. Zgłaszając szkołę należy podać jej RSPO (numer w Rejestrze Szkół i Placówek Oświatowych).
- b. Rejestracja szkoły do Programu odbywa się raz w roku szkolnym w dowolnym momencie. Preferowany okres rejestracji: wrzesień.

### **3.2. Certyfikacja**

- a. Nauczycielki i nauczyciele mają możliwość uzyskania Certyfikatu Nauczyciela Przyszłości, zwanego dalej Certyfikatem, który jest wystawiany wraz z zaświadczeniem o podniesieniu kwalifikacji zawodowych Niepublicznego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli Zyta Czechowska Specjalni.pl.
- b. Certyfikat można otrzymać jeden raz w każdej edycji programu.
- c. Certyfikat można uzyskać po obejrzeniu co najmniej 8 dowolnych webinarów (na żywo lub zamieszczonych na platformie edukacyjnej Programu) i ukończeniu z pozytywnym wynikiem testu wiedzy po każdym z nich, co jest dokumentowane wystawieniem zaświadczeniem o uczestnictwie.

### **3.3. Obowiązki szkoły w Programie**

- a. Szkolenie się nauczycieli na platformie edukacyjnej poświadczone uzyskaniem Certyfikatu w trwającym roku szkolnym.
- b. Zorganizowanie ogólnoszkolnego wydarzenia/akcji, promującego tematykę poruszaną w Programie (np. Dzień Rozpoznawania Fake Newsów, Dzień Zawodów Przyszłości, Dzień Sztucznej Inteligencji, Dzień Bezpiecznego Internetu itp.) w okresie wrzesień - marzec.
- c. Udział uczniów szkoły w Ogólnopolskim Turnieju Wiedzy Be.Net, zwanym dalej Turniejem.

### **3.4. Obowiązki koordynatorki/koordynatora Programu:**

- a. Komunikacja i współpraca z Organizatorem w zakresie realizacji Programu
- b. Promowanie Programu wśród kadry pedagogicznej szkoły (aktywne korzystanie z zasobów platformy edukacyjnej i zdobywanie Certyfikatów)
- c. Organizacja ogólnoszkolnego wydarzenia/akcji, promującego tematykę Programu
- d. Organizacja Turnieju

### **3.5. Weryfikacja udziału w Programie**

- a. Liczba Certyfikatów zdobytych przez nauczycieli danej szkoły będzie weryfikowana za pomocą numeru RSPO szkoły, który podaje się we wniosku o wystawienie Certyfikatu.
- b. Przeprowadzenie wydarzenia promującego tematykę Programu będzie weryfikowane za pomocą formularza, w którym należy podać nr RSPO szkoły, temat przeprowadzonego wydarzenia, datę, liczbę uczniów i zamieścić foto/wideorelację.
- c. Udział szkół w Turnieju będzie weryfikowany na podstawie liczby uczniów, którzy podadzą nr RSPO szkoły podczas wypełniania quizu turniejowego.

### **3.6. Punktacja udziału w Programie**

Szkoła uczestnicząca w Programie może uzyskać max. 300 punktów:

- a. Max 50 pkt. - nauczyciele z Certyfikatem z danej szkoły
  - 0 pkt - żaden nauczyciel ze szkoły nie zdobył Certyfikatu,
  - 25 pkt. – 1-2 nauczycieli zdobyło Certyfikat,
  - 50 pkt. – 3 i więcej nauczycieli zdobyło Certyfikat
- b. 100 pkt. - organizacja wydarzenia promującego tematykę Programu
- c. Max 150 pkt. – frekwencja i wynik uzyskany przez uczniów szkoły w Turnieju

Wynik szkoły obliczany jest zgodnie z „Opisem sposobu naliczania punktacji. Program Be.Net i Be.Eco” (dostępnym na stronie <https://benet.edu.pl/> - Strona Programu)

### **3.7. Nagrody i granty w Programie oraz zasady przyznawania nagród i grantów**

Nagrody i granty w Programie oraz zasady ich przyznawania zostały określone w Regulaminie przyznawania nagród i grantów, który stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.

### **3.8. Reklamacje**

Reklamacje dotyczące przyznawania nagród można składać w ciągu 14 dni od ogłoszenia wyników. Reklamacje złożone po tym terminie nie będą rozpatrywane.

Reklamacje należy przestać e-mailem na adres [fundacja@digitaluniversity.pl](mailto:fundacja@digitaluniversity.pl).

Reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko, adres korespondencyjny oraz e-mail (jeśli odpowiedź ma być wysłana elektronicznie), opis powodu reklamacji i okoliczności, oczekiwany sposób jej rozpatrzenia.

Organizator rozpatruje reklamację niezwłocznie, nie później niż w ciągu 30 dni od jej otrzymania, na podstawie niniejszego Regulaminu.

#### **4. Indywidualne korzystanie z zasobów Programu**

4.1. Każdy zarejestrowana/y nauczycielka i nauczyciel może korzystać z platformy edukacyjnej programu indywidualnie, wykorzystując jej zasoby do podnoszenia swoich kompetencji, co można udokumentować zdobyciem Certyfikatu.

#### **5. Turniej Wiedzy**

5.1. Program przewiduje organizację międzyszkolnego Turnieju, który odbywa się raz w roku, w marcu lub w kwietniu i stanowi podsumowanie Programu w danym roku szkolnym.

5.2. Turniej to quiz wiedzy online dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych, w którym pytania dotyczą zagadnień poruszanych w danym roku szkolnym w Programie.

5.3. Szczegółowe zasady Turnieju zawiera Regulamin Turnieju, który stanowi Załącznik nr 2 do Regulaminu.

#### **6. Platforma edukacyjna**

6.1 Platforma edukacyjna jest całkowicie bezpłatna, a jej właścicielem jest Organizator.

6.2. Platforma edukacyjna jest przeznaczona dla nauczycielek i nauczycieli oraz kadry zarządzającej szkołami w Polsce

6.3. Na platformie znajdują się informacje i aktualności dotyczące Programu, formularz zgłoszeniowy dla koordynatorek i koordynatorów oraz materiały edukacyjne i dydaktyczne, w tym m.in. nagrania webinarów i scenariusze lekcji.

6.4 Dostęp do platformy edukacyjnej stanowi usługę świadczoną drogą elektroniczną. Umowa o świadczeniu usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą rejestracji konta użytkownika, a rozwiązana z chwilą usunięcia konta użytkownika.

6.5 Reklamacje związane z platformą edukacyjną można zgłaszać na adres email [fundacja@digitaluniversity.pl](mailto:fundacja@digitaluniversity.pl). Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko Użytkownika, adres e-mail lub adres korespondencyjny, opis problemu oraz oczekiwane rozwiązanie. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 dni.

## **7. Dane osobowe**

Administratorem danych osobowych jest Fundacja Digital University (KRS 0000520112). Kontakt: [fundacja@digitaluniversity.pl](mailto:fundacja@digitaluniversity.pl).

Więcej informacji o tym, jak przetwarzamy dane, znajduje się w Polityce prywatności Fundacji Digital University: [POLITYKA PRYWATNOŚCI](#)

## **8. Postanowienia końcowe**

8.1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia na stronie internetowej Programu.

8.2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie, o czym uczestnicy Programu będą informowani na bieżąco. Jeżeli w terminie 7 dni od daty poinformowania uczestników Programu o zmianie Regulaminu, nie prześlą oni na adres poczty elektronicznej (e-mail): [be.net@digitaluniversity.pl](mailto:be.net@digitaluniversity.pl) oświadczenia o braku akceptacji wprowadzonych zmian uznaje się, że Regulamin został zaakceptowany.

## **9. Kontakt**

Wszelkie pytania i uwagi dotyczące Programu można kierować na adres e-mail programu: [be.net@digitaluniversity.pl](mailto:be.net@digitaluniversity.pl) i/lub Fundacji Digital University: [fundacja@digitaluniversity.pl](mailto:fundacja@digitaluniversity.pl)

### **Załącznik 1**

Regulamin przyznawania nagród i grantów

### **Załącznik 2**

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

## Załącznik nr 1 do Regulaminu Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Be.Net

### Regulamin przyznawania nagród i grantów

#### 1. Granty w Programie dla szkół

- a. Szkoły biorące udział w Programie oraz w analogicznym programie Organizatora, wspierającym edukację ekologiczną - Be.Eco, mogą zdobyć tytuł Szkoły Przyszłości i grant finansowy. Maksymalna liczba punktów do uzyskania w obu programach wynosi 600 (po 300 w Be.Net i Be.Eco).
- b. Trzy szkoły z najwyższą liczbą punktów za udział w obu Programach otrzymają granty finansowe.
  - 1. miejsce – 5.000 zł
  - 2. miejsce – 3.000 zł
  - 3. miejsce – 2.000 zł
- c. Piętnaście najlepszych szkół otrzyma tytuł Szkoły Przyszłości. Szkoła ma prawo posługiwać się otrzymanym tytułem na stronie www, w kanałach social media oraz w materiałach promocyjnych (ulotki, plakaty, banery).
- d. Wygrane szkoły mają obowiązek zamieścić informacje o zdobyciu tytułu Szkoły Przyszłości na stronie www i/lub social mediach.
- e. Dodatkowo 3 szkoły z największą frekwencją i najlepszymi wynikami w Turnieju Be.Net, niezależnie od zgromadzonej punktacji za pozostałe aktywności, otrzymają nagrody finansowe w wysokości 2.000 zł.
- f. Wygrane szkoły mają obowiązek zamieścić informacje o zdobyciu tytułu Szkoły Przyszłości / wygraniu Turnieju na stronie www i/lub social mediach.
- g. Granty są wypłacane są przez Organizatora na podane uprzednio konto bankowe szkoły, w terminie 30 dni ogłoszenia wyników oraz po podpisaniu umowy grantowej.
- h. Granty powinny zostać przeznaczone na działania związane:
  - ze zwiększaniem świadomości uczniów w zakresie kompetencji cyfrowych lub ekologicznych
  - z zakupem oprogramowania lub sprzętu do wyposażenia szkoły.

- i. Szkoły muszą wydatkować środki w terminie 120 dni od ich otrzymania.
- j. Szkoły są zobowiązane do przestania sprawozdania z wydatkowania środków w formie krótkiego opisu mailowego na adres: [be.net@digitaluniversity.pl](mailto:be.net@digitaluniversity.pl). w ciągu 30 dni od wydatkowania.

## **2. Nagrody w Programie dla koordynatorów/koordynatorek Programu**

- a. Koordynatorzy/koordynatorki trzech najlepszych szkół otrzymają nagrody finansowe:
  - 1. miejsce – 1.000 zł
  - 2. i 3. miejsce – 500 zł
- b. W przypadku zgłoszenia więcej niż jednego koordynatora z jednej szkoły, nagroda zostanie podzielona równo pomiędzy wszystkich koordynatorów.
- c. Koordynatorzy/koordynatorki z piętnastu najlepszych szkół otrzymają zaproszenie na stacjonarne spotkanie podsumowujące programy w czerwcu.
- d. Nagrody wypłacane są przez Organizatora na podane uprzednio konto bankowe koordynatora, w terminie 30 dni od ogłoszenia wyników.

## **3. Ogłoszenie wyników**

Ogłoszenie wyników nastąpi na stronie internetowej programu nie później niż 30 dni po zakończeniu Turniejów Be.Net i Be.Eco. Zwycięskie szkoły oraz koordynatorzy zostaną również poinformowani o wynikach mailowo.

## **4. Kwestie formalne**

- a. Organizator podejmuje ostateczną decyzję o przyznaniu grantów i nagród kierując się zasadami określonymi w Regulaminie.
- b. Kwestie podatkowe związane z otrzymanymi nagrodami leżą po stronie Organizatora.
- c. Wypłacane kwoty nagród są kwotami po opodatkowaniu na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2025 r. poz. 163 t.j. ze zmian.)

## Załącznik nr 2 do Regulaminu Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Be.Net

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

#### 1. Postanowienia ogólne

1.1 Regulamin określa zasady uczestnictwa w Ogólnopolskim Międzyszkolnym Turnieju Be.Net dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych („Turniej”).

1.2 Organizatorem Turnieju jest Fundacja Digital University („Organizator”).

1.3 Turniej jest elementem Programu Be.Net (Program) i stanowi podsumowanie jego realizacji w danym roku szkolnym. Zasady Programu określa Regulamin Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Be.Net.

1.4 W Turnieju mogą uczestniczyć szkoły podstawowe i ponadpodstawowe działające na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, zarówno uczestniczące w Programie, jak i nie uczestniczące w Programie. Każda szkoła jest reprezentowana przez Koordynatora Turnieju oraz uczniów.

1.5 Udział w Turnieju jest dobrowolny i bezpłatny.

1.6 Organizator powołuje jury czuwające nad prawidłowym przebiegiem Turnieju i interpretacją Regulaminu. Skład jury stanowi Zarząd Organizatora. Decyzje jury są ostateczne.

#### 2. Zgłoszenia do Turnieju

2.1 Szkołę do Turnieju zgłasza dyrektor lub nauczyciel. Osoba zgłaszająca szkołę do Turnieju pełni funkcję Koordynatora Turnieju.

2.2 Koordynator Turnieju musi być zarejestrowanym użytkownikiem platformy edukacyjnej Fundacji Digital University w ramach Programu.

2.3 Zgłoszenie Koordynatora Turnieju odbywa się poprzez formularz dostępny na bezpłatnej platformie edukacyjnej, dostępnej po rejestracji: <https://kursy.digitaluniversity.pl/path-player?courseid=benet&unit=67769d81518221e1bf0bb283Unit>

2.4 Wypełnienie Formularza zgłoszeniowego, w tym podanie poprawnego numeru RSPO szkoły (<https://rspo.gov.pl/>), jest wymagane do przyjęcia zgłoszenia.

2.5 Zgłoszenia szkoły do udziału w Turnieju należy dokonać nie później niż 7 dni przed terminem Turnieju.

2.6 Termin Turnieju zostanie podany przez Organizatora w ogłoszeniu na stronie internetowej <https://benet.edu.pl/> („Strona Programu”) nie później niż 1 miesiąc przed dniem organizacji Turnieju w danym roku szkolnym.

### **3. Cel i przedmiot Turnieju**

3.1 Turniej 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.

3.2 Celem Turnieju jest:

- a. Podniesienie świadomości o zagrożeniach cyfrowych i bezpieczeństwa cyfrowego uczniów, w tym ochrony danych
- b. Rozwijanie krytycznego myślenia oraz umiejętności rozpoznawania i walki z dezinformacją
- c. Utrwalenie zasad netykiety i higieny cyfrowej
- d. Kształtowanie kompetencji cyfrowych i innych kompetencji przyszłości
- e. Zwiększenie znajomości i odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych (w tym sztucznej inteligencji)

### **4. Przebieg Turnieju**

4.1 Uczestnicy będą mogli odpowiadać na pytania Turnieju w dniu wskazanym w ogłoszeniu o Turnieju, w godzinach 8:00-21:00, chyba że Organizator w ogłoszeniu wskaże inne godziny.

4.2 Pytania w Turnieju obejmują kluczowe zagadnienia związane z edukacją cyfrową, znajomością nowych technologii i rozumienia kompetencji przyszłości, w tym:

- cyberbezpieczeństwo, w tym bezpieczeństwo finansowe w sieci
- świadome korzystanie z technologii
- netykieta
- rozpoznawanie i walka z dezinformacją
- rozumienie sztucznej inteligencji i jej świadome wykorzystanie
- krytyczne myślenie

- higiena cyfrowa

4.3 Turniej ma formę quizu w aplikacji internetowej z pytaniami jednokrotnego wyboru.

4.4 Udział w Turnieju wymaga dostępu do urządzenia z połączeniem do Internetu (komputer, laptop, tablet lub smartfon) oraz aktualną przeglądarką internetową z włączoną obsługą JavaScript.

4.5 Pytania w quizie są przygotowane w podziale na 4 grupy wiekowe (klasy 1-3, 4-6, 7-8 szkół podstawowych i szkoły ponadpodstawowe)

4.6 Quiz ma charakter edukacyjny.

## **5. Uczestnicy Turnieju**

5.1 Uczestnikami Turnieju są uczniowie szkół podstawowych z klas 1-3, 4-6 i 7-8 oraz uczniowie szkół ponadpodstawowych: liceów, techników oraz szkół branżowych działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, które zgłosiły się i przystąpiły do udziału w Turnieju.

5.2 Uczestnicy biorą udział w Turnieju indywidualnie i odpowiadają na pytania samodzielnie. Ocenie podlegają szkoły.

5.3 Osoby dorosłe, nauczyciele, opiekunowie prawni i inni, nie mogą udzielać pomocy merytorycznej podczas wypełniania quizu online.

5.4 Organizator nie przetwarza danych osobowych uczestników. Kodowanie imion i nazwisk oraz przekazanie kodów uczniom leży po stronie szkoły.

## **6. Punktacja i nagrody**

6.1 Szkoła może uzyskać w Turnieju maksymalnie 150 punktów.

6.2 Wynik szkoły obliczany jest zgodnie z „Opisem sposobu naliczania punktacji. Program Be.Net i Be.Eco” (dostępnym na Stronie Programu)

6.3 Trzy szkoły z najwyższymi wynikami w Turnieju otrzymają granty finansowe w wysokości 2.000 zł.

6.4 Środki zostaną przekazane zgodnie z Regulaminem przyznawania nagród i grantów stanowiącym Załącznik nr 1 do Regulaminu Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Be.Net

6.5 Ostateczną decyzję o przyznaniu nagród podejmuje Organizator, kierując się postanowieniami Regulaminu.

## **7. Ogłoszenie wyników**

7.1 Wyniki Turnieju zostaną ogłoszone nie później niż miesiąc po dniu organizacji Turnieju na Stronie Programu.

7.2 Koordynatorzy Turnieju w zwycięskich szkołach zostaną powiadomieni przez Organizatora o wynikach mailowo.

7.3 Koordynatorzy Turnieju w zwycięskich szkołach zamieszczają informację o uzyskanym wyniku na stronie szkoły i/lub w mediach społecznościowych szkoły.

## **8. Postanowienia końcowe**

8.1 Organizator świadczy usługi drogą elektroniczną w postaci dostępu do konta Turnieju.

8.2 Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminu Turnieju, a także do ustalenia dodatkowego terminu Turnieju w każdym czasie oraz zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.

8.3 W przypadku zmiany Regulaminu Fundacja Digital University zamieszcza na Stronie Programu informację o zmianie Regulaminu, aktualną treść Regulaminu, uzasadnienie oraz termin, od którego zmiana obowiązuje.

8.4 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.).

8.5 Pytania i reklamacje dotyczące Turnieju należy kierować mailowo: [be.net@digitaluniversity.pl](mailto:be.net@digitaluniversity.pl)

8.6 Kontakt mailowy do Organizatora: [fundacja@digitaluniversity.pl](mailto:fundacja@digitaluniversity.pl)