

Regulamin Ogólnopolskiego Międzyszkolnego Turnieju dla uczniów szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych organizowanego w ramach Programu Edukacyjnego Be.Net - edycja 2024

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Turnieju Be.Net, zwanego dalej **Turniejem** jest Fundacja Digital University, zwana dalej **Organizatorem**.
2. Turniej adresowany jest do uczniów szkół podstawowych z klas 1-8 oraz uczniów szkół ponadpodstawowych: liceów, techników oraz szkół branżowych, działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, zwanych dalej **Uczestnikami**.
3. Za przeprowadzenie w szkole Turnieju odpowiada osoba, która w imieniu danej placówki zgłosiła szkołę do Turnieju, zwana dalej **Koordynatorem Turnieju**.
4. **Turniej odbywa się online** za pośrednictwem linków do formularzy dostępnych na stronie <https://www.benet.edu.pl/turniej/> oraz dodatkowo - przesłanych mailowo do koordynatorów szkolnych na podstawie zgłoszenia szkoły do Turnieju. **Za przekazanie linków / wskazanie miejsca, gdzie są dostępne linki uczestnikom odpowiada szkolny Koordynator Turnieju.**
5. Turniej odbywa się w dniu **20.03.2024 r. od godziny 08:00 - 21:00**. Uczestnicy wypełniają i przesyłają odpowiedzi za pośrednictwem formularza przesłanego do nauczycieli przez Organizatora (patrz punkt I.4. Regulaminu).
6. Udział w Turnieju jest dobrowolny i bezpłatny.
7. Zasady Turnieju zawarte są w niniejszym Regulaminie. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na jego stronie internetowej: <https://www.benet.edu.pl/turniej/>.
8. Przystępując do Turnieju uczestnicy oraz szkolny koordynator Turnieju akceptują zasady zawarte w **Regulaminie**.

II. CEL I PRZEDMIOT TURNIEJU

1. Turniej stanowi podsumowanie całorocznego programu edukacyjnego Be.Net - bezpieczni w sieci w zakresie **edukacji cyfrowej i cyberbezpieczeństwa** oraz **kształcenia kompetencji przyszłości**.
2. To narzędzie do realizacji zadań szkoły związanych z bezpieczeństwem cyfrowym w ramach **programu wychowawczo-profilaktycznego** szkoły oraz **kierunków polityki oświatowej państwa** w zakresie wsparcia **edukacji informatycznej i medialnej**.
3. Celem grywalizacji jest:
 - a. podniesienie świadomości bezpieczeństwa cyfrowego uczniów;
 - b. kształtowanie krytycznego podejścia do treści publikowanych w Internecie i mediach społecznościowych;

- c. powtórzenie i utrwalenie zasad netykiety oraz bezpiecznego korzystania z zasobów sieci Internet;
- d. kształtowanie kompetencji cyfrowych i innych kompetencji przyszłości.

4. Udział w Turnieju **przyczyni się** do bezpieczniejszego korzystania przez dzieci i młodzież z sieci oraz podniesienia ich kompetencji cyfrowych.

5. Przedmiotem Turnieju jest:

- a. udział Uczestników w quizie online **w formularzu**, który zostanie przeprowadzony zdalnie **w dniu 20.03.2024 r. w godzinach 8:00 - 21:00.**

III. UCZESTNICY TURNIEJU

1. Uczestnikami są uczniowie szkół podstawowych z klas 1-8 oraz uczniowie szkół ponadpodstawowych: liceów, techników oraz szkół branżowych, w tym uczniowie w procesie nauczania domowego, działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, które zgłosiły swój akces i przystąpili 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.

IV. JURY TURNIEJU

1. W skład Jury Turnieju wchodzi trzech członków wytypowanych przez Organizatora Turnieju.

2. Zadania Jury:

- a. dbałość o przestrzeganie Regulaminu Turnieju;
- b. przyznanie punktacji zgodnie z zapisami Regulaminu w punkcie: "Punktacja do Turnieju";
- c. weryfikacja deklaracji w formularzu zgłoszeniowym;
- d. weryfikacja przyznanej punktacji;
- e. wytypowanie zwycięskich szkół;
- f. 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.

V. ZASADY UDZIAŁU W TURNIEJU ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY

1. Zgłoszenia szkoły do udziału w turnieju należy dokonać do dnia Turnieju do **18.03.2023 r.** włącznie, wypełniając wniosek online, zwany dalej **Formularzem zgłoszeniowym**, który jest dostępny na stronie Turnieju <https://beeco.edu.pl/turniej/>

2. Zgłoszenia do Turnieju dokonuje dyrektor szkoły lub wskazany przez niego nauczyciel / zespół nauczycieli z danej szkoły, który będzie pilotował przebieg turnieju na poziomie szkoły, zwany **Koordynatorem Turnieju**

3. Poprawne wypełnienie Formularza, zwłaszcza **podanie numeru RSPD szkoły** niezbędne jest do weryfikacji szkoły. **Poprawny numer RSPD szkoły należy podać wszystkim uczestnikom Turnieju - uczniom - w danej placówce.**

4. Dostęp do quizu zostanie udzielony szkole mailowo na wskazany w Formularzu adres, ponadto dostęp do formularzy z quizem jest możliwy ze strony www.benet.edu.pl/turniej/

5. Linki z dostępem do quizu będą aktywowane dopiero w dniu Turnieju tj. 20.03.2024 r. o godzinie 08:00 i będą aktywne cały dzień do godziny 21:00.

6. Przystępując do udziału w Turnieju Uczestnik podaje:

- a. unikalny numer RSPD szkoły / placówki - przekazany uczestnikom przez nauczyciela/ Koordynatora Turnieju

6.1 Nauczyciel może nadać uczniom własne kody w celu ich identyfikacji, aby po zakończeniu Turnieju sprawdzić ich indywidualne wyniki. Nie jest to obowiązkowe. Stworzenie oraz podanie kodów uczniom leży po stronie nauczyciela.

7. Uczestnicy odpowiadają na pytania dostosowane do wieku i poziomu nauczania. Dla każdej z 4 grupy wiekowych dedykowany jest oddzielny link do quizu:

- a. grupa wiekowa 1: klasy 1-3 szkoła podstawowa
- b. grupa wiekowa 2: klasy 4-6 szkoła podstawowa
- c. grupa wiekowa 3: klasy 7-8 szkoła podstawowa
- d. grupa wiekowa 4: szkoły podstawowe (licea, technika, szkoły branżowe)

8. Pytania w quizie dotyczą zagadnień poruszanych w scenariuszach zajęć Be.Net oraz Digi Świat dostępnych do pobrania w linkach: <https://benet.edu.pl/scenariusze-lekcji/> i <https://fundacja.digitaluniversity.pl/digiswiat/>, a pogłębianych podczas webinarium online dla nauczycieli organizowanych w ramach Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego Be.Net na bezpłatnej platformie edukacyjnej Fundacji Digital University - rejestracja i logowanie na platformę w linku: <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet>.

10. Pytania w turnieju dotyczą następujących zagadnień**:

- a. netykiety
- b. bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci
- c. ochrony przed wirusami, wiarygodności w sieci (prawda i fałsz w Internecie)
- d. praw autorskich i zjawiska plagiatu
- e. wirtualnej rzeczywistości
- f. przeciwdziałania hejtowi i cyberprzemocy
- g. higieny cyfrowej
- h. gamingu
- i. sztucznej inteligencji

**** Terminologia bazująca na e-booku dotyczącym cyberbezpieczeństwa: „ABC cyberbezpieczeństwa”:**
[ABC cyberbezpieczeństwa](#)

11. Pytania mają charakter zamknięty (wybór jednokrotny lub wielokrotny) oraz częściowo polegają na dedukcji na podstawie materiału graficznego, zdjęciowego lub filmowego. Należy uważnie czytać polecenia.
12. Uczestnik może wypełnić quiz tylko raz.
13. Quiz ma charakter edukacyjny.
14. Na udzielenie odpowiedzi od momentu rozpoczęcia do zakończenia uczestnik ma 30 minut, przy czym odpowiedź musi być udzielona w dniu Turnieju tj. 20.03.2024 w godzinach 8.00 -21.00.
15. W przypadku jakichkolwiek **problemów technicznych** podczas uruchamiania quizu należy skontaktować się mailowo z Organizatorem: **be.net@digitaluniversity.pl**

VI. OBLICZANIE PUNKTACJI

1. Maksymalna liczba punktów do zdobycia przez jednego ucznia **w quizie wynosi 100.**
2. Maksymalna liczba punktów do zdobycia w Turnieju wynosi 300.
3. Ostateczny wynik punktowy będzie sumą mediany punktów uzyskanych przez szkoły w ramach quizu, a także dodatkowych punktów przyznawanych za zaangażowanie szkoły w działania w ramach Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego Be.Net.
4. Szkoła uzyska dodatkowe punkty w Turnieju:
 - a. **50 pkt** – za przeprowadzenie w roku szkolnym 2023 /24 **zajęć z uczniami na podstawie scenariuszy lekcji** dostępnych do pobrania bezpłatnie na stronie www programu Be.Net w linkach: <https://benet.edu.pl/scenariusze-lekcji/> i <https://fundacja.digitaluniversity.pl/digiswiat/> (seria scenariuszy wraz z materiałami filmowymi Digi Świat). Punkty będą przyznane na podstawie RSPD podanego w formularzu w trakcie pobierania scenariuszy.
 - b. **do 50 pkt** - za rejestrację nauczycieli z danej szkoły w formularzu zgłoszeniowym dostępnym na platformie w roku szkolnym 2023/2024, **gdzie podawane jest RSPD szkoły:** <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet>
 - 25 pkt – 1 do 5 użytkowników platformy z danej placówki
 - 50 pkt – powyżej 5 użytkowników platformy z danej placówkiUwaga rejestracja na bezpłatną platformę edukacyjną odbywa się przez link: <https://dte.digitaluniversity.pl/course/benet>
5. Punkty przyznaje Jury Turnieju na podstawie deklaracji w Formularzu Zgłoszeniowym po ich weryfikacji.
6. Wyniki Turnieju będą liczone według wzoru:

$$W = [(Lu/Usz) \times 100] + m + (SL + PE)$$

W – wynik całkowity

Lu – liczba uczniów z danej szkoły, którzy wzięli udział w Turnieju

Usz - liczba uczniów w szkole na podstawie deklaracji w formularzu zgłoszeniowym

m - mediana punktów uzyskanych przez Szkołę w quizie - maksymalnie 100 pkt.

SL - deklaracja korzystania ze scenariuszy - 0 lub 50 pkt

PE - rejestracja na platformie edukacyjnej nauczycieli - 0, 25 lub 50 pkt.

7. W przypadku otrzymania takiej samej sumy punktów w rankingu miejsca przyznane zostaną według **wskaźnika zaangażowania szkoły** liczonego jako iloraz liczby uczniów biorących udział w quizie do wszystkich uczniów w szkole.

VII. NAGRODY I CERTYFIKATY

1. Nagrody finansowe przyznawane są dla 3 zwycięskich Szkół, które w rankingu punktów z Turnieju otrzymały najwyższe wyniki.

Za I miejsce zwycięska szkoła otrzyma grant w wysokości 2 000,00 PLN

Za II i III miejsca zwycięskie szkoły otrzymają granty po 1 500,00 PLN każda.

2. Wszystkie szkoły, które wezmą udział w quizie otrzymają **Certyfikaty uczestnictwa w Turnieju Be.Net 2024.**

3. Szkoły, które aktywnie włączą się w **cały projekt Be.Net** otrzymają **Certyfikat uczestnictwa w V edycji Ogólnopolskiego Projektu Be.Net dla Szkoły Przyszłości.**

4. Nagrody finansowe zostaną przekazane placówkom w formie **darowizny celowej z przeznaczeniem na** działania, inicjatywy lub inne potrzeby placówki mające na celu zwiększenie świadomości uczniów w zakresie bezpieczeństwa cyfrowego i / lub zakup oprogramowania/ oprzyrządowania w celu doposażenia szkoły według potrzeb danej placówki.

5. Nagrodzone szkoły nie później niż **do dnia 31.10.2024 r.** powinny zadeklarować planowany sposób wydatkowania środków, poprzez krótki opis mailowy przesłany do Organizatora Turnieju na adres: be.net@digitaluniversity.pl i wówczas w ciągu dwóch tygodni od otrzymania informacji oraz po weryfikacji przez Jury konkursowe pod kontem zgodności z przeznaczeniem grantu środki finansowe zostaną przekazane na konto wskazane przez zwycięską szkołę.

6. **Środki przekazane w ramach grantu muszą być wydatkowane do dnia 30.06.2025 r.**

7. Nagrodzone szkoły zobowiązane są do **przesłania sprawozdania** ze zrealizowanej inicjatywy/ zakupu **do 31.07.2025 r.** w korespondencji mailowej z Organizatorem.

VIII. WYNIKI TURNIEJU ORAZ PRZEKAZANIE NAGRÓD

1. Wyniki Turnieju zostaną **ogłoszone do 15.04.2024 r.** na stronie internetowej <https://beenet.edu.pl/turniej/> oraz w mediach społecznościowych <https://www.facebook.com/benetbezpiezniwsieci/> .

2. Zwycięzcy zostaną powiadomieni przez Organizatora o wynikach i formie przekazania nagród drogą elektroniczną oraz telefonicznie.

3. Certyfikaty uczestnictwa w Turnieju Be.Net 2024 oraz Certyfikaty uczestnictwa w V edycji Ogólnopolskiego Projektu Be.Net dla Szkoły Przyszłości zostaną **przekazane drogą mailową** na adres wskazany przez Koordynatora szkolnego w formularzu zgłoszeniowym **do końca maja 2024 r.**

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminów Turnieju w każdym czasie oraz zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu. 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.

2. 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.).

3. Wszelkie informacje na temat Turnieju udziela koordynatorka programu e-mail: be.net@digitaluniversity.pl

4. Kontakt mailowy do Organizatora: fundacja@digitaluniversity.pl