



Regulamin III edycji programu „Szkoła jest SMART!”

§ 1. Informacje ogólne

1. Organizatorem programu jest Wydawnictwo IUVI oraz Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku zwane dalej **Organizatorem**.
2. Uczestnikiem Programu może zostać
 - a. przedszkole
 - b. szkoła podstawowa
 - c. szkoła średnia
 - d. inna placówka oświatowo-kulturalnazwani dalej **Uczestnikami**.

Organizator ma prawo rozszerzyć lub zawęzić definicję instytucji, które mogą wziąć udział w Programie w dowolnym momencie, jednak nie wykluczy to z akcji Uczestników, którzy już zostali przyjęci do Programu.

3. Koordynatorem wskazanym w formularzu zgłoszeniowym może zostać członek kadry pedagogicznej placówki zgłaszającej się do programu (zwany dalej **Reprezentantem**).
4. Celem projektu jest wyposażenie nauczycieli w narzędzia i metody, które pozwolą na efektywne włączenie gier logicznych do procesu dydaktycznego. Dzięki temu uczniowie będą mieli okazję rozwijać swoje umiejętności w sposób angażujący i zgodny z ich naturalnymi predyspozycjami do nauki przez zabawę.
5. Za datę rozpoczęcia projektu (III edycja) przyjmuje się 11.09.2025 r.
6. W roku szkolnym 2025/2026 do programu mogą zgłaszać się **nauczyciele z całej Polski**.
7. Szkoły uczestniczące w edycji programu na rok 2023/2024 oraz 2024/2025 mają możliwość skorzystania z 10% dostępnych miejsc po uzyskaniu wiadomości o dostępności miejsc od Organizatora.
8. Organizator, w przypadku wystąpienia niezależnych konieczności przerwania programu, zobowiązuje się poinformować Uczestników Programu, których udział zaplanowany jest na kolejne tygodnie o jego zakończeniu przynajmniej na 7 dni przed zakończeniem.

§ 2. Przystąpienie do Programu

1. Udział w programie jest bezpłatny.
2. Reprezentant dokonuje w imieniu Uczestnika zgłoszenia do Programu poprzez formularz Google, który znajduje się pod adresem:
3. Warunkiem przyjęcia do programu jest zgoda Reprezentanta udzielona w formularzu zgłoszeniowym oraz przeprowadzenie lekcji zgodnie z wymogami Programu. Uczestnik otrzymuje od Organizatora informację o przyjęciu do programu.

§ 3. Udział w Programie

1. W ramach Programu Uczestnik uzyskuje możliwość bezpłatnego wypożyczenia pakietu gier logicznych przygotowanego przez Organizatora na okres około 2 tygodni. W tym czasie organizuje lekcje dla dzieci z wykorzystaniem scenariuszy lekcji przygotowanych przez Organizatora i/lub wg własnych pomysłów. Po zakończonej lekcji/zajęć gry należy przekazać do Reprezentanta lub wyznaczonej przez niego osoby.
2. Reprezentant jest odpowiedzialny za przygotowanie i przekazanie gier (po wcześniejszym sprawdzeniu ich zawartości i zapakowaniu w karton) do następnej placówki uczestniczącej w programie. Paczka zostanie odebrana przez kuriera na koszt Organizatora Programu. Reprezentant otrzyma wiadomość e-mail z datą

- odbioru przesyłki. Kurier odpowiedzialny za odbiór gier będzie miał gotowy list przewozowy z adresem kolejnej placówki, do której zostanie dostarczona przesyłka.
3. Jeśli kurier nie odbierze paczki, Reprezentant proszony jest o kontakt e-mail (szkola@iuvi.pl) lub kontakt telefoniczny (570 223 860) z Organizatorem programu.
 4. Jeżeli Reprezentant szkoły zauważy, brak elementów gry/gier, proszony jest o niezwłoczny kontakt z Organizatorem poprzez wiadomość e-mail (szkola@iuvi.pl). Gra zostanie uzupełniona lub wymieniona, by można było nadal z niej korzystać w kolejnej szkole.
 5. Reprezentant zobowiązuje się do wygenerowania etykiety oraz odesłania elementów gier, które z jego winy nie zostały dołączone do paczki dla kolejnej szkoły.
 6. W przypadku gdy z winy Reprezentanta paczka z grami nie zostanie przekazana do kolejnej szkoły, Reprezentant zobowiązany jest do wysłania paczki z grami do kolejnej placówki na własny koszt.
 7. Reprezentanci mogą przesłać do Organizatora lub zamieścić w grupie na Facebook własny scenariusz zajęć z wykorzystaniem otrzymanych gier logicznych. Najlepsze scenariusze zostaną dołączone do programu.
 8. Uczestnik programu zobowiązany jest do wypełnienia ankiety ewaluacyjnej, a także podania informacji o udziale w programie "Szkoła jest SMART" na stronie szkoły i/lub na Facebooku bądź na grupie "Szkoła jest Smart".
 9. Reprezentant zobowiązuje się do publikacji na grupie "Szkoła jest SMART!" na portalu Facebook wyłącznie materiałów zgodnych z regulaminem grupy.
 10. W trakcie trwania programu będzie możliwość udziału w szkoleniu organizowanym przez Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli w Gdańsku lub inne rekomendowane placówki edukacyjne w Polsce bądź w szkoleniu online. Informacje o dostępnych terminach szkoleń będą publikowane na stronie wydawnictwa IUVI Games (<https://iuvigames.pl/szkola-jest-smart/>) oraz na grupie "Szkoła jest SMART!" na portalu Facebook (<https://www.facebook.com/groups/szkolajestsmart/>)
 11. Wszelkie ustalenia związane z realizacją punktów Programu będą dokonywane pomiędzy Reprezentantem, a Koordynatorem Programu – upoważnionym pracownikiem Organizatora.
 12. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w programie.

§ 4. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator (Wydawnictwo IUVI Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp. j. z siedzibą w Krakowie, adres:

ul. Półanki 12C, 30-740 Kraków, nr KRS: 0000464878, REGON: 122870057). Z Organizatorem można skontaktować się poprzez kontakt e-mail: games@iuvi.pl

2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w następujących celach:

2.1. W celu przeprowadzenia Programu.

2.2. Dla realizacji prawnie uzasadnionych interesów administratora na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, w celu:

2.2.1. Rozpatrywania reklamacji, a w przypadku wpłynięcia zapytania indywidualnego, w celu udzielenia odpowiedzi na zapytania odnośnie Programu – do czasu rozpatrzenia reklamacji lub udzielenia odpowiedzi lub do czasu wniesienia skutecznego sprzeciwu wobec przetwarzania, w zależności od tego, które zdarzenie nastąpi jako pierwsze;

2.2.2. Ustalenia, zabezpieczenia oraz obrony przed roszczeniami - do czasu przedawnienia tych roszczeń wynikającego z przepisów prawa powszechnie obowiązującego.

Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niepodanie danych osobowych niezbędnych do uczestnictwa w Programie lub wydania nagrody, uniemożliwia dalszy udział danego Uczestnika w Programie.

3. Dane osobowe Uczestnika mogą być przekazywane podmiotom świadczącym usługi na rzecz Organizatora (np. hostingodawca, podmioty zapewniające obsługę IT) oraz podmiotom uprawnionym do dostępu do nich na podstawie przepisów prawa.

4. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez okres trwania Programu.

5. Uczestnikom przysługuje prawo do dostępu do treści swoich danych, ich sprostowania, a w niektórych przypadkach również prawo do żądania ich usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz wycofania zgody na przetwarzanie danych. Uprawnienia te można zrealizować wysyłając wiadomość na adres: games@iuvi.pl

6. Uczestnikom przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych, z siedzibą w Warszawie, przy ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.

§ 5. Reklamacje

1. Prawo do składania reklamacji przysługuje każdemu Uczestnikowi.

2. Reklamacja powinna wskazywać dane wnoszącego reklamację umożliwiające Organizatorowi udzielenie odpowiedzi na reklamację (jego imię i nazwisko oraz adres korespondencyjny, numer telefonu lub adres e-mail) oraz zwięzły opis przedmiotu reklamacji, uzasadnienie reklamacji i żądanie zgłaszającego.
3. Reklamacja powinna być złożona w formie mailowej (na adres: szkola@iuvi.pl) lub w formie pisemnej, listem poleconym na adres Organizatora, wskazany w § 4 pkt 1 Regulaminu (decyduje data stempla pocztowego).
4. Organizator rozpatrzy reklamację i powiadomi zgłaszającego ją Uczestnika o podjętej decyzji w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania. O wyniku reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany pisemnie, pocztą elektroniczną lub telefonicznie

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Programu jest dostępny na grupie "Szkoła jest SMART", na portalu Facebook oraz stronie organizatora <https://iuvigames.pl/>.
2. Administratorem danych osobowych Uczestnika jest Organizator: wydawnictwo IUVI.
3. Z administratorem danych można się skontaktować poprzez adres e-mail: games@iuvi.pl lub pisemnie na adres siedziby administratora: *Wydawnictwo IUVI Games Półanki 12C, 30-740 Kraków*
4. Reprezentant, publikując zdjęcia z realizacji programu na stronie internetowej szkoły lub na grupie "Szkoła jest SMART!" (na portalu Facebook) udziela Organizatorowi prawa do wykorzystania zdjęć na cele marketingowe.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem będą miały zastosowanie odpowiednie przepisy kodeksu cywilnego.
6. Organizator może dokonać zmian Regulaminu w przypadku zmiany przepisów prawa.