

REGULAMIN

V EDYCJI OGÓLNOPOLSKIEGO PROJEKTU EDUKACYJNEGO „POZNAJĘ TECHNOLOGICZNE TRIKI, OSIĄGAM ŚWIETNE WYNIKI”

zorganizowanego zgodnie z kierunkami polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2026/2027, w szczególności:
„Promowanie higieny cyfrowej i aktywności off-line. Rozwijanie umiejętności bezpiecznego poruszania się w sieci i krytycznego myślenia,
w tym odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji, a także korzystania z funkcjonalności
i zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.”

1. Niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w **V edycji** projektu edukacyjnego o nazwie „Poznaję technologiczne triki, osiągam świetne wyniki”, odbywającego się w okresie od 16 września 2026 roku do 16 maja 2027 roku.
2. Organizatorem projektu jest Biblioteka Pedagogiczna w Ostrołęce z siedzibą w Ostrołęce, przy ul. Piłsudskiego 38, 07-410 Ostrołęka.
3. Autorkami i koordynatorkami projektu są Małgorzata Stepnowska i Anna Owczarek, nauczyciele bibliotekarze Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce.
4. Uczestnikami projektu mogą zostać uczniowie klas I-VIII szkół podstawowych z terenu całej Polski, którzy będą realizować zadania pod kierunkiem nauczyciela przedmiotu, nauczyciela świetlicy, nauczyciela bibliotekarza, pedagoga szkolnego, etc.
5. W projekcie mogą wziąć udział wszystkie zainteresowane placówki, które mają możliwość realizacji założeń projektu. W działaniach mogą brać udział pojedyncze klasy/grupy lub cała placówka.
6. Projekt daje możliwość realizacji treści podstawy programowej kształcenia ogólnego w efektywny i atrakcyjny sposób – poprzez wykorzystanie narzędzi multimedialnych i informatycznych oraz odkrywania tajemnic współczesnych technologii. Umożliwia również dzielenie się dobrymi praktykami między nauczycielami oraz wymianę wiedzy między szkołami.

7. Głównym celem projektu jest wsparcie edukacji informatycznej i medialnej oraz wsparcie nauczycieli w realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2026/2027.
8. Cele szczegółowe projektu są następujące:
- promowanie higieny cyfrowej i aktywności off-line,
 - doskonalenie umiejętności bezpiecznego poruszania się w sieci,
 - rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia, w tym odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji,
 - promowanie wśród nauczycieli korzystania z funkcjonalności i zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej,
 - rozwijanie u uczniów umiejętności algorytmicznego i logicznego myślenia oraz zrozumienia fundamentalnych zasad działania technologii cyfrowych poprzez realizację zadań w środowisku off-line,
 - kształtowanie postaw patriotycznych, obywatelskich i prospołecznych,
 - promowanie zdrowego stylu życia,
 - profilaktyka uzależnień behawioralnych i przeciwdziałanie przemocy rówieśniczej,
 - wspieranie ciekawości i aktywności poznawczej uczniów poprzez promowanie kształcenia interdyscyplinarnego i pracy projektowej,
 - promowanie stosowania aktywizujących metod nauczania z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych,
 - nabycie umiejętności wykorzystywania narzędzi multimedialnych i informatycznych,
 - rozwijanie zainteresowań,
 - wzbogacenie tradycyjnych treści kształcenia i formy przekazu,
 - wsparcie nauczycieli klas I-VIII szkół podstawowych w rozwijaniu kompetencji cyfrowych uczniów,
 - umożliwienie dzielenia się dobrymi praktykami między nauczycielami oraz wymiany wiedzy między szkołami.
9. Aby przystąpić do projektu, nauczyciel jest zobowiązany:
- zapoznać się z regulaminem projektu,
 - uzyskać zgody rodziców/opiekunów prawnych uczniów na udział w projekcie,
 - zgłosić swoją placówkę najpóźniej do **16 września 2026 roku**, wypełniając elektroniczny formularz zgłoszeniowy: <https://forms.gle/84n5UrA8WJ4Ng3Rr9>

Jeśli nie mogą Państwo otworzyć linku, należy go skopiować i wkleić w przeglądarkę. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za błędnie podane dane w formularzu.

- dołączyć do grupy na Facebooku dostępnej pod adresem, który wyświetli się po wypełnieniu formularza zgłoszeniowego,
- pobrać plakat (dostępny na grupie projektowej) o udziale w projekcie i umieścić go w widocznym miejscu na terenie placówki oraz na stronie internetowej i w mediach społecznościowych szkoły,
- jeżeli nauczyciel pracuje w więcej niż jednej placówce i chce zrealizować projekt w każdej z nich, wówczas wypełnia osobne formularze zgłoszeniowe dla każdej placówki.

10. Zrealizowanie projektu zakłada wykonanie trzech zadań z każdego z trzech modułów, czyli łącznie dziewięciu zadań. Tematyka modułów:

- I. Rozwijam myślenie technologiczne w świecie off-line
- II. Kształtuję świadome nawyki korzystania z technologii i jestem bezpieczny w sieci. Potrafię dokonywać krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie
- III. Zrobię lub sprawdzę to sam

11. Placówki realizują projekt we własnym tempie w terminie od 16 września 2026 roku do 16 maja 2027 roku. Same decydują o podziale zadań i terminie ich realizacji.

12. Wybrane przez nauczyciela zadania może wykonywać jedna klasa/grupa. Jeżeli do projektu przystąpi kilka klas/grup z danej placówki, wówczas należy wybrać koordynatora, który rozdzieli dziewięć zadań pomiędzy wszystkie klasy/grupy, biorące udział w projekcie.

13. Placówka, uczestnicząca w projekcie, jest zobowiązana do opublikowania co najmniej **trzech relacji** (w formie zdjęcia lub filmu) z realizacji najciekawszych zadań na grupie projektowej na Facebooku w terminie do 16 maja 2027 roku.

Do publikowanych materiałów należy dodać krótki opis, zawierający nazwę placówki oraz numer modułu i numer prezentowanego zadania. Publikowane materiały nie muszą zawierać wizerunku uczniów.

14. Jeżeli Ogólnopolski Projekt Edukacyjny „Poznaję technologiczne triki, osiągam świetne wyniki” jest realizowany przez placówkę po raz pierwszy, może być wprowadzony jako innowacja pedagogiczna.

15. Za ochronę danych osobowych uczniów, biorących udział w projekcie, odpowiadają nauczyciele poszczególnych placówek. Publikowanie przez nauczyciela materiałów, zawierających wizerunek uczniów, jest jednoznaczne z posiadaniem pisemnej zgody tych osób (w przypadku dzieci – zgody rodziców lub opiekunów prawnych) na wykorzystanie wizerunku. Zgodę tę należy skonstruować według wewnętrznych zaleceń placówki. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za jej brak lub błędne skonstruowanie.
- 16. Zadania projektowe należy wykonać do 16 maja 2027 roku.**
17. Po zrealizowaniu wymaganej liczby zadań, szkolny koordynator projektu wypełnia elektroniczny formularz potwierdzający realizację projektu, w nieprzekraczalnym terminie do 21 maja 2027 roku. Formularz będzie dostępny na grupie projektowej 30 kwietnia 2027 roku.
18. Udział w projekcie jest dobrowolny i bezpłatny.
19. Po zakończeniu projektu nauczyciele otrzymają zaświadczenia, uczniowie – dyplomy grupowe, a placówki – certyfikaty, które będą wysyłane w formie elektronicznej.
20. Organizator projektu zastrzega sobie możliwość nieodpłatnego wykorzystania fotografii (publikowanych przez nauczycieli na grupie facebookowej projektu) na stronie internetowej Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce, kronice Biblioteki, profilach internetowych zarządzanych przez Bibliotekę (Facebook, Instagram, YouTube) oraz w innych mediach, w celu udokumentowania realizacji projektu oraz promocji działań Biblioteki Pedagogicznej w Ostrołęce.
21. Nadzór nad realizacją projektu oraz rozstrzyganie spraw nieuregulowanych w niniejszym regulaminie należy do organizatora projektu.
22. Objęcie patronatem konkursu (zawodów, turnieju) przez MKO nie oznacza wpisania tego przedsięwzięcia w wykaz zawodów wiedzy, artystycznych i sportowych, organizowanych przez kuratora oświaty lub inne podmioty działające na terenie szkoły, które mogą być wymienione na świadectwie ukończenia szkoły.