

KLUB MŁODEGO PROGRAMISTY - REGULAMIN WARSZTATÓW ONLINE – EDYCJA: JESIEŃ 2020 z dnia 24.09.2020r.

ROZDZIAŁ I

Źródło finansowania i Operator warsztatów online

1. Niniejszy regulamin (dalej zwany: Regulaminem) określa zasady uczestnictwa w warsztatach online Klubu Młodego Programisty z elementami programowania (dalej zwanych: warsztatami online), których organizatorem jest Minister Cyfryzacji (dalej zwany: Organizatorem).
2. Warsztaty online prowadzone są w ramach projektu pn. „Kampanie edukacyjno-informacyjne na rzecz upowszechniania korzyści z wykorzystywania technologii cyfrowych, Polska Cyfrowa realizowanego przez Ministra Cyfryzacji (MC) w partnerstwie z Nauką i Akademicką Siecią Komputerową – Państwowym Instytutem Badawczym (NASK). Projekt jest dofinansowany w ramach działania 3.4 Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 (POPC) [Projekt].
3. Warsztaty online są finansowane ze środków Unii Europejskiej z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa 2014- 2020 oraz z budżetu Państwa.
4. Operatorem warsztatów online jest EduSense S.A. z siedzibą w Lublinie przy ul. Dobrzańskiego 3, NIP: 9462657265, REGON: 363648719 wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442 (dalej zwana: Operatorem). Operator działa w oparciu o umowę nr 8/DODIRK/3.4/2018 z dnia 27.07.2018 r. podpisaną pomiędzy Ministrem Cyfryzacji a EduSense S.A.

ROZDZIAŁ II

Cel prowadzenia warsztatów online

Cele prowadzenia warsztatów online to:

1. wzrost świadomości, kompetencji i dostępu do wiedzy w zakresie programowania wśród obywateli Polski, w szczególności rodziców dzieci w wieku szkolnym, a także samych dzieci, jak również popularyzacja uczenia się programowania, zarówno podczas warsztatów online, jak i w domu, oraz popularyzacja udziału w różnego rodzaju inicjatywach propagujących programowanie;
2. stworzenie przyjaznego dzieciom i rodzicom miejsca prowadzenia warsztatów online dedykowanych nauce programowania, a także stworzenie dobrych praktyk w zakresie pozaszkolnej nauki programowania.

ROZDZIAŁ III

Okres prowadzenia warsztatów online

1. Warsztaty online prowadzone są od dnia 5 października 2020 r. do dnia 7 grudnia 2020 r., zgodnie z harmonogramem dostępnym na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl. Harmonogram warsztatów może ulec zmianie.
2. Warsztaty online w ramach CodeWeek 2020, prowadzone są od dnia 10 października do dnia 25 października 2020 r., zgodnie z harmonogramem dostępnym na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl. Harmonogram warsztatów może ulec zmianie. Zapisy regulaminu stosuje się odpowiednio.

ROZDZIAŁ IV

Adresaci warsztatów online

1. Warsztaty online skierowane są do dzieci i młodzieży w wieku szkolnym – uczniów klas I – VI szkół podstawowych oraz ich rodziców.
2. Warsztaty realizowane będą w dwóch grupach wiekowych:
 - 1) dla uczniów klas I – III szkół podstawowych;
 - 2) dla uczniów klas IV – VI szkół podstawowych.

ROZDZIAŁ V

Organizacja warsztatów online

Warsztaty regularne KMP

1. Warsztaty online są prowadzone na żywo za pośrednictwem portalu Facebook pod adresem <https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/live/> i nie wymagają instalowania żadnego dodatkowego oprogramowania.
2. Portal Facebook nie precyzuje wymagań sprzętowych dla korzystania z transmisji live. Udział w webinarze wymaga jedynie posiadania stabilnego łącza – w innym przypadku transmisja może być zakłócona. W takiej sytuacji należy spróbować odświeżyć stronę z transmisją. Uczestnicy mają ponadto dostęp do nagrań z warsztatów, które mogą odtworzyć w dogodnym dla siebie czasie.¹
3. Dla każdej grupy wiekowej, o której mowa w Rozdziale IV ust. 2 zostanie zrealizowany jeden cykl warsztatowy, który składa się z 10 jednogodzinnych warsztatów online.
4. Cykl warsztatów jest prowadzony na 4 poziomach trudności:

Poziom	Dzieci na poziomie 1-3 klasy szkoły podstawowej	Dzieci na poziomie 4-6 klasy szkoły podstawowej
Poziom 1	4 warsztaty	4 warsztaty
Poziom 2	2 warsztaty	2 warsztaty
Poziom 3	3 warsztaty	3 warsztaty
Poziom 4	1 Warsztat	1 warsztat

5. Każdy uczestnik może wziąć udział w całym cyklu warsztatowym w swojej grupie wiekowej, zaczynając od Poziomu 1, a kończąc na Poziomie 4.
6. Szczegółowy program oraz harmonogram warsztatów dostępny jest na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl.
7. Warsztaty są prowadzone przez trenera posiadającego uprawnienia pedagogiczne oraz doświadczenie w prowadzeniu zajęć edukacyjnych dla dzieci.
8. Po zakończeniu danego cyklu warsztatowego uczestnikom udostępniona zostanie ankieta satysfakcji. Ankieta będzie dostępna na stronie <https://klubmlodegoprogramisty.pl/> oraz na

¹ Transmisja z warsztatów dostępna jest na kanale „Klub Młodego Programisty online” Ministerstwa Cyfryzacji, pod adresem: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL2cs7FV0x4SecGXZbCdCeGhbMMmiPQouj>



- fanpage'u <https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/>. Wypełnienie ankiety umożliwia pobranie certyfikatu potwierdzającego udział w warsztatach.
9. Uczestnicy warsztatów online zobowiązani są do odpowiedzialnego zachowania i poszanowania pozostałych uczestników.
 10. Zabrania się wykorzystywania warsztatów online w sposób odbiegający od ich przeznaczenia, a w szczególności:
 - 1) w sposób naruszający dobre imię Organizatora lub Operatora albo innego uczestnika warsztatów online;
 - 2) w sposób naruszający prawa autorskie;
 - 3) w sposób powodujący utratę stabilności transmisji lub systemów teleinformatycznych zapewniających jej prawidłowy przebieg ;
 - 4) umieszczania komercyjnych reklam, ogłoszeń i ofert marketingowych;
 - 5) publikowania treści niezwiązanych z warsztatami online, w szczególności agitacji politycznych;
 - 6) publikowania komentarzy i treści w tym plików i dokumentów, które:
 - a. są wulgarne;
 - b. łamią normy etyczne lub społeczne;
 - c. są obraźliwe;
 - d. stanowią spam;
 - e. stanowią pornografię;
 - f. nawołują do nienawiści rasowej, wyznaniowej lub etnicznej;
 11. W przypadku stwierdzenia przez Operatora naruszeń, o których mowa w ust. 10 powyżej Operator zastrzega sobie prawo do usunięcia komentarzy i zablokowania uczestnika dopuszczającego się naruszenia, a w przypadku, gdy do naruszenia powyższych postanowień dochodzi z uwagi na działania podmiotów trzecich niebędących uczestnikami (np. atak hackerski), Operator zastrzega sobie prawo przerwania warsztatów online w dowolnym momencie i ich powtórzenie w terminie późniejszym przez siebie wskazanym, o czym uczestnicy zostaną powiadomieni poprzez komunikat na stronie <https://klubmlodegoprogramisty.pl/>, <https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/>.
 12. Rodzice/opiekunowie są odpowiedzialni za nieodpowiednie zachowanie uczestników będący pod ich opieką, naruszających postanowienia ust. 10 powyżej.

Warsztaty w ramach CodeWeek – Europejskiego Tygodnia Kodowania

1. Poza regularnymi warsztatami w ramach Klubu Młodego Programisty organizowane są warsztaty w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania – CodeWeek 2020. Europejski Tydzień Kodowania, to oddolna inicjatywa promująca programowanie i umiejętności cyfrowe wśród uczestników w ciekawy i interesujący sposób. Tegoroczna edycja CodeWeek odbędzie się w dniach 10-25 października 2020 r.
2. Warsztaty będą realizowane dla grup wiekowych, o których mowa w Rozdziale IV ust. 2. Zajęcia odbywające się w weekendy, które będą skierowane również do rodziców / opiekunów dzieci. Zostanie zrealizowanych 8 warsztatów jednogodzinnych oraz 5 warsztatów dwugodzinnych. Zgodnie z harmonogramem zamieszczonym na stronie <https://klubmlodegoprogramisty.pl/>.
3. Warsztaty w ramach CodeWeek są prowadzone na żywo za pośrednictwem portalu Facebook pod adresami:
 - 1) <https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/live/>
 - 2) <https://www.facebook.com/CodeWeekPL/live> i nie wymagają instalowania żadnego dodatkowego oprogramowania.
4. Każdy uczestnik może wziąć udział w dowolnej liczbie warsztatów online w ramach CodeWeek.
5. Szczegółowy program oraz harmonogram warsztatów w ramach CodeWeek dostępny jest na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl.

6. Do warsztatów mają zastosowanie punkty 7-12 Rozdziału V (powyżej).

ROZDZIAŁ VI

Warunki udziału w warsztatach online

(Warsztaty regularne oraz Warsztaty w ramach CodeWeek – Europejskiego Tygodnia Kodowania)

1. W warsztatach mogą wziąć udział wyłącznie:
 - 1) uczniowie klas I – VI szkół podstawowych, przy czym warsztaty prowadzone będą w podziale na dwie grupy wiekowe – uczniowie klas I – III i IV - VI szkół podstawowych;
 - 2) rodzice lub opiekunowie prawni uczniów, o których mowa w punkcie 1.1).
2. Warunkiem udziału w warsztatach dziecka i jego rodzica/ opiekuna jest dołączenie do transmisji prowadzonej w ramach portalu Facebook, dostępnej pod adresem:
<https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/live>.
3. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych zostały opisane w Rozdziale VII Regulaminu.
4. Udział w warsztatach jest nieodpłatny i nie wymaga rejestracji. Uwagi dotyczące uczestnictwa w warsztatach oraz jakości transmisji można zgłaszać na adres e-mail: kontakt@klubmlodegoprogramisty.pl. Zgłoszenie uwag (procedura reklamacyjna) powinno zawierać dokładny opis problemu.
5. Uwagi będą przekazywane do rozpatrzenia w ciągu trzech dni roboczych po ich otrzymaniu.
6. O sposobie rozpatrzenia uwag Użytkownik poinformowany zostanie w drodze wiadomości e-mail wysłanej na adres, z którego dokonano zgłoszenia uwag lub wskazany przez uczestnika inny adres e-mail.

ROZDZIAŁ VII

Przetwarzanie danych osobowych uczestników warsztatów

1. Uczestnik, biorąc udział w warsztatach w ramach portalu Facebook jako zalogowany użytkownik, wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez portal Facebook, w zakresie zgodnym z polityką Facebook, na które wyraził zgodę tworząc konto w ramach tego portalu. Z zasadami przetwarzania danych osobowych przez Facebook związanymi z posiadaniem konta na portalu społecznościowym Facebook oraz korzystaniem z niego podczas warsztatów można zapoznać się pod następującym linkiem <https://www.facebook.com/about/privacy/update> .

ROZDZIAŁ VIII

Pozostałe postanowienia Regulaminu

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Informacja o zmianie będzie publikowana na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl. Regulamin w zmienionej treści będzie obowiązywał od daty wskazanej w informacji o zmianie.
2. Operator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Informacja o zmianie będzie publikowana na stronie www.klubmlodegoprogramisty.pl oraz www.koduj.gov.pl.
3. W sprawach nieuregulowanych postanowieniami Regulaminu zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy.
4. Dane osobowe podane przed wejściem w życie niniejszego Regulaminu będą przetwarzane na zasadach i w zakresie wskazanym w poprzednio obowiązującym Regulaminie.