



ROBOSTREFA

MISJA INŻYNIER

Regulamin uczestnictwa szkół podstawowych,
nauczycieli i uczniów w ramach projektu pt.
„RoboSTREFA - Misja Inżynier” Edycja 3.

Aktualizacja: 10.01.2026



+48 (17) 865 30 04



www.dolinawiedzy.pl



info@dolinawiedzy.pl

§ 1 - Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa szkół podstawowych, nauczycieli oraz uczniów w ramach projektu pn. „RoboSTREFA - Misja Inżynier”, zwanego dalej „Projektem”.
2. Projekt jest realizowany w terminie od 20.01.2026 do 31.12.2028 z możliwością wydłużenia na kolejne lata.
3. W ramach jednej edycji Projektu do udziału w nim zostanie wybrana, przez Organizatora, maksymalnie jedna placówka spełniająca wszystkie niezbędne wymagania.
4. Każda edycja Projektu dla danej placówki trwa 3 lata, w trakcie pierwszego roku projektu przewidziana jest realizacja ścieżki edukacyjnej dla 15 osobowej Drużyny, której zwieńczeniem jest udział w najbliższej edycji zawodów Task Hunters.
5. Projekt jest skierowany do wszystkich szkół podstawowych mieszczących się na terenie miasta Kalisz.
6. Udział w Projekcie jest w bezpłatny.
7. Celem Projektu jest promowanie wartości STEAM, zachęcenie do udziału w zawodach robotów oraz promowanie robotyki i rozwój uczniów i nauczycieli szkół podstawowych poprzez:
 - 7.1. wyposażenie pracowni w wybranej placówce sprzętem umożliwiającym przeprowadzenie zajęć robotycznych oraz budowy robota;
 - 7.2. realizację wsparcia merytorycznego i finansowego dla nauczycieli;
 - 7.3. realizację szkoleń z zakresu robotyki oraz umiejętności miękkich;
 - 7.4. dofinansowanie budowy robota na zawody;
 - 7.5. dofinansowanie wyjazdów na zawody robotów;
 - 7.6. dofinansowanie badania predyspozycji zawodowych uczniów.

§ 2 - Wykaz pojęć

1. Organizator – Fundacja Wspierania Edukacji przy Stowarzyszeniu Dolina Lotnicza z siedzibą w Rzeszowie (FWEPSDL), Pratt & Whitney Rzeszów S.A. Wszelkie kwestie prawne i obowiązki wynikające z niniejszego regulaminu wypełniać będzie FWEPSDL.
2. Siedziba Organizatora – siedziba FWEPSDL, która mieści się na ulicy Akademickiej 8, 35-084 Rzeszów.
3. Fundacja – Fundacja Wspierania Edukacji przy Stowarzyszeniu Dolina Lotnicza.
4. RoboLAB – nowatorski projekt, który zakłada realizację wielokierunkowych działań o rozbudowanej formule. W swoich głównych założeniach RoboLAB ma za zadanie prowadzenie zajęć, które pozwolą na zwiększenie kompetencji wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych zarówno w zakresie STEAM, jak również w zakresie zaawansowanych technologii. Jednym z priorytetowych założeń projektu jest także rozwijanie przez dzieci i młodzież kompetencji miękkich, ze szczególnym naciskiem na umiejętności rozwiązywania problemów, współpracy, komunikacji, pracy zespołowej, czy rozwój krytycznego myślenia. Nie mniej ważne, dla twórców projektu jest również to, aby zainspirować młodych ludzi do działania oraz zaszczerpić w nich wiarę, że dzięki swojej pracy oraz rozwojowi mogą kształtować swoją przyszłość oraz przezwyciężać przeszkody napotymane podczas dążenia do celu.

5. Projekt – projekt pn. „RoboSTREFA - Misja Inżynier”.
6. Regulamin – Regulamin uczestnictwa szkół podstawowych, nauczycieli i uczniów w ramach projektu pn. „RoboSTREFA - Misja Inżynier”, dostępny na stronie internetowej Projektu.
7. Strona internetowa Projektu – strona internetowa znajdująca się pod adresem: <https://dolinawiedzy.pl/robostrefa/>, na której umieszczone są wszelkie informacje na temat Projektu oraz pliki do pobrania.
8. Uczestnik Projektu – szkoła objęta wsparciem w ramach Projektu, uczeń/uczenica klas 6-8 szkoły objętej Projektem, w którego/rej imieniu rodzic/opiekun prawny podpisał dokumenty uczestnictwa w Projekcie lub nauczyciel zatrudniony w szkole objętej Projektem, który został wytypowany przez dyrekcję szkoły i podpisał dokumenty uczestnictwa w projekcie oraz umowę cywilnoprawną z Organizatorem.
9. Drużyna – minimalnie dziesięcioosobowa a maksymalnie piętnastoosobowa grupa uczniów klas 6-8 szkoły objętej Projektem, w których imieniu rodzice/opiekunowie prawni podpisali dokumenty uczestnictwa w Projekcie.
10. Zawody – zawody Task Hunters dedykowane uczniom klas 7-8 szkoły podstawowej oraz szkołom średnim organizowane przez Fundację w ramach XChallenge.
11. Szkolenia – szkolenia prowadzone przez edukatorów RoboLAB dla Drużyny z zakresu szeroko pojętej robotyki, mechaniki, elektroniki, programowania, projektowania 3D, sztucznej inteligencji oraz umiejętności miękkich, obejmujące łącznie 136 godzin zegarowych szkoleń.
12. Opiekun Drużyny – nauczyciel szkoły objętej Projektem, wytypowany przez dyrekcję szkoły, który podpisał dokumenty uczestnictwa oraz umowę cywilnoprawną z Organizatorem. Opiekun Drużyny sprawuje opiekę nad uczniami podczas szkoleń oraz wyjazdów na zawody, a także motywuje i wspiera uczniów w budowaniu robota na Zawody. Za swoją pracę Opiekun Drużyny otrzymuje wynagrodzenie na podstawie umowy cywilnoprawnej z Organizatorem.
13. Branding Organizatora – wszelkie logotypy oraz hasła reklamowe Organizatora umieszczane w Pracowni w formie m.in. grafik ściennych, naklejek, gadżetów promocyjnych Organizatora.
14. Branding Drużyny – wszelkie gadżety, koszulki itp. zawierające logotypy i hasła promocyjne Organizatora oraz opcjonalnie materiały promocyjne Drużyny przekazane uczniom w ramach udziału w projekcie.
15. Pracownia – pomieszczenie mieszczące się w budynku szkoły objętej Projektem, o minimalnej powierzchni 20m², do którego Organizator zakupi wyposażenie, oraz które otrzyma branding Organizatora. Placówka może wykorzystywać to pomieszczenie do różnych aktywności niezwiązanych z realizacją Projektu według własnych potrzeb. Zachęca się do korzystania z pracowni poprzez m.in. prowadzenie w niej zajęć szkolnych, spotkań pozalekcyjnych oraz podobnych. Pracownia powinna być udostępniana na wszelkie szkolenia prowadzone przez edukatora RoboLAB dla Drużyny w trakcie trwania Projektu.
16. XChallenge – wydarzenie, które dąży do realizacji wielu kategorii zawodów na szczeblu międzynarodowym, gdzie zawodnicy będą mogli sprawdzić swoje umiejętności manualne oraz programistyczne. Zawody kierowane są do uczniów szkół podstawowych i średnich, lecz nie zabraknie konkurencji dla młodszych i starszych uczestników.

17. Formularz zgłoszeniowy – formularz w wersji elektronicznej, który jest podstawą do wyłonienia trzech szkół do finałowego etapu Projektu. W formularzu należy podać niezbędne informacje o placówce oraz zaakceptować postanowienia regulaminu i jego załączników.
18. Formularz rekrutacyjny - formularz w wersji elektronicznej, zawierający informacje na temat uczniów zgłoszonych do Projektu. W formularzu rodzic / opiekun prawny podaje niezbędne informacje o uczniu oraz akceptuje postanowienia regulaminu i jego załączników.
19. Dokumenty zgłoszeniowe – dokumenty zawierające oświadczenie rodzica / opiekuna prawnego o chęci zgłoszenia dziecka do udziału w Projekcie oraz wymagane zgody.
20. Umowa o realizację Projektu – umowa o realizację Projektu, podpisana przez Organ Prowadzący z Organizatorem. Dokument reguluje prawa i obowiązki Organu Prowadzącego i szkoły w ramach realizacji Projektu oraz określa w szczególności:
 - 20.1. strony umowy;
 - 20.2. przedmiot umowy;
 - 20.3. zasady udzielania wsparcia w ramach Projektu;
 - 20.4. prawa oraz obowiązki stron;
 - 20.5. zasady przetwarzania danych osobowych w ramach Projektu;
 - 20.6. termin realizacji umowy;
 - 20.7. warunki i tryb rozwiązania umowy.
21. Szkoła – publiczna lub niepubliczna szkoła podstawowa biorąca udział w Projekcie, realizująca nauczanie w klasach 6-8, której siedziba zlokalizowana jest na terenie miasta Kalisza.
22. Organ Prowadzący – podmiot zdefiniowany w art. 4, pkt 16 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe, jest nim minister, jednostka samorządu terytorialnego oraz inne osoby prawne i fizyczne.
23. Dyrektor szkoły – dyrektor lub dyrektorka szkoły biorącej udział w Projekcie bądź inna osoba wyznaczona przez dyrekcję szkoły, działająca na podstawie pełnomocnictwa udzielonego przez Organ Prowadzący w sprawach związanych z realizacją Projektu po stronie szkoły.
24. Nauczyciel – nauczyciel prowadzący zajęcia w szkole objętej Projektem, który został wytypowany przez dyrekcję szkoły do pełnienia roli Opiekuna Drużyny, podpisał dokumenty uczestnictwa w Projekcie oraz umowę cywilnoprawną z Organizatorem.
25. Rodzic / opiekun prawny – rodzic lub opiekun prawny ucznia klasy 6-8 szkoły objętej Projektem lub podmiot sprawujący pieczę zastępczą nad dzieckiem, które jest uczniem klasy 6-8 szkoły objętej Projektem.
26. Uczeń – uczeń klasy 6-8 szkoły objętej Projektem, który został wytypowany przez dyrekcję szkoły do udziału w Projekcie za zgodą rodzica / opiekuna prawnego.
27. Model edukacji **STEAM** – innowacyjne podejście do nauki, wyróżniające się połączeniem pięciu dziedzin, którymi są z ang. *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* czyli Nauka, Technologia, Inżynieria, Sztuka i Matematyka.
28. RODO – Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

§ 3 - Uczestnicy Projektu

1. Uczestnikami Projektu są:
 - 1.1. Szkoła podstawowa biorąca udział w Projekcie, która spełnia wszystkie kryteria:
 - 1.1.1 jest placówką publiczną lub niepubliczną,
 - 1.1.2 siedziba placówki znajduje się na terenie Miasta Kalisz,
 - 1.1.3 placówka realizuje nauczanie w klasach 6-8,
 - 1.1.4 Organ Prowadzący placówkę podpisał w jej imieniu umowę o realizację Projektu z Organizatorem;
 - 1.2. Uczeń, który uczęszcza do klasy 6-8 szkoły objętej Projektem, w którego imieniu rodzic / opiekun prawny podpisał dokumenty uczestnictwa w Projekcie;
 - 1.3. Nauczyciel, który prowadzi zajęcia w szkole objętej Projektem, oraz który podpisał dokumenty uczestnictwa w Projekcie i umowę cywilnoprawną z Organizatorem.
2. Warunkiem kwalifikowalności uczestników Projektu, o których mowa w pkt 1, jest:
 - 2.1. podanie wszelkich niezbędnych danych o uczestniku Projektu w formularzu zgłoszeniowym dostępnym w formie elektronicznej;
 - 2.2. wskazanie nauczyciela na funkcję Opiekuna Drużyny;
 - 2.3. wskazanie oraz opisanie pomieszczenia znajdującego się na terenie placówki, które może zostać wykorzystane jako Pracownia na potrzeby realizacji Projektu;
 - 2.4. deklaracja chęci udziału w zawodach Task Hunters odbywających się w ramach XChallenge.

§ 4 - Formy wsparcia Szkoły, Drużyny i Opiekuna Drużyny

1. Szkoła, która zostanie objęta Projektem w danej edycji otrzymuje różne formy wsparcia trwające przez okres trzech lat. Łączny koszt wsparcia dla danej szkoły w ramach jednej edycji Projektu wynosi 180 tysięcy złotych przyznawanych stopniowo przez okres trzech lat. Wskazana kwota obejmuje również wynagrodzenie dla Opiekuna Drużyny, o którym mowa w §4 pkt 5.1.2.
2. Z uwagi na czas trwania jednej edycji Projektu, formy wsparcia obejmujące w szczególności doposażanie pracowni jak i branding Organizatora nie mogą być usuwane przez cały okres realizacji Projektu w placówce, tj. przez okres trzech lat.
3. Wsparcie na rzecz Szkoły przewidziane Projektem obejmuje następujące formy:
 - 3.1. w trakcie pierwszego roku:
 - 3.1.1 Wyposażenie Pracowni w sprzęt niezbędny do realizacji Projektu poprzez zakup, po wcześniejszej konsultacji ze Szkołą aktualnego wyposażenia Pracowni, sprzętów elektronicznych, narzędzi i innych elementów umożliwiających realizację Projektu. Zakładanym rezultatem tych działań jest umożliwienie prac nad Robotem oraz innymi projektami rozwijającymi pasję i zainteresowania uczniów. Sprzęt jest zakupowywany przez Organizatora i przekazywany szkole, która dba o sprzęt tak aby umożliwić korzystanie z otrzymanego w ramach Projektu wyposażenia przez co najmniej okres trwania jednej edycji Projektu czyli minimum przez okres trzech lat. Wyposażenie Pracowni może być ulepszane (rozszerzane o dodatkowe moduły, wzbogacane o nowe narzędzia itp.) we własnym zakresie szkoły;

- 3.1.2 Odnowienie pomieszczenia przeznaczonego na Pracownię oraz zapewnienie w nim Brandingu Organizatora. Zakładanym rezultatem tych działań jest zapewnienie przyjaznego środowiska pracy i nauki, pobudzającego kreatywność i zachęcającego do pracy. Branding w pomieszczeniu będzie obejmował druk ścienny z hasłem partnera: **„Transforming the future aviation. Connect people. Grow economies. Defend freedom.”**, który ma na celu wzmocnienie przekazu wizji i wartości partnera oraz inspirowanie użytkowników przestrzeni.
 - 3.1.3 Dofinansowanie wyjazdów uczniów szkoły objętej Projektem na zawody robotów w ramach XChallenge, inne zawody robotów lub podobne wydarzenia promujące wartości STEAM i wspomagające rozwój Drużyny. Ma to na celu umożliwienie Drużynom wzięcia udziału w licznych wydarzeniach. w trakcie kolejnych lat:
 - 3.1.4 Doposażanie Pracowni w sprzęt elektroniczny, narzędzia i inne elementy przydatne w realizacji Projektu, których nie udało się zakupić w poprzednich latach realizacji Projektu;
 - 3.1.5 Dofinansowanie wyjazdów uczniów szkoły objętej Projektem na zawody robotów w ramach XChallenge, inne zawody robotów lub podobne wydarzenia promujące wartości STEAM i wspomagające rozwój Drużyny.
4. Wsparcie na rzecz Drużyny przewidziane Projektem obejmuje następujące formy:
- 4.1. w trakcie pierwszego roku:
 - 4.1.1 Ścieżka edukacyjna dla Drużyny, czyli cykl szkoleń trwających łącznie 136 godzin zegarowych, w blokach 3 lub 6 godzinnych, mający na celu przygotowanie Drużyny do udziału w Zawodach. Szkolenia będą prowadzone przez edukatorów RoboLAB w placówce objętej Projektem lub w przestrzeni RoboLAB mieszczącej się w siedzibie Organizatora w Rzeszowie;
 - 4.1.2 Zakup podzespołów elektronicznych, elementów konstrukcyjnych i innych części niezbędnych do zbudowania Robota na Zawody. Zakup tych elementów zostanie sfinansowany przez Organizatora w ramach Projektu. Drużyna zobowiązuje się na wykorzystanie ich głównie do przygotowania Robota na zawody Task Hunters odbywające się w ramach XChallenge, natomiast z pozostałych po budowie Robota elementów i środków można sfinansować inne mniejsze projekty edukacyjne realizowane przez Drużynę;
 - 4.1.3 Zakup materiałów reklamowych, takich jak m.in. koszulki, gadżety promocyjne itp. zawierających logotypy i hasła promocyjne Organizatora oraz materiały promocyjne Drużyny. Wszelkie te materiały mają na celu zapewnienie rozpoznawalności Drużyny na Zawodach oraz umożliwić pozostałym uczniom szkoły objętej Projektem kibicowanie i wspieranie Drużyny z ich szkoły;
 - 4.1.4 Badanie predyspozycji zawodowych dla wszystkich członków Drużyny, czyli cykl spotkań z psychologiem / doradcą zawodowym mających na celu nakierowanie uczniów na dalszą ścieżkę kariery zawodowej oraz umożliwienie wyboru najkorzystniejszej dla nich szkoły średniej i profilu; badania finansowane są w ramach projektu;
 - 4.1.5 Dostęp do materiałów edukacyjnych z zakresu szeroko pojętej elektroniki, mechaniki i robotyki w formie filmików edukacyjnych dostępnych w formie

elektronicznej. Materiały te zawierają szczegółowo omówione przez edukatora RoboLAB podstawy teoretyczne i praktyczne z zakresu wymienionych dziedzin, przydatne przy projektowaniu i budowaniu Robota oraz edukacji przyszłych członków drużyny w kolejnych latach trwania projektu.

4.2. w trakcie kolejnych lat:

- 4.2.1 Konsultacje z zakresu robotyki, mechatroniki i programowania dla członków Drużyny, mające na celu wsparcie w rozwijaniu kompetencji Drużyny, wsparcie w ulepszaniu Robota bądź wsparcie w budowie nowego Robota. Konsultacje będą prowadzone przez edukatora RoboLAB w placówce objętej Projektem lub w przestrzeni RoboLAB mieszczącej się w siedzibie Organizatora w Rzeszowie;
 - 4.2.2 Zakup podzespołów elektronicznych, elementów konstrukcyjnych i innych części niezbędnych do zbudowania Robota na Zawody, których nie udało się zakupić w poprzednich latach realizacji Projektu. Zakup tych elementów zostanie sfinansowany przez Organizatora w ramach Projektu. Drużyna zobowiązuje się na wykorzystanie ich głównie do przygotowania Robota na zawody Task Hunters odbywające się w ramach XChallenge, natomiast z pozostałych po budowie Robota elementów i środków można sfinansować inne mniejsze projekty edukacyjne realizowane przez Drużynę;
 - 4.2.3 Zakup dodatkowych materiałów reklamowych, takich jak m.in. koszulki, gadżety promocyjne itp. zawierających logotypy i hasła promocyjne Organizatora oraz materiały promocyjne Drużyny. Wszelkie te materiały mają na celu zapewnienie rozpoznawalności Drużyny na Zawodach oraz umożliwić pozostałym uczniom szkoły objętej Projektem kibicowanie i wspieranie Drużyny z ich szkoły;
 - 4.2.4 Badanie predyspozycji zawodowych dla wszystkich nowych członków Drużyny, czyli cykl spotkań z psychologiem / doradcą zawodowym mających na celu nakierowanie nowych uczniów na dalszą ścieżkę kariery zawodowej oraz umożliwienie wyboru najkorzystniejszej dla nich szkoły średniej i profilu; badania finansowane są w ramach projektu,
 - 4.2.5 Dostęp do materiałów edukacyjnych z zakresu szeroko pojętej elektroniki, mechaniki i robotyki w formie filmików edukacyjnych dostępnych w formie elektronicznej. Materiały te zawierają szczegółowo omówione przez edukatora RoboLAB podstawy teoretyczne i praktyczne z zakresu wymienionych dziedzin, przydatne przy projektowaniu i budowaniu Robota.
5. Wsparcie na rzecz Opiekuna Drużyny przewidziane Projektem obejmuje następujące formy:
- 5.1. w trakcie pierwszego i każdego kolejnego roku realizacji Projektu:
 - 5.1.1 wsparcie merytoryczne ze strony edukatorów RoboLAB w zakresie prowadzenia i przygotowania Drużyny do zawodów Task Hunters odbywających się w ramach XChallenge oraz innych zawodów robotów;
 - 5.1.2 wynagrodzenie za prowadzenie Drużyny i przygotowanie do udziału w zawodach w wysokości 1000 złotych brutto miesięcznie przez okres dziesięciu miesięcy w trakcie jednego roku realizacji projektu. W ramach Projektu przewidziane jest wsparcie finansowe Opiekuna Drużyny w kwocie

łącznie 30 tysięcy złotych brutto przez cały czas trwania jednej edycji Projektu, po 10 tysięcy złotych brutto rocznie.

§ 5 - Warunki uczestnictwa szkół w Projekcie

1. W celu realizacji Projektu Organ Prowadzący szkołę objętą Projektem zobowiąże daną placówkę do:
 - 1.1. wyznaczenia nauczyciela do roli Opiekuna Drużyny, do którego zadań będą należały m.in. bieżące wsparcie i motywowanie Drużyny, prowadzenie i pomoc w przygotowaniu Drużyny i ich Robota na zawody Task Hunters odbywające się w ramach XChallenge oraz inne zawody robotów. Za swoją pracę Opiekun Drużyny będzie otrzymywał wynagrodzenie zgodne z §4 pkt 5.1.2., na podstawie umowy cywilnoprawnej podpisanej z Organizatorem na dany rok realizacji Projektu. W przypadku gdy Opiekun Drużyny zrezygnuje ze swoich zadań, dyrekcja szkoły zobowiązuje się do wyznaczenia innego nauczyciela do roli Opiekuna Drużyny w terminie nie dłuższym niż 15 dni roboczych, liczonych od dnia rezygnacji pierwszego Opiekuna Drużyny. Placówka zobowiązana jest do niezwłocznego poinformowania Organizatora o zmianie Opiekuna Drużyny;
 - 1.2. dokonania odbioru wyposażenia Pracowni zakupionego przez Organizatora w ramach realizacji Projektu z siedziby Organizatora mieszczącej się w Rzeszowie, o którym mowa w §4 pkt 3.1.1. i 3.2.1.;
 - 1.3. udostępnienia pomieszczenia przeznaczonego na Pracownię do wykonania prac remontowych i brandingowych opisanych w §4 pkt 3.1.2., które są zaplanowane na miesiące luty, marzec, kwiecień i muszą zakończyć się przed rozpoczęciem roku szkolnego. Dokładny termin i zakres prac jest ustalany indywidualnie ze szkołą objętą Projektem najpóźniej w lutym pierwszego roku realizacji Projektu w danej placówce;
 - 1.4. przeprowadzenia rekrutacji uczniów do Drużyny oraz nauczyciela do roli Opiekuna Drużyny na terenie szkoły objętej Projektem;
 - 1.5. wykorzystania wyposażenia, o którym mowa w §4 pkt 3.1.1., 3.1.2., 3.2.1., 4.1.2. oraz 4.2.2. na potrzeby realizacji Projektu oraz inne potrzeby placówki związane z działalnością dydaktyczno-wychowawczą szkoły;
 - 1.6. informowania Organizatora na temat bieżących postępów w funkcjonowaniu i przygotowaniu Drużyny do udziału w zawodach Task Hunters odbywających się w ramach XChallenge oraz innych zawodach robotów, w których Drużyna zamierza wystartować z własnym projektem;
 - 1.7. umożliwienia edukatorom RoboLAB przeprowadzenia dla członków Drużyny szkoleń wynikających z rocznej ścieżki edukacyjnej, o której mowa w §4 pkt 4.1.1. oraz 4.2.1.;
 - 1.8. zbierania prawidłowych i kompletnych danych kontaktowych szkoły objętej Projektem oraz ich aktualizacji na potrzeby przeprowadzenia działań monitorujących ścieżkę edukacyjną Drużyny oraz działań ewaluacyjnych;
 - 1.9. udostępniania Organizatorowi informacji o uczestnikach Projektu;
 - 1.10. udziału w badaniach oraz ankietach ewaluacyjnych realizowanych przez Organizatora, mających na celu monitorowanie postępów Drużyny w ścieżce edukacyjnej oraz budowie Robota, a także sprawdzanie wpływu projektu na rozwój zawodowy i osobisty członków Drużyny;

- 1.11. współpracy z Organizatorem w zakresie wymiany informacji i niezbędnych dokumentów oraz koordynacji wsparcia udzielanego szkole w ramach Projektu;
- 1.12. niezwłocznego informowania Organizatora o wszelkich zdarzeniach, które mogą zakłócić lub uniemożliwić realizację jakiegokolwiek formy wsparcia, o której mowa w §4;
- 1.13. podejmowania innych działań wynikających z Regulaminu oraz umowy o realizację Projektu.
2. Zasady współpracy i obowiązki Organu Prowadzącego z udziałem placówki objętej Projektem określa umowa o realizację Projektu, która zostanie podpisana z wybraną placówką po zakończeniu obydwu etapów rekrutacji.
3. Organ prowadzący zobowiązuje się udzielić dyrektorowi szkoły objętej Projektem, lub innej osobie przez niego wyznaczonej, pełnomocnictwa do reprezentowania Organu Prowadzącego przed Organizatorem we wszelkich kwestiach związanych z prawidłową realizacją umowy o realizację Projektu, o której mowa w pkt 2.
4. Pełnomocnictwo, o którym mowa w pkt 3., udzielane jest w formie pisemnej i obejmuje wszystkie czynności na poziomie szkoły konieczne do prawidłowej realizacji zapisów umowy, o której mowa w pkt 2., oraz zobowiązań szkoły wynikających z niniejszego Regulaminu, uwzględniając podpisywanie wszelkich wymaganych dokumentów i podejmowanie innych działań pośrednio lub bezpośrednio związanych z Projektem. Organ Prowadzący przygotowuje wzór pełnomocnictwa, o którym mowa w pkt 3, które jest następnie weryfikowane przez Organizatora i po jego zatwierdzeniu może zostać podpisane przez Organ Prowadzący oraz przedstawiciela szkoły objętej Projektem.
5. Organ Prowadzący zobowiązuje się dostarczyć Organizatorowi kopię udzielonego pełnomocnictwa dyrektorowi szkoły lub innej osobie przez niego wyznaczonej.
6. Osoba, której zostało udzielone pełnomocnictwo zobowiązuje się regularnie informować Organ Prowadzący o podejmowanych działaniach w ramach udzielonego pełnomocnictwa oraz dostarczać wszelkie wymagane dokumenty i informacje dotyczące realizacji Projektu.
7. W przypadku niewywiązywania się przez Organ Prowadzący/Szkołę z umowy, o której mowa pkt 2 lub postanowień Regulaminu albo likwidacji szkoły, Organizator ma prawo odstąpić od umowy, o której mowa w pkt 2 i żądać zwrotu elementów wyposażenia przekazanych w ramach wsparcia rzeczowego szkole. Każdy przypadek naruszenia postanowień umowy, o której mowa w pkt 2 lub Regulaminu rozpatrywany będzie indywidualnie przez Organizatora.

§ 6 - Zasady uczestnictwa uczniów i nauczyciela w Projekcie

1. Każda osoba, która jest uczniem klasy 6-8 lub nauczycielem szkoły objętej Projektem, zostanie wytypowana przez dyrekcję placówki do udziału w Projekcie i podpisze wszelkie niezbędne dokumenty (w imieniu uczniów dokumenty podpisuje rodzic / opiekun prawny) oraz umowę cywilnoprawną (dotyczy tylko nauczyciela) stając się uczestnikiem Projektu, któremu przysługują prawa i obowiązki określone niniejszym Regulaminem.
2. Uczestnictwo nauczyciela będącego opiekunem Drużyny jest związane z:
 - 2.1. posiadaniem prawa do:
 - 2.1.1 otrzymywania wynagrodzenia, o którym mowa w §4 pkt 5.1.2. za wsparcie, prowadzenie i przygotowanie Drużyny do udziału w zawodach Task Hunters odbywających się w ramach XChallenge, na podstawie umowy cywilnoprawnej zawartej pomiędzy Opiekunem Drużyny i Organizatorem;
 - 2.1.2 otrzymania certyfikatu / zaświadczenia lub innego dokumentu poświadczającego aktywny udział w realizacji Projektu. Wystawienie takiego certyfikatu / zaświadczenia uwarunkowane jest systematycznym i sumiennym wywiązywaniem się ze wszystkich obowiązków wynikających z niniejszego Regulaminu oraz umowy cywilnoprawnej zawartej z Organizatorem;
 - 2.1.3 nieodpłatnego otrzymania materiałów szkoleniowych, oraz wsparcia merytorycznego od edukatorów RoboLAB;
 - 2.1.4 korzystania z materiałów elektronicznych i mechanicznych, Pracowni oraz jej wyposażenia zakupionych lub dofinansowanych w ramach Projektu;
 - 2.1.5 wglądu i modyfikacji swoich danych osobowych udostępnionych na potrzeby Projektu, z zastrzeżeniem, że uczestnik nie ma obowiązku podania swoich danych osobowych, ale odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udzielenia wsparcia w ramach Projektu.
 - 2.1.6 wycofania się lub rezygnacji z udziału w Projekcie z ważnej przyczyny losowej. Uczestnik musi w takiej sytuacji niezwłocznie poinformować o zaistniałej sytuacji Organizatora oraz przedłożyć pisemne oświadczenie o rezygnacji z udziału w Projekcie.
 - 2.2. byciem zobowiązanym do:
 - 2.2.1 przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz postanowień umowy cywilnoprawnej zawartej z Organizatorem;
 - 2.2.2 regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa w szkoleniach prowadzonych przez edukatora RoboLAB;
 - 2.2.3 regularnego i aktywnego wspierania Drużyny w budowaniu Robota na zawody Task Hunters organizowane w ramach XChallenge;
 - 2.2.4 prowadzenia listy obecności uczniów na szkoleniach prowadzonych przez edukatora RoboLAB, a następnie regularnego (raz na kwartał) zgłaszania Organizatorowi wszelkich dłuższych nieobecności uczniów będących członkami Drużyny;
 - 2.2.5 wypełniania ankiet dotyczących monitorowania przebiegu udzielonego wsparcia w ramach Projektu oraz satysfakcji z uczestnictwa w nim;
 - 2.2.6 udziału w badaniach oraz ankietach ewaluacyjnych realizowanych przez Organizatora;



- 2.2.7 składania wszelkich niezbędnych dokumentów dotyczących prawidłowego przebiegu i realizacji Projektu w danej placówce;
 - 2.2.8 niezwłocznego informowania Organizatora o zmianach danych osobowych uczestnika podanych w formularzu zgłoszeniowym i/lub umowie o realizację Projektu mających wpływ na realizację Projektu, w szczególności w przypadku zmiany nazwiska, adresu korespondencyjnego, numeru telefonu kontaktowego, ustania zatrudnienia w szkole biorącej udział w Projekcie oraz o wszystkich innych zdarzeniach mogących zakłócić dalszy udział w Projekcie;
 - 2.2.9 przedłożenia na prośbę Organizatora, w przypadku rezygnacji z udziału w projekcie, o której mowa w pkt 2.1.6., zaświadczenia lekarskiego lub innego dokumentu tłumaczącego wycofanie się lub rezygnację z dalszego udziału w Projekcie;
3. Uczestnictwo niepełnoletniego ucznia w Projekcie może odbyć się tylko i wyłącznie za zgodą rodzica / opiekuna prawnego i jest związane z:
- 3.1. posiadaniem prawa do:
 - 3.1.1 nieodpłatnego udziału w Projekcie poprzez aktywny udział w szkoleniach prowadzonych przez edukatora RoboLAB w ramach ścieżki edukacyjnej;
 - 3.1.2 otrzymania certyfikatu / zaświadczenia lub innego dokumentu poświadczającego aktywny udział w realizacji Projektu. Wystawienie takiego certyfikatu / zaświadczenia uwarunkowane jest systematycznym i sumiennym wywiązywaniem się ze wszystkich obowiązków wynikających z niniejszego Regulaminu;
 - 3.1.3 nieodpłatnego otrzymania materiałów szkoleniowych, oraz wsparcia merytorycznego od edukatorów RoboLAB;
 - 3.1.4 korzystania z materiałów elektronicznych i mechanicznych, Pracowni oraz jej wyposażenia zakupionych lub dofinansowanych w ramach Projektu;
 - 3.1.5 nieodpłatnego skorzystania z cyklu spotkań z psychologiem / doradcą zawodowym w ramach badania predyspozycji zawodowych;
 - 3.1.6 otrzymania personalizowanych gadżetów zawierających branding Drużyny;
 - 3.1.7 budowania Robota z pozostałymi członkami Drużyny, który zostanie zbudowany z materiałów zakupionych w ramach Projektu oraz zgłoszony do udziału w zawodach Task Hunters odbywających się w ramach XChallenge;
 - 3.1.8 wglądu do swoich danych osobowych udostępnionych na potrzeby Projektu.
 - 3.2. zobowiązaniem się rodzica / opiekuna prawnego w imieniu ucznia do:
 - 3.2.1 przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu;
 - 3.2.2 zapewniania regularnego, punktualnego i aktywnego uczestnictwa dziecka w szkoleniach prowadzonych przez edukatora RoboLAB;
 - 3.2.3 informowania Opiekuna Drużyny o każdej nieobecności dziecka na szkoleniach prowadzonych przez edukatora RoboLAB;
 - 3.2.4 wypełniania ankiet dotyczących monitorowania przebiegu udzielonego wsparcia dziecku w ramach Projektu oraz satysfakcji z uczestnictwa w nim;
 - 3.2.5 udziału w badaniach oraz ankietach ewaluacyjnych realizowanych przez Organizatora;

- 3.2.6 przekazywania informacji dotyczących sytuacji zawodowej dziecka po zakończeniu projektu do momentu uzyskania przez dziecko pełnoletności. Przekazywanie tych informacji będzie miało formę wypełniania ankiet przesyłanych do rodzica / opiekuna prawnego drogą elektroniczną;
- 3.2.7 składania wszelkich niezbędnych dokumentów dotyczących prawidłowego przebiegu i realizacji Projektu w danej placówce;
- 3.2.8 niezwłocznego informowania Organizatora o zmianach danych osobowych uczestnika podanych w formularzu zgłoszeniowym i/lub umowie o realizację Projektu mających wpływ na realizację Projektu, w szczególności w przypadku zmiany nazwiska, adresu korespondencyjnego, numeru telefonu kontaktowego, skreślenia z listy uczniów szkoły biorącej udział w Projekcie oraz o wszystkich innych zdarzeniach mogących zakłócić dalszy udział w Projekcie;
- 3.2.9 z ważnej przyczyny losowej rodzic / opiekun prawny może zrezygnować z udziału dziecka w Projekcie. Rodzic / opiekun prawny musi w takiej sytuacji niezwłocznie poinformować o zaistniałej sytuacji w pierwszej kolejności Opiekuna Drużyny, a następnie Organizatora oraz przedłożyć pisemne oświadczenie o rezygnacji z udziału w Projekcie.

§ 7 - Rekrutacja placówek do Projektu

1. Rekrutacja placówek do Projektu obejmuje dwa etapy, pierwszy polegający na przesłaniu wypełnionego formularza zgłoszeniowego w formie elektronicznej oraz drugi polegający na przeprowadzeniu prezentacji potencjału trzech wybranych placówek w siedzibie Organizatora w Kaliszu.
2. Rekrutacja do danej edycji Projektu jest przeprowadzana jednokrotnie i w ramach jednej edycji Projektu wyłoniona zostanie tylko jedna placówka do udziału w Projekcie.
3. Pierwszy etap rekrutacji do edycji 2026 Projektu:
 - 3.1. trwa od 22.01.2026r. do 06.02.2026r., w tym terminie na stronie internetowej Projektu udostępniony zostanie link do elektronicznego formularza zgłoszeniowego;
 - 3.2. Wypełnianie tego formularza jest możliwe do godziny 23:59 dnia 06.02.2026r.;
 - 3.3. Na podstawie przesłanych zgłoszeń Organizator wybierze trzy placówki, które zostaną zaproszone do siedziby Organizatora w Kaliszu na przeprowadzenie prezentacji potencjału danej szkoły;
 - 3.4. Termin ogłoszenia listy trzech placówek zakwalifikowanych do drugiego etapu rekrutacji to 10.02.2026r.
4. Drugi etap rekrutacji do edycji 2026 Projektu:
 - 4.1. zostanie przeprowadzony 18.02.2026r. w siedzibie Organizatora mieszczącej się w Kaliszu, ul. Poznańska 201 – Instytut Inżynierii Mechanicznej
 - 4.2. będzie polegał na przeprowadzeniu prezentacji potencjału szkoły trwającej maksymalnie 30 minut oraz rozmowie z przedstawicielami Organizatora;
 - 4.3. po prezentacjach odbędzie się wizytacja przedstawicieli Fundacji w wybranych szkołach w celu zobaczenia przestrzeni dedykowanej na Pracownię Robotyczną;
 - 4.4. termin ogłoszenia szkoły, która zostanie objęta Projektem to 25.02.2026 r.

§ 8 - Rekrutacja uczniów do Projektu

1. Rekrutacja uczniów prowadzona jest corocznie przed rozpoczęciem ścieżki edukacyjnej w danym roku realizacji Projektu i jest poprzedzona akcją informacyjno-promocyjną w szkole.
2. Rekrutacja uczniów do udziału w Projekcie i dołączenie do Drużyny przeprowadzona będzie trzykrotnie w ramach jednej edycji Projektu, jeden raz w każdym roku realizacji Projektu przez daną placówkę. Okres rekrutacji uczniów przypada na wrzesień, wynika to z faktu, iż uczniowie klas 8 stają się uczniami szkół ponadpodstawowych, dla zachowania liczebności Drużyny, kolejni uczniowie mają możliwość dołączenia do Drużyny.
3. W przypadku niezrekrutowania założonej w Projekcie ilości uczniów do Drużyny, placówka ma prawo do przeprowadzenia rekrutacji uzupełniającej w dowolnym terminie w trakcie trwania wsparcia w ramach Projektu.
4. Uczniowie, którzy uczestniczyli w ścieżce edukacyjnej w pierwszym roku trwania projektu mają za zadanie zaangażowanie nowych członków Drużyny do aktywnego udziału w procesie budowy robota.
5. Za przeprowadzenie rekrutacji uczniów do Drużyny, w tym informowanie o Projekcie i terminach rekrutacji, zbieranie otrzymanych dokumentów zgłoszeniowych w danej szkole i ich przekazywanie Organizatorowi odpowiedzialna jest szkoła.
6. Rodzic / opiekun prawny w imieniu ucznia podaje wszystkie niezbędne dane w elektronicznym formularzu rekrutacyjnym.
7. Rodzic / opiekun prawny po podaniu wszelkich niezbędnych danych w elektronicznym formularzu rekrutacyjnym pobiera dokumenty zgłoszeniowe, które stanowią załącznik nr 1 do Regulaminu, następnie drukuje je i wypełnia. Rodzic / opiekun prawny składa podpisane dokumenty zgłoszeniowe opatrzone własnoręcznym podpisem w szkole. Szkoła zbiera wszystkie dokumenty zgłoszeniowe uczniów w danym roku szkolnym i przedkłada je w wersji papierowej w siedzibie Organizatora bądź drogą pocztową.
8. Złożenie wszelkich niezbędnych dokumentów zgłoszeniowych jest równoznaczne z akceptacją warunków uczestnictwa w Projekcie i w przypadku zakwalifikowania się do udziału w Projekcie oznacza przystąpienie do Projektu.
9. Kwalifikowalność uczestników będzie weryfikowana na podstawie danych podanych w elektronicznym formularzu rekrutacyjnym oraz dokumentach zgłoszeniowych.
10. W przypadku niepodania danych w elektronicznym formularzu rekrutacyjnym i/lub nie złożenia wymaganych dokumentów zgłoszeniowych przez rodzica/opiekuna prawnego ucznia ubiegającego się o uczestnictwo w Projekcie w wymaganym terminie jego zgłoszenie nie będzie brane pod uwagę.
11. Wyniki rekrutacji uczniów będą dostępne w szkole oraz w siedzibie Organizatora.
12. Informacja o zakwalifikowaniu się /niezakwalifikowaniu się danego ucznia do Projektu zostanie wysłana drogą mailową do rodzica / opiekuna prawnego.
13. W przypadku większej liczby chętnych uczniów do przystąpienia do Drużyny i udziału w ścieżce edukacyjnej o zakwalifikowaniu zdecyduje szkoła.
14. W razie potrzeby zostaną utworzone listy rezerwowe uczniów z danej szkoły
15. W przypadku rezygnacji ucznia z udziału w Projekcie rodzic / opiekun prawny zobowiązany jest poinformować i przedłożyć Opiekunowi Drużyny pisemne oświadczenie o rezygnacji z udziału w Projekcie.

§ 9 - Zobowiązania szkoły objętej Projektem

1. Szkoła objęta Projektem jest zobowiązana do:
 - 1.1. ustalenia z Organizatorem zakresu prac remontowych i listy wymaganego wyposażenia Pracowni, oraz zaplanowanie terminu remontu Pracowni do końca lutego 2026 roku zakwalifikowania się danej placówki do Projektu;
 - 1.2. podpisania umowy o realizację Projektu pomiędzy Organem Prowadzącym a Organizatorem w terminie do końca marca roku zakwalifikowania się danej placówki do Projektu;
 - 1.3. udostępnienia edukatorom RoboLAB Pracowni i jej wyposażenia, których remont oraz zakup zostały dofinansowane w ramach Projektu, na potrzeby przeprowadzenia szkoleń, o których mowa w § 4 pkt 4.1.1. oraz 4.2.1. w wymiarze 136 godzin zegarowych;
 - 1.4. udziału w trzech kolejnych edycjach zawodów Task Hunters odbywających się w ramach XChallenge, począwszy od edycji następującej po zakończeniu ścieżki edukacyjnej przypadającej na pierwszy rok realizacji Projektu, oraz wystawienia do udziału w tych Zawodach Drużyny i Robota. Organizator zastrzega sobie prawo do żądania zwrotu wszelkich materiałów oraz wyposażenia zakupionych w ramach Projektu w przypadku niespełnienia tego wymogu;
 - 1.5. wyznaczenia nauczyciela, który w ramach uczestnictwa w Projekcie będzie pełnił rolę Opiekuna Drużyny, natomiast w przypadku rezygnacji nauczyciela z pełnionej funkcji Opiekuna Drużyny placówka zobowiązuje się do wyznaczenia następcy do pełnienia tej funkcji w terminie do 15 dni roboczych licząc od dnia złożenia rezygnacji. Szkoła o wszelkich zmianach Opiekuna Drużyny niezwłocznie informuje Organizatora;
 - 1.6. organizacji w placówce corocznej rekrutacji uczniów do Drużyny, w celu uzupełnienia jej o nowych uczestników do liczby 15 osób w Drużynie.

§ 10 - Czas trwania wsparcia w ramach Projektu

1. Wszystkie opisane w § 4 formy wsparcia realizowane są przez cały czas trwania jednej edycji Projektu dla danej placówki, tj. przez okres trzech lat począwszy od marca w roku zakwalifikowania się danej szkoły do udziału w Projekcie do miesiąca grudnia następującego po upływie trzech lat.
2. Okres wsparcia w ramach Projektu obejmuje przeprowadzenie ścieżki edukacyjnej oraz udział w trzech edycjach zawodów Task Hunters, począwszy od edycji następującej po zakończeniu ścieżki edukacyjnej przypadającej na pierwszy rok realizacji Projektu.

§ 11 - Zasady organizacyjne

1. Organizator zobowiązuje się do:
 - 1.1. przekazywania Organowi Prowadzącemu oraz szkole objętej Projektem wszelkich informacji dotyczących Projektu;
 - 1.2. przeprowadzenia remontu pomieszczenia przeznaczonego na Pracownię, zapewnienia w nim Brandingu Organizatora oraz zakupu wyposażenia Pracowni na podstawie ustaleń ze szkołą zawartych w umowie o realizację Projektu;
 - 1.3. zapewnienia chętnym uczniom, którzy zostaną zakwalifikowani do udziału w Projekcie, dostępu do ścieżki edukacyjnej i cyklu szkoleń w niej zawartych;
 - 1.4. udzielania wsparcia merytorycznego w zakresie realizacji Projektu, w tym dotyczącego ścieżki edukacyjnej, Opiekunowi Drużyny i Drużynie.
2. Organizator jest uprawniony do:
 - 2.1. przeprowadzenia kontroli w okresie trwania umowy o realizację Projektu i po jej zakończeniu. Zakres kontroli obejmuje wykonanie zadań zgodnie z umową o realizację Projektu oraz Regulaminem. Organ Prowadzący / szkoła zobowiązuje się dostarczyć i/lub udostępnić dokumenty i inne nośniki informacji, udzielić dostępu do Pracowni oraz udzielić wszelkich wyjaśnień i informacji na każde żądanie Organizatora w terminie przez niego wyznaczonym;
 - 2.2. prowadzenia monitoringu działań Projektu w trakcie jego realizacji;
 - 2.3. zmian w harmonogramie cyklu szkoleń realizowanych w ramach ścieżki edukacyjnej Drużyny.
3. Dyrektor szkoły lub osoba przez niego wyznaczona, na podstawie udzielonego pełnomocnictwa przez Organ Prowadzący, zobowiązuje się do sumiennego i należytego wykonania umowy o realizację Projektu, zgodnie z jej zapisami oraz obowiązującym Regulaminem, w tym w szczególności:
 - 3.1. pełnienia kluczowej roli podczas realizacji Projektu w szkole, przez co rozumie się aktywne zaangażowanie i dołożenie przez dyrektora lub osobę przez niego wyznaczoną wszelkich starań mających na celu stworzenie w szkole odpowiedniej struktury organizacyjnej oraz warunków sprzyjających skutecznej realizacji działań merytorycznych przewidzianych w ramach Projektu;
 - 3.2. zapewnienia odbioru przez szkołę wyposażenia zakupionego w ramach Projektu do Pracowni, a następnie udostępnienia tej Pracowni do prowadzenia szkoleń przez edukatora RoboLAB w ramach ścieżki edukacyjnej Drużyny;
 - 3.3. zapewnienia w szkole nauczyciela pełniącego rolę Opiekuna Drużyny, który za swoje działania będzie otrzymywał stosowne wynagrodzenie, o którym mowa w § 4 pkt 5.1.2.;
 - 3.4. zobowiązania nauczyciela pełniącego rolę Opiekuna Drużyny do prowadzenia dzienników zajęć pozalekcyjnych i sprawdzania obecności uczniów w ramach Projektu;
 - 3.5. wsparcie udziału nauczycieli i uczniów w formach wsparcia przewidzianych w ramach Projektu;
 - 3.6. przekazywania informacji o rezygnacjach uczestników z udziału w Projekcie, w tym o skreśleniu ucznia z listy uczniów szkoły, ustaniu zatrudnienia nauczyciela w szkole itp.;

- 3.7. organizacji w szkole rekrutacji uczniów do Drużyny w ramach Projektu. Dyrektor szkoły lub osoba przez niego wyznaczona odpowiedzialny/a będzie za przeprowadzenie rekrutacji uczniów ze szkoły do Projektu, w tym informowanie o Projekcie i rozpoczęciu rekrutacji, weryfikację dokumentów zgłoszeniowych pod względem formalnym, ewidencjonowanie otrzymanych dokumentów, sporządzenie listy podstawowej i rezerwowej uczniów szkoły. Informowanie rodziców/opiekunów prawnych o prowadzonej w szkole rekrutacji uczniów do Drużyny w ramach Projektu powinno odbywać się zgodnie z przyjętym w szkole sposobem powiadamiania rodziców/opiekunów prawnych, np. przez nauczycieli bezpośrednio na zebraniach lub drogą elektroniczną. Uczeń może zostać skierowany do udziału w Projekcie przez nauczyciela, wychowawcę klasy lub zgłosić się samodzielnie do wychowawcy klasy, albo bezpośrednio do Dyrektora szkoły lub koordynatora szkolnego;
- 3.8. przekazywania informacji o wszystkich zdarzeniach mogących zakłócić udział szkoły w Projekcie, np. o likwidacji szkoły, itp.

§ 12 - Ochrona danych osobowych oraz zgoda na przetwarzanie wizerunku

1. Warunkiem niezbędnym do uczestnictwa w Projekcie jest wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych, w tym w postaci wizerunku, oraz wykorzystanie wizerunku przez Fundację.
2. Administratorem danych osobowych rodziców, opiekunów prawnych, opiekuna drużyny oraz dziecka jest Fundacja Wspierania Edukacji przy Stowarzyszeniu „Dolina Lotnicza”, ul. Akademicka 8, Rzeszów zwana dalej Administratorem. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym można skontaktować się dzwoniąc pod numer 17 865 30 04, bądź pisząc na wskazane w pkt. 3 adresy.
3. Z Administratorem można się kontaktować pisemnie, za pomocą poczty tradycyjnej na adres: ul. ul Akademicka 8, 35-084 Rzeszów lub email: info@dolinawiedzy.pl.
4. Podstawą prawną przetwarzania danych Uczestników jest podjęcie działań zmierzających do zawarcia umowy lub realizacja umowy pomiędzy Uczestnikami, a Administratorem dotyczącej uczestnictwa w Projekcie, dla którego przetwarzanie danych jest niezbędne, tj. art. 6 ust. 1 lit. b RODO, jak również wyrażona zgoda wg. art. 6 ust. 1 a RODO.
5. Dane osobowe Uczestnika, w tym dziecka, przetwarzane są wyłącznie dla celów związanych z realizacją Umowy oraz celem podjęcia niezbędnych działań przed zawarciem Umowy.
6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie spowoduje, że zawarcie i realizacja Umowy nie będą możliwe.
7. Dane osobowe będą przetwarzane przez Administratora przez czas, w którym umowa będzie wykonywana, a także później - w zakresie przewidzianym przepisami prawa, tj. m.in. do czasu upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń wynikających z Umowy lub w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego.
8. Administrator może przekazać Twoje dane podmiotom stale współpracującym z Administratorem przy organizacji Projektu, sponsorom, kancelarii księgowej, dostawcy poczty elektronicznej, kancelarii prawnej.

9. Uczestnik ma prawo żądać od Administratora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, przenoszenia, usunięcia, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz ograniczenia przetwarzania danych.
10. W związku z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnika przez Administratora Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.
11. W oparciu o dane osobowe Uczestnika Administrator nie będzie podejmował wobec Uczestnika zautomatyzowanych decyzji, w tym decyzji będących wynikiem profilowania.

§ 13 - Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w niniejszym Regulaminie i/lub wprowadzenia dodatkowych postanowień w każdym czasie. Organ Prowadzący oraz szkoły objęte Projektem zobowiązane są do śledzenia zmian w Regulaminie.
2. We wszystkich przypadkach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
3. Aktualny Regulamin jest zawsze dostępny na stronie internetowej Projektu pod adresem: <https://dolinawiedzy.pl/robostrefa/>.