

REGULAMIN PROJEKTU

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w projekcie „Biblioteka w grze” w edycji 2026/2027 [dalej: „Projekt”].
2. Organizatorami Projektu są **Województwo Świętokrzyskie – Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli** z siedzibą w Kielcach, ul. Marszałka Józefa Piłsudskiego 42, 25-431 Kielce oraz **Wydawnictwo IUVI** Spółka z o.o. Sp. j. z siedzibą w Krakowie, ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków [dalej: „Organizatorzy”]. **Organizatorzy ponoszą całościową odpowiedzialność za realizację Projektu** – w szczególności za rekrutację, logistykę i koszty przesyłek, kompletność pakietów, materiały metodyczne oraz komunikację z placówkami.
3. Projekt polega na bezpłatnym wypożyczaniu bibliotekom pakietów gier logicznych SmartGames® wraz z materiałami metodycznymi. Celem Projektu jest przygotowanie nauczycieli bibliotekarzy do wykorzystywania gier logicznych, strategicznych i narracyjnych jako atrakcyjnego narzędzia pracy biblioteki szkolnej, wspierającego rozwój kompetencji uczniów, koncentrację, uważność, współpracę, komunikację oraz twórcze spędzanie czasu bez ekranów.
4. Udział w Projekcie jest bezpłatny i dobrowolny. Edycja 2026/2027 trwa od października 2026 do maja 2027 i obejmuje 8 terminów wypożyczeń.
5. Projekt obejmuje działania szkoleniowe, praktyczne korzystanie z gier w bibliotekach szkolnych oraz wymianę doświadczeń i dobrych praktyk pomiędzy Uczestnikami.

§ 2. Warunki uczestnictwa

1. Projekt skierowany jest do nauczycieli bibliotekarzy pracujących w bibliotekach szkolnych szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego. Do udziału w projekcie może zostać zgłoszony jeden lub dwóch nauczycieli bibliotekarzy z każdej z pietnastu zakwalifikowanych bibliotek. Osoby zgłoszone do udziału w Projekcie zwane są dalej „Uczestnikami”.
2. Zgłoszenie do Projektu następuje poprzez:
   a) dokonanie indywidualnego wpisu w Systemie Obsługi Szkoleń ŚCDN;
   b) wypełnienie formularza zgłoszeniowego (Załącznik nr 1);
   c) podpisanie zgody na udział w Projekcie i przetwarzanie danych osobowych (Załącznik nr

2);
d) podpisanie zgody na wykorzystanie wizerunku (Załącznik nr 3);
e) dostarczenie powyższych dokumentów poprzez przesłanie ich w wersji papierowej na adres Organizatora: Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach, ul. Marszałka J. Piłsudskiego 42, 25-431 Kielce.

3. Uczestnik zgłasza do udziału w Projekcie bibliotekę szkolną, w której będzie realizował działania związane z wykorzystaniem gier.

§ 3. Rekrutacja

1. Rekrutacja trwa do 16 października 2026 r.
2. Liczba miejsc w Projekcie jest ograniczona do piętnastu bibliotek. O przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.
3. W przypadku przekroczenia liczby zgłoszeń zostanie utworzona lista rezerwowa.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do weryfikacji spełnienia przez zgłaszających warunków uczestnictwa określonych w niniejszym Regulaminie.

§ 4. Organizacja i przebieg Projektu

1. Projekt obejmuje:
    a. szkolenie wprowadzające – dotyczące założeń Projektu oraz możliwości wykorzystania gier w pracy biblioteki szkolnej;
    b. działania szkoleniowe i warsztatowe;
    c. wypożyczenie pakietu gier SmartGames®;
    d. praktyczne wykorzystanie gier z uczniami-czytelnikami w bibliotekach szkolnych;
    e. wymianę doświadczeń i dobrych praktyk pomiędzy Uczestnikami;
    f. konferencję końcową;
    g. ewaluację projektu.
2. Wypożyczenie obejmuje jeden ustalony termin (około 3 tygodnie). Pakiet zawiera komplet gier oraz segregator metodyczny.
3. Pakiety gier są przekazywane pomiędzy uczestniczącymi w Projekcie bibliotekami zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatorów. Szczegółowy harmonogram wypożyczania pakietów gier zostanie przekazany Uczestnikom przez Organizatorów.
4. Dostawa pakietu do placówki oraz jego odbiór odbywają się kurierem, na koszt Organizatora. Uczestnik otrzymuje wiadomość e-mail z datą odbioru przesyłki; kurier posiada gotowy list przewozowy z adresem kolejnej placówki.
5. Jeśli kurier nie odbierze paczki w wyznaczonym dniu, Uczestnik zobowiązany jest zgłosić to w tym samym dniu roboczym do Organizatora (szkola@iuvi.pl, tel. 570 223 860); Organizator zamawia ponowny odbiór na własny koszt.

§ 5. Obowiązki Uczestnika

1. Uczestnik zobowiązuje się do należytej dbałości o powierzone gry i materiały oraz do korzystania z nich zgodnie z ich przeznaczeniem.

2. Po zakończeniu okresu wypożyczenia Uczestnik zobowiązuje się do przekazania kompletnego pakietu gier kolejnej bibliotece zgodnie z ustalonym harmonogramem. Przed przekazaniem pakietu Uczestnik sprawdza kompletność gier według listy kontrolnej z segregatora i pakuje je w oryginalny karton.
3. Braki lub uszkodzenia elementów Uczestnik niezwłocznie zgłasza Organizatorowi. Organizator uzupełnia lub wymienia grę drogą wysyłki, aby kolejna placówka otrzymała kompletny pakiet. Zgłoszone braki nie obciążają placówki.

§ 6. Obowiązki Organizatorów

1. Organizatorzy zapewniają Uczestnikom dostęp do działań szkoleniowych, gier oraz materiałów metodycznych oraz wsparcia merytorycznego w trakcie realizacji Projektu.
2. Organizatorzy odpowiadają za organizację obiegu pakietów gier pomiędzy uczestniczącymi w Projekcie bibliotekami.
3. Organizatorzy przekazują Uczestnikom harmonogram działań projektowych oraz zasady korzystania z pakietów gier.
4. Organizatorzy maja prawo do dokumentowania przebiegu Projektu w formie zdjęć i nagrań wyłącznie za zgodą Uczestników (Załącznik nr 3).
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany harmonogramu Projektu, w szczególności terminów szkoleń i przekazywania pakietów gier, z przyczyn organizacyjnych. O zmianach Uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Szczegółowy przebieg poszczególnych działań projektowych może zostać określony w odrębnych informacjach przekazywanych Uczestnikom.
2. W sprawach organizacyjnych nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmują Organizatorzy.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego zatwierdzenia przez Organizatorów.

§ 8. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) [dalej: „RODO”], Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli z siedzibą w Kielcach, ul. Marszałka Józefa Piłsudskiego 42, 25-431 Kielce oraz Wydawnictwo IUVI Spółka z o.o. Sp. j. Z siedzibą w Krakowie, ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków, KRS 0000464878, REGON 122870057 [dalej: „Administratorzy”], informują, że:

a) są administratorami danych osobowych Uczestników i osób kontaktowych bibliotek uczestniczących w programie „Biblioteka w grze”, przetwarzanych w związku z udziałem placówki w programie;
b) kontakt w sprawach danych osobowych należy kierować na: iod@scdn.pl lub drogą pocztową pod adresem administratora danych osobowych;
c) kategorie przetwarzanych danych: a) identyfikacyjne – imię i nazwisko, b) dotyczące miejsca pracy – nazwa i adres placówki, pełniona funkcja, c) kontaktowe – adres e-mail i

numer telefonu, d) wizerunkowe – w celu udokumentowania przebiegu Projektu w formie zdjęć i nagrań;

d) podstawę przetwarzania danych stanowią: a) art. 6 ust. 1 lit. a i f RODO – zapewnienie udziału placówki w programie, obsługa zgłoszeń, rezerwacji terminów i komunikacji dotyczącej wypożyczeń, b) art. 6 ust. 1 lit. c RODO – wypełnienie obowiązków prawnych, c) art. 6 ust. 1 lit. f RODO – dochodzenie lub zabezpieczenie ewentualnych roszczeń;
e) podanie danych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie uniemożliwia udział w Projekcie;
f) dane będą przechowywane przez okres realizacji programu, a po jego zakończeniu – przez okres wynikający z przepisów prawa lub do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń;
g) osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody w dowolnym momencie oraz wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Załączniki:

Załącznik nr 1. Formularz zgłoszeniowy do projektu
Załącznik nr 2. Zgoda na udział w projekcie oraz przetwarzanie danych osobowych
Załącznik nr 3. Zgoda na wykorzystanie wizerunku

Załącznik nr 1

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DO PROJEKTU „BIBLIOTEKA W GRZE”

Pieczątka szkoły:

Data: .....

Imię i nazwisko nauczyciela: .....

Placówka: .....

Stanowisko/nauczany przedmiot: .....

Telefon kontaktowy: .....

Adres e-mail: .....

Oświadczam, że:

Jestem pracownikiem placówki, uzyskałem/uzyskałam* zgodę dyrekcji placówki na udział w projekcie „Biblioteka w grze”.

Podpis dyrektora: .....

Podpis nauczyciela: .....

* Niepotrzebne skreślić

Załącznik nr 2

ZGODA NA UDZIAŁ W PROJEKCIE

ORAZ PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

Wyrażam zgodę na udział w projekcie „Biblioteka w grze” realizowanym przez Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach oraz Wydawnictwo IUVI w roku szkolnym 2026/2027 oraz akceptuję jego Regulamin.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych (imię, nazwisko, miejsce pracy) oraz danych kontaktowych (numer telefonu, adres mailowy) w celu realizacji projektu, dokumentacji jego przebiegu oraz przekazania informacji zwrotnej.

Oświadczam, że zapoznałem/am* się z klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych stanowiącą część Regulaminu projektu.

.....
Podpis nauczyciela

.....
Miejscowość, data

* Niepotrzebne skreślić

Załącznik nr 3

ZGODA NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

Ja, niżej podpisany/a*, wyrażam zgodę na nieodpłatne utrwalenie i wykorzystywanie mojego wizerunku przez Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach oraz Wydawnictwo IUVI, na potrzeby dokumentacji i promocji projektu „Biblioteka w grze”.

Zgoda obejmuje wykorzystywanie wizerunku w szczególności w materiałach informacyjnych i promocyjnych, mediach tradycyjnych i społecznościowych, publikacjach edukacyjnych oraz na stronach internetowych Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli i Wydawnictwa IUVI.

.....
Podpis nauczyciela

.....
Miejscowość, data

* Niepotrzebne skreślić