

Regulamin programu edukacyjnego „Ogarniam Ekran” – edycja jesienna 2026

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w programie edukacyjnym „Ogarniam Ekran”, zwanym dalej „Programem”, w jego edycji jesiennej 2026 r.
2. Organizatorem Programu jest Fundacja Połącz się z Głową z siedzibą w Łodzi przy ul. Rudzkiej 84/3, 93-423 Łódź, NIP 7282866227, REGON 523182447, zwana dalej „Fundacją”.
3. Partnerem Programu jest Fundacja mBanku z siedzibą w Warszawie przy ul. Prostej 18, 00-850 Warszawa, KRS 000087634, REGON 010691166, NIP 525-15-76-935, zwana dalej „Partnerem”.
4. Program realizowany jest przy wykorzystaniu aplikacji edukacyjnej Startee oraz narzędzi cyfrowych wspierających udział szkół, nauczycieli i uczniów.
5. Program ma charakter edukacyjny i służy rozwijaniu kompetencji cyfrowych młodzieży. Edycja jesienna 2026 poświęcona jest przede wszystkim cyberbezpieczeństwu, ochronie prywatności i świadomemu funkcjonowaniu w sieci.
6. Udział szkół i uczniów w Programie jest całkowicie bezpłatny.
7. Regulamin jest udostępniany szkołom, nauczycielom, uczniom oraz rodzicom lub opiekunom prawnym uczestników.

§ 2. Definicje

Na potrzeby Regulaminu przyjmuje się następujące znaczenie pojęć:

1. Program – program edukacyjny „Ogarniam Ekran”, realizowany w edycji jesiennej 2026 przez Fundację.
2. Szkoła – zakwalifikowana do Programu szkoła podstawowa lub ponadpodstawowa.
3. Koordynator Szkolny – osoba wyznaczona przez Szkołę do kontaktu z Fundacją i organizacji udziału Szkoły w Programie.
4. Nauczyciel / Opiekun Klasy – osoba wskazana przez Szkołę do wspierania uczniów w realizacji Programu.
5. Uczestnik – uczeń biorący udział w Programie.
6. Rodzic / Opiekun Prawny – osoba uprawniona do działania w imieniu Uczestnika, jeżeli wymagają tego przepisy prawa lub zasady korzystania z Aplikacji.
7. Aplikacja – aplikacja edukacyjna Startee służąca Uczestnikom do realizacji modułu, lekcji, quizów, testu oraz aktywności dodatkowych.
8. Platforma – środowisko techniczne obsługujące Aplikację i panele zarządzania Programem, w tym konta, kody dostępu, monitoring postępów i certyfikaty.
9. Operator Technologiczny – podmiot odpowiedzialny za techniczne działanie Aplikacji i Platformy, współpracujący z Fundacją.
10. Certyfikat – potwierdzenie ukończenia ścieżki edukacyjnej i zaliczenia testu końcowego przez Uczestnika.
11. Portfel Certyfikatów – funkcjonalność Platformy służąca do zapisywania i prezentowania certyfikatów lub historii osiągnięć, jeżeli została udostępniona w danej edycji.
12. Gwiazdki – wizualna reprezentacja punktów zdobywanych przez Uczestnika w ramach grywalizacji.
13. Mikromisje – dodatkowe, krótkie zadania udostępniane w Aplikacji w trakcie trwania Programu.

§ 3. Cel i zakres Programu

1. Program ma na celu wspieranie uczniów w rozwijaniu świadomych i bezpiecznych nawyków związanych z korzystaniem z technologii cyfrowych.
2. Edycja jesienna 2026 obejmuje moduł „Bezpieczeństwo i prywatność” w aplikacji Startee, składający się w szczególności z krótkich lekcji, materiałów edukacyjnych, quizów, testu końcowego oraz elementów grywalizacji.
3. Program obejmuje również materiały informacyjne i scenariusze lekcji dla nauczycieli, materiały dla rodziców, działania organizacyjne i – w odniesieniu do wybranych szkół oraz uczniów – ewaluację.
4. Harmonogram i szczegóły organizacyjne Programu są przedstawiane Szkołom w „Instrukcji wdrożenia” i komunikatach Fundacji.

§ 4. Uczestnicy Programu

1. Program skierowany jest do uczniów klas VII–VIII szkół podstawowych oraz klas I–III szkół ponadpodstawowych ze Szkół zakwalifikowanych do edycji jesiennej 2026.
2. W realizacji Programu uczestniczą również Koordynatorzy Szkolni, Nauczyciele i – w roli wspierającej – Rodzice lub Opiekunowie Prawni.
3. Udział Szkoły w Programie następuje na podstawie zgłoszenia i porozumienia zawartego z Fundacją. Uczniów do udziału wskazuje Szkoła zgodnie z ustaleniami organizacyjnymi.
4. Udział w Programie nie oznacza automatycznego uzyskania dostępu do innych modułów Aplikacji ani do jej odpłatnych funkcjonalności.

§ 5. Zasady udziału Szkoły

1. Szkoła przystępująca do Programu zobowiązuje się do:
 - a) wyznaczenia Koordynatora Szkolnego i wskazania klas oraz Nauczycieli uczestniczących w Programie;
 - b) współpracy z Fundacją przy wdrożeniu i realizacji Programu zgodnie z harmonogramem;
 - c) przekazania Nauczycielom, uczniom i rodzicom informacji organizacyjnych otrzymanych od Fundacji, w tym udostępnienia rodzicom filmu informacyjnego i przygotowanej wiadomości;
 - d) przekazania uczniom indywidualnych kodów dostępu do Programu;
 - e) zaplanowania lekcji wprowadzającej i przypominającej na podstawie scenariuszy udostępnionych przez Fundację;
 - f) organizacyjnego wspierania uczniów i monitorowania postępów, a także współpracy przy ewaluacji, jeżeli Szkoła została nią objęta.
2. Szkoła ustala sposób realizacji Programu: podczas lekcji, w ramach samodzielnej pracy uczniów albo w formule mieszanej.
3. Szkoła korzysta z Programu i udostępnionych narzędzi wyłącznie w celach edukacyjnych i organizacyjnych związanych z Programem. Nie może wykorzystywać materiałów lub dostępów sprzecznie z ich przeznaczeniem lub obowiązującym prawem.

§ 6. Rola Koordynatora Szkolnego, Nauczycieli i Rodziców

1. Koordynator Szkolny odpowiada za bieżący kontakt z Fundacją, przekazywanie informacji Nauczycielom, organizację udziału klas i dostępów do panelu szkoły oraz zgłaszanie problemów organizacyjnych lub technicznych.
2. Nauczyciele wspierają uczniów w realizacji Programu, prowadzą lekcję wprowadzającą i przypominającą, przekazują kody dostępu oraz mogą monitorować postępy za pomocą panelu nauczyciela.

3. Rodzice lub Opiekunowie Prawni pełnią rolę wspierającą. Mogą zachęcać dziecko do regularnej pracy z Aplikacją, rozmawiać o omawianych zagadnieniach i pomagać mu wykorzystywać zdobytą wiedzę w codziennym funkcjonowaniu w sieci.
4. Fundacja udostępnia film informacyjny oraz gotową wiadomość dla rodziców, które Szkoła może przekazać w szczególności za pośrednictwem dziennika elektronicznego.
5. Szkoła odpowiada za aktualność danych Koordynatora i Nauczycieli przekazanych do Programu.

§ 7. Zasady korzystania z Aplikacji i Platformy

1. Uczestnik otrzymuje od Szkoły indywidualny kod, pobiera aplikację Startee z App Store lub Google Play, rejestruje się i aktywuje dostęp do modułu „Bezpieczeństwo i prywatność”.
2. Program rekomenduje korzystanie z własnego smartfona Uczestnika. Wynika to z celów edukacyjnych, obejmujących także kształtowanie postaw, nawyków i odruchowych zachowań w środowisku mobilnym, w tym doświadczeń związanych z dotykową obsługą telefonu.
3. Możliwa jest również realizacja Programu z wykorzystaniem komputerów lub tabletów szkolnych. W takim przypadku materiały zachowują układ charakterystyczny dla ekranu smartfona, a nie tradycyjny widok strony internetowej.
4. Korzystanie z urządzeń mobilnych na terenie Szkoły odbywa się z uwzględnieniem obowiązujących przepisów prawa, zasad przyjętych w danej placówce i decyzji uprawnionych Nauczycieli.
5. W Aplikacji lub na Platformie mogą być dostępne: materiały edukacyjne, konta Uczestników, kody dostępu, panele dla szkół i nauczycieli, monitoring postępów, grywalizacja oraz Certyfikaty.
6. Użytkownicy są zobowiązani do korzystania z Aplikacji i Platformy zgodnie z ich przeznaczeniem, instrukcjami Fundacji i zasadami bezpieczeństwa. Zabronione jest udostępnianie kont, haseł lub kodów dostępu osobom nieuprawnionym.
7. Za techniczne działanie Aplikacji i Platformy odpowiada Operator Technologiczny współpracujący z Fundacją. Trudności związane z korzystaniem z narzędzi należy zgłaszać kanałami wsparcia wskazanymi w § 18.

§ 8. Zasady udziału uczniów i harmonogram

1. Uczniowie uczestniczą w Programie w zakresie określonym przez Szkołę i Fundację, realizując ścieżkę edukacyjną, zadania, quizy i test końcowy.
2. Indywidualne kody dostępu udostępniane są Szkołom 20 października 2026 r. Oficjalne rozpoczęcie Programu przez uczniów przewidziane jest w okresie 21–27 października 2026 r.
3. Realizacja modułu edukacyjnego, testów i certyfikacji trwa do 16 grudnia 2026 r. włącznie. Uczniowie mogą pracować we własnym tempie, zgodnie z modelem przyjętym przez Szkołę.
4. Jeżeli przepisy prawa lub warunki korzystania z Aplikacji wymagają określonego działania Rodzica lub Opiekuna Prawnego, powinno ono zostać dopełnione przed rozpoczęciem korzystania z danego narzędzia.

§ 9. Zasady grywalizacji

1. Grywalizacja jest elementem motywującym do aktywnej nauki. W Aplikacji dostępne są Gwiazdki, rankingi uczniów i klas, Progi klas oraz Mikromisje. Zasady ich naliczania i prezentowania opisano poniżej.
2. Gwiazdki stanowią wizualną reprezentację punktów zdobywanych przez Uczestnika m.in. za lekcje, quizy, test i Mikromisje. Liczba Gwiazdek decyduje o pozycji w rankingu uczniów. Gwiazdki są gromadzone przez całą edycję Programu i nie są w jej trakcie resetowane.
3. Za ukończenie lekcji Uczestnik otrzymuje Gwiazdki. Im więcej poprawnych odpowiedzi, tym większa liczba Gwiazdek, przy czym każda lekcja ma maksymalną pulę. Ponowne wykonanie lekcji z lepszym wynikiem

pozwała zdobyć wyłącznie brakującą różnicę do tej puli; słabszy wynik nie pomniejsza Gwiazdek już zdobytych.

4. Quizy są lekcjami sprawdzającymi wiedzę z losowanymi pytaniami. Przyznają więcej Gwiazdek niż standardowe lekcje, a ich liczba zależy od poprawności odpowiedzi. Quiz jest zaliczony po uzyskaniu co najmniej 80% poprawnych odpowiedzi. Można go poprawiać również po zaliczeniu, aby zdobyć brakujące Gwiazdki do maksymalnej puli.
5. Zaliczenie testu końcowego wymaga uzyskania co najmniej 80% poprawnych odpowiedzi. Wynik taki oznacza przyznanie pełnej puli Gwiazdek przewidzianej za test oraz Certyfikatu. Po nieudanej próbie test można ponowić po upływie 60 minut. Zaliczonego testu nie można poprawiać.
6. Mikromisje są krótkimi zadaniami dodatkowymi udostępnianymi od poniedziałku do piątku. Ich wykonanie do niedzieli danego tygodnia włącznie zapewnia pełną przypisaną pulę Gwiazdek, niezależnie od poprawności odpowiedzi.
7. Po zakończeniu tygodnia wszystkie Mikromisje, zarówno ukończone, jak i nieukończone, trafiają do archiwum. Wykonanie Mikromisji z archiwum nie przyznaje Gwiazdek. Mikromisje nie są wymagane do uzyskania Certyfikatu.
8. Ranking uczniów porównuje łączną liczbę Gwiazdek uczniów tej samej Szkoły w danej edycji. Większa liczba Gwiazdek oznacza wyższą pozycję. Uczniowie z jednakową liczbą Gwiazdek zajmują to samo miejsce. W rankingu Uczestnicy są prezentowani pod pseudonimami, bez imion i nazwisk.
9. Ranking klas porównuje klasy w obrębie tej samej Szkoły według odsetka zdobytych Gwiazdek w stosunku do puli dostępnej dla danej klasy. Pozwala to porównywać postęp niezależnie od liczebności klasy. Uwzględniani są uczniowie, którzy aktywowali kod dostępu i ukończyli co najmniej jedną lekcję.
10. Progi klas to widok wspólnych postępów pokazujący liczbę aktywacji, ukończonych lekcji oraz zdobytych Certyfikatów. Umożliwia śledzenie realizacji wspólnych celów niezależnie od pozycji klasy w rankingu.
11. Ranking Szkół jest dostępny wyłącznie Koordynatorom Szkolnym i służy celom statystycznym.
12. Grywalizacja nie zmienia zasad uzyskiwania Certyfikatu określonych w § 10. Punkty, miejsca rankingowe i ukończenie Mikromisji nie zastępują wymaganego zaliczenia testu końcowego.

§ 10. Certyfikaty i Portfel Certyfikatów

1. Warunkiem otrzymania Certyfikatu jest ukończenie ścieżki edukacyjnej i zaliczenie testu końcowego wynikiem co najmniej 80% poprawnych odpowiedzi.
2. Test niezakończony wymaganym wynikiem można powtarzać na zasadach wskazanych w § 9 ust. 5. Po zaliczeniu testu nie ma możliwości jego ponownego rozwiązywania.
3. Certyfikat ma postać elektroniczną. Szkoła może pobrać Certyfikaty z panelu i przekazać je uczniom.
4. Jeżeli Portfel Certyfikatów został udostępniony w danej edycji, informacje o ukończeniu Programu mogą być w nim zapisywane zgodnie z właściwymi zasadami korzystania z Platformy oraz ochrony danych.

§ 11. Monitoring realizacji Programu

1. Fundacja może monitorować przebieg Programu, w szczególności poziom aktywności Szkół, klas i Uczestników, w zakresie niezbędnym do jego realizacji, wsparcia i podsumowania.
2. Szkoły, Koordynatorzy i Nauczyciele mogą korzystać z danych udostępnionych w panelach wyłącznie w celach organizacyjnych i edukacyjnych związanych z Programem.
3. Fundacja może kontaktować się z przedstawicielami Szkół w celu przypomnienia o terminach, udzielenia wsparcia i rozwiązywania problemów organizacyjnych lub technicznych.

§ 12. Ewaluacja Programu

1. Fundacja prowadzi ewaluację Programu, aby ocenić jego przebieg, odbiór i efekty edukacyjne oraz określić, które elementy warto dalej rozwijać.
2. Ewaluacja obejmuje w szczególności analizę danych z Aplikacji oraz ankiety wśród wybranych uczniów przed rozpoczęciem udziału i po zakończeniu pracy z modulem.
3. Szkoły objęte badaniem ewaluacyjnym otrzymują odrębne informacje organizacyjne. Podsumowanie działań ewaluacyjnych edycji jesiennej przewidziane jest na grudzień 2026 r.

§ 13. Reaktywacja udziału Szkoły w kolejnych edycjach

1. Po zakończeniu danej edycji konta Szkoły, Koordynatora i Nauczycieli mogą przejść do statusu nieaktywnego.
2. Utrzymywanie nieaktywnych kont może służyć zachowaniu ciągłości współpracy i ułatwieniu ponownego udziału Szkoły w Programie.
3. Reaktywacja udziału Szkoły w kolejnej edycji wymaga nowych ustaleń między Szkołą a Fundacją i nie oznacza automatycznego przywrócenia pełnego dostępu do danych z poprzednich edycji ponad zakres zgodny z zasadami ich ochrony i przechowywania.

§ 14. Zakończenie udziału i brak automatycznego przejścia do modelu komercyjnego

1. Zakończenie udziału Szkoły w Programie nie oznacza automatycznego przejścia do odpłatnego modelu korzystania z usług Operatora Technologicznego.
2. Dalsze korzystanie przez Szkołę lub inny podmiot z Aplikacji bądź dodatkowych funkcjonalności wymaga odrębnej decyzji i odpowiedniej relacji prawnej.
3. Dane uczniów zebrane w ramach Programu nie przechodzą automatycznie do komercyjnej relacji z Operatorem Technologicznym bez odrębnego określenia podstaw prawnych i zasad dalszego przetwarzania.

§ 15. Ochrona danych osobowych

1. Fundacja stosuje odpowiednie zasady i środki ochrony danych osobowych przetwarzanych w związku z Programem.
2. Odpowiedzialność za przetwarzanie danych osobowych kształtuje się z uwzględnieniem charakteru i zakresu działań poszczególnych podmiotów:
 - a) Szkoła odpowiada za dane przetwarzane w ramach swojej działalności szkolnej i w tym zakresie jest ich administratorem;
 - b) Fundacja odpowiada za dane związane z organizacją i realizacją Programu i w odpowiednim zakresie jest ich administratorem;
 - c) Partner, jako podmiot wspierający Program, nie jest administratorem danych przekazywanych w formularzu zgłoszeniowym i nie przetwarza ich w ramach rekrutacji szkół do Programu;
 - d) Operator Technologiczny odpowiada za techniczne działanie Aplikacji i Platformy, a jego rolę w przetwarzaniu danych określają właściwe dokumenty informacyjne i uzgodnienia z Fundacją.
3. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych znajdują się w Polityce Prywatności programu „Ogarniam Ekran”, dokumentach informacyjnych Aplikacji Startee oraz właściwej dokumentacji Fundacji.
4. Informacje dotyczące ochrony danych osobowych można uzyskać, kontaktując się z Fundacją: rodo@polaczsiezglowa.pl; adres korespondencyjny: ul. Rudzka 84/3, 93-423 Łódź.
5. Szkoła przekazuje uczniom i rodzicom informacje dotyczące Programu i przetwarzania danych otrzymane od Fundacji w zakresie wymaganym do prawidłowej realizacji Programu.

§ 16. Prawa autorskie i korzystanie z materiałów

1. Materiały edukacyjne, treści, grafiki, elementy Aplikacji, układ Programu i inne materiały udostępnione w ramach Programu są chronione prawem autorskim lub innymi prawami własności intelektualnej.
2. Szkoła, Nauczyciele i Uczestnicy mogą korzystać z tych materiałów wyłącznie w zakresie niezbędnym do udziału w Programie, chyba że Fundacja lub uprawniony podmiot wyraźnie wskażą inaczej.
3. Zabronione jest kopiowanie, rozpowszechnianie lub komercyjne wykorzystywanie materiałów Programu bez zgody Fundacji albo innego uprawnionego podmiotu.

§ 17. Zmiany Regulaminu

1. Fundacja może zmienić Regulamin, jeżeli okaże się to konieczne ze względu na zmianę prawa, organizacji Programu, funkcjonalności Aplikacji lub Platformy albo konieczność doprecyzowania zasad udziału.
2. O zmianach Regulaminu Fundacja poinformuje Szkoły w sposób przyjęty dla komunikacji w Programie.
3. Zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników w sposób sprzeczny z obowiązującym prawem.

§ 18. Reklamacje i kontakt

1. Pytania, uwagi lub reklamacje związane z Programem można kierować do Fundacji Połącz się z Głową, ul. Rudzka 84/3, 93-423 Łódź, e-mail: biuro@polaczsiezglowa.pl.
2. Fundacja dąży do starań, aby odpowiedzieć na zgłoszenie bez zbędnej zwłoki, nie później jednak niż w ciągu 30 dni od jego otrzymania.
3. W przypadku zgłoszeń technicznych Fundacja może przekazać informację o właściwym kanale wsparcia:
 - a) Helpdesk: +48 515 770 665 | helpdesk@ogarniamekran.pl | poniedziałek–piątek, godz. 9:00–17:00;
 - b) Opiekun szkół: +48 515 770 616 | j.olczyk@polaczsiezglowa.pl | poniedziałek–piątek, godz. 9:00–17:00;
 - c) Organizator: +48 515 770 618 | biuro@polaczsiezglowa.pl | poniedziałek–piątek, godz. 9:00–17:00.

§ 19. Postanowienia końcowe

1. Regulamin ma zastosowanie do edycji jesiennej Programu „Ogarniam Ekran” w 2026 r.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie postanowienia porozumienia zawartego ze Szkołą, Polityka Prywatności Programu oraz obowiązujące przepisy prawa.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem 10 października 2026 r.

Dokumenty powiązane: „Zasady udziału w programie «Ogarniam Ekran» – edycja jesienna 2026”, „Instrukcja wdrożenia”, Polityka Prywatności Programu i porozumienie o udziale Szkoły w Programie.