

REGULAMIN KONKURSU ORAZ FINAŁU ON-LINE
PROJEKTU LEKcje PRZEDSIĘBIORCZOŚCI 2019/2020

§ 1

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu [**Konkurs**] jest Gdańska Fundacja Przedsiębiorczości [**Organizator**] realizująca Projekt „Lekcje Przedsiębiorczości” [**Projekt LP**].
2. Projekt skierowany jest do szkół podstawowych i ponadpodstawowych [**Uczestników Projektu**].
3. Projekt polega na przeprowadzeniu przez nauczycieli zajęć (w ramach lekcji lub zajęć pozalekcyjnych) w oparciu o przygotowane przez Organizatora Projektu LP materiały i problemy przygotowane przez Partnerów Merytorycznych Projektu LP.
4. Szkoły realizujące Projekt LP mogą wziąć udział w ścieżce konkursowej [**Konkurs**], która polega na przygotowaniu projektu-rozwiązania jednego typu problemu: społecznego, biznesowego lub ekologicznego w oparciu o materiały i narzędzia wykorzystywane w trakcie lekcji oraz zaprezentowania go podczas Finału „Lekcji Przedsiębiorczości” [**Finał LP**].
5. Przystąpienie do ścieżki konkursowej jest opcjonalne.

§ 2

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin [**Regulamin Konkursu**] określa zasady i warunki Konkursu na najlepszy pomysł - rozwiązanie problemu w Projekcie LP.
2. Rozwiązanie problemu powinno mieć postać prezentacji (forma prezentacji dowolna), będącej zapisem procesu powstawania koncepcji projektu, wypracowanego przez uczniów/uczennice samodzielnie przy pomocy mentorskiej ze strony nauczyciela/ki, który/-a wspiera ich w procesie twórczego rozwiązywania wybranego przez zespół problemu.
3. Opis rozwiązania problemu powinien zawierać co najmniej elementy takie, jak:
 - Opis projektu – na czym projekt polega i jaki problem rozwiązuje, wartości projektu,
 - Odbiorcy projektu – do kogo projekt jest kierowany, segmenty, relacje z klientami,
 - Struktura zespołu – opis członków zespołu i podział prac,
 - Opis zadań w projekcie i harmonogram,
 - Budżet projektu – struktura kosztów i przychodów
 - Inne elementy, które mogą wpłynąć na ocenę projektu (patrz „Karta oceny”).
4. Z jednej szkoły do Finału może zostać zgłoszona tylko 1 grupa uczniów/uczennic do każdego typu problemu (czyli maksymalnie 3 grupy, po 1 do każdego z typów problemów), która zaprezentuje rozwiązanie wybranego problemu przed członkami Jury Konkursowego [**Jury**]. Oznacza to, że w danej szkole może powstać wiele grup i wiele prezentacji, ale tylko trzy grupy ze szkoły mogą zostać zaprezentowane na Finale LP, pod warunkiem, że każda z tych grup przedstawia rozwiązanie do innego typu problemu (społecznego, biznesowego lub ekologicznego). Selekcja grup powinna odbyć się wewnętrznie w szkole, np. za pomocą konkursu wewnątrzszkolnego lub głosowania uczniów na wybrany projekt-rozwiązanie.
5. Finał Konkursu, w którym wezmą udział wybrane w szkołach grupy odbędzie się on-line za pośrednictwem portalu EVENEA, osobno dla szkół podstawowych i osobno dla szkół ponadpodstawowych:
 - a) Finał konkursu dla szkół podstawowych odbędzie się **28 maja 2020 r.** w godzinach 9:00-14:00.
 - b) Finał konkursu dla szkół ponadpodstawowych odbędzie się **29 maja 2020 r.** w godzinach 9:00-16:00.
6. Uczestnictwo w ścieżce konkursowej zakłada, że uczniowie realizujący Projekt LP przygotowują w grupach maks. 6-osobowych opis projektu, będący rozwiązaniem jednego typu problemu, uszczegółowionych dla każdej z edycji Projektu LP przez Organizatora Projektu LP.

7. Podstawowe wyzwania/problemy do rozwiązania:
 - **Biznesowe** – tzw. case study dostarczone przez firmy (produkcja / usługi / inne branże), które mają potencjał biznesowy i mogą zostać wdrożone w firmie lub są zdefiniowane przez przedsiębiorcę jako wyzwanie dla młodzieży,
 - **Społeczne** – tzw. case study dostarczone przez organizacje społeczne w odpowiedzi na problemy społeczne (np. międzypokoleniowe), oraz zagadnienia nad którymi pracują pracownicy Partnerów Merytorycznych,
 - **Ekologiczne** – tzw. case study dostarczone przez organizacje społeczne, instytucje i firmy zajmujące się tematyką ekologiczną (np. problem plastiku), oraz zagadnienia nad którymi pracują pracownicy Partnerów Merytorycznych.
8. Konkurs jest dwuetapowy:
 1. **Pierwszy etap** obejmuje szkolny półfinał, w którym spośród wszystkich grup realizujących Projekt LP w danej szkole zostaną wybrane maksymalnie 3 zespoły (każdy zespół realizuje projekt z innej ścieżki problemowej). Zespoły wybrane do udziału w Finale LP mogą się składać minimalnie z 2, a maksymalnie z 6 Uczestników Projektu **[Finaliści]**.
 2. **Drugi etap** obejmuje prezentację modeli biznesowych zespołów wyróżnionych w szkolnym półfinale, przed Jury. Prezentacja odbędzie się on-line za pośrednictwem portalu EVENEA. W trakcie prezentacji obecni będą wszyscy członkowie zespołu, nauczyciel, członkowie Jury oraz zespół Projektu LP. Szczegółowy przebieg tego etapu dla szkół podstawowych oraz kryteria oceny projektów opisane są w § 3 ust. 1-6 niniejszego Regulaminu Konkursowego. Szczegółowy opis przebiegu tego etapu projektu dla szkół ponadpodstawowych oraz kryteria oceny projektów opisane są w § 4 ust. 1-6 niniejszego Regulaminu Konkursowego.
9. Każdy z zespołów prowadzony jest przez nauczyciela, który w imieniu zespołu będzie opiekunem w Projekcie LP **[Opiekun]**.
10. Uczestnicy biorący udział w Finale LP on-line za pośrednictwem portalu EVENEA powinni korzystać z komputerów lub telefonów komórkowych z dostępem do internetu.
11. Korzystanie z portalu EVENEA nie wymaga instalowania żadnego dodatkowego oprogramowania.
12. Organizator posiada prywatny kanał na portalu EVENEA, do którego zaprosi Uczestników Projektu poprzez linka przesłanego na maila Uczestnika Projektu podanego Organizatorowi w trakcie zgłaszania Uczestników Projektu do udziału w Finale LP on-line.
13. Spotkanie Uczestników Projektu z Jury nie będzie rejestrowane.

§ 3

OCENA PROJEKTÓW PODCZAS FINAŁU MIĘDZYSZKOLNEGO – SZKOŁY PODSTAWOWE

1. Projekty i ich prezentacje zostają poddane ocenie dokonanej przez Jury składające się m.in.: z przedstawicieli Organizatora oraz przedstawicieli Partnerów Merytorycznych, którzy przygotowali problemy do rozwiązania przez Uczestników Projektu.
2. Jury działa w oparciu o postanowienia niniejszego Regulaminu Konkursu i jest powoływane przez Organizatora.
3. Jury ocenia projekty Finalistów podczas wystąpienia on-line w Finale LP, który wyglądać będzie w następujący sposób:
 - Prezentacje prezentują **2 osoby wyznaczone przez grupę jako prezenterzy**.
 - **Czas na prezentację projektu wynosi 10 minut.**
Na tym etapie spotkanie będzie miało formę webinaru – wszyscy będą widzieć 2 prezenterów. Pozostali członkowie zespołu, nauczyciel i Jury będą mieli do dyspozycji chat.
 - Po zakończeniu prezentacji Jury będzie miało **5 minut** na zadawanie pytań. Wszyscy członkowie zespołu mogą na nie odpowiadać.
Na tym etapie spotkanie będzie miało formę spotkania/dyskusji – wszyscy będziemy się widzieć.

- Po zakończeniu prezentacji i serii pytań od jury grupa wyłącza się, a jury przyznaje jej punkty.
4. Do punktacji końcowej każdego zespołu Finalistów zostaną doliczone punkty, które zespoły Uczestników Projektu mogły zdobyć przez cały czas realizacji swoich projektów:
- za przesyłanie raportów okresowych w terminach wskazanych przez Organizatora w harmonogramie Projektu LP przekazanym nauczycielom podczas szkolenia wdrożeniowego do bieżącej edycji projektu,
 - za korzystanie z konsultacji z pracownikami Organizatora podczas realizacji projektów w szkołach.
- Szczegółowa ilość punktów za poszczególne działania znajduje się w karcie ocen stanowiącej Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
5. Decyzja Jury zostanie podjęta podczas tajnych obrad, które odbędą się bezpośrednio po prezentacji modeli biznesowych wszystkich Finalistów.
6. Jury przydzieli nagrody, o których mowa w § 5 ust. 2 niniejszego Regulaminu Konkursu.

§ 4

OCENA PROJEKTÓW PODCZAS FINAŁU MIĘDZYSZKOLNEGO – SZKOŁY PONADPODSTAWOWE

1. Projekty i ich prezentacje zostają poddane ocenie dokonanej przez Jury składające się m.in.: z przedstawicieli Organizatora oraz przedstawicieli partnerów merytorycznych, którzy przygotowali problemy do rozwiązania przez Uczestników Projektu.
2. Jury działa w oparciu o postanowienia niniejszego Regulaminu Konkursu i jest powoływane przez Organizatora.
3. Jury ocenia projekty Finalistów podczas wystąpienia on-line w Finale LP, który wyglądać będzie w następujący sposób:
- Prezentacje prezentują **2 osoby wyznaczone przez grupę jako prezenterzy**.
 - **Czas na prezentacje projektu wynosi 10 minut.**
Na tym etapie spotkanie będzie miało formę webinaru – wszyscy będą widzieć 2 prezenterów. Pozostali członkowie zespołu, nauczyciel i Jury będą mieli do dyspozycji chat.
 - Po zakończeniu prezentacji Jury będzie miało **5 minut** na zadawanie pytań. Wszyscy członkowie zespołu mogą na nie odpowiadać.
Na tym etapie spotkanie będzie miało formę spotkania/diskusji – wszyscy będziemy się widzieć.
 - Po zakończeniu prezentacji i serii pytań od jury grupa wyłącza się, a jury przyznaje jej punkty.
4. Do punktacji końcowej każdego zespołu Finalistów zostaną doliczone punkty, które zespoły Uczestników Projektu mogły zdobyć przez cały czas realizacji swoich projektów:
- za przesyłanie raportów okresowych w terminach wskazanych przez Organizatora w harmonogramie Projektu LP przekazanym nauczycielom podczas szkolenia wdrożeniowego do bieżącej edycji projektu,
 - za korzystanie z konsultacji z pracownikami Organizatora podczas realizacji projektów w szkołach.
- Szczegółowa ilość punktów za poszczególne działania znajduje się w karcie ocen stanowiącej Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
5. Decyzja Jury zostanie podjęta podczas tajnych obrad, które odbędą się bezpośrednio po prezentacji modeli biznesowych Finalistów.
6. Jury przydzieli nagrody, o których mowa w § 5 ust. 2 niniejszego Regulaminu Konkursu.

§ 5

WYNIKI OCENY KONKURSU NA NAJLEPSZY MODEL BIZNESOWY

1. Lista laureatów zostanie podana do publicznej wiadomości po zakończeniu wszystkich prezentacji, (osobno dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych) po podjęciu przez Jury decyzji o przyznaniu nagród i wyłonieniu zwycięzców, na portalu fanpage Organizatora: <https://www.facebook.com/StarterEdukacja/>.
2. Pośród laureatów Jury przydzielili następujące nagrody rzeczowe (osobno dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych):
 - Miejsce I – upominki od Organizatora i Partnerów Merytorycznych Projektu
 - Miejsce II – upominki od Organizatora i Partnerów Merytorycznych Projektu
 - Miejsce III – upominki od Organizatora
3. Wszyscy uczestnicy Finałów LP otrzymają imienne certyfikaty uczestnictwa w Projekcie.
4. Nagrody wraz z imiennymi certyfikatami zostaną dostarczone przez Organizatora do szkół laureatów.
5. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z deklaracją akceptacji postanowień niniejszego Regulaminu Konkursu i wyrażeniem zgody na nieodpłatne wykorzystanie wniosków i materiałów związanych z realizacją pomysłu, w celu promocji działań Organizatora.
6. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika Projektu dla celów reklamowych, promocyjnych i marketingowych w związku z organizacją i prowadzeniem Projektu LP na polach eksploatacji obejmujących: wprowadzanie do obrotu, użyczenie, rozpowszechnianie, publiczne udostępnianie, zwielokrotnianie dowolną techniką, łączenie z tekstem, zamieszczanie w materiałach, publikacjach, raportach oraz portalach społecznościach wydawanych lub prowadzonych przez Organizatora Projektu lub z jego udziałem.

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora pod adresem: Gdańska Fundacja Przedsiębiorczości, ul. Lęborska 3 b, 80-386 Gdańsk oraz na stronie internetowej Projektu www.lekcjeprzedsiębiorczosci.pl
2. Niniejszy Regulamin Konkursu może ulegać zmianom, które zostaną podane do wiadomości poprzez zamieszczenie informacji na stronie internetowej wskazanej w ust. 1 niniejszego paragrafu.

Załączniki:

Załącznik nr 1 – Wzór karty oceny Finału LP on-line

Załącznik nr 2 – Lista uczestników zespołu biorącego udział w Finale LP on-line

Załącznik nr 1 – Wzór karty oceny Finału LP on-line

Lp.	Kryterium oceny	Skala ocen	Punkty przyznane	Uwagi
1	Punkty zdobyte w trakcie realizacji projektu:			
1.A	Grupa przesłała w terminie wszystkie raporty okresowe wraz ze zdjęciami	0-6		
1.B	Grupa skorzystała z konsultacji z pracownikami STARTERA	+ 6		
1.C	RAZEM	0-12		
3	Ocena prezentacji w drugim etapie konkursu			
3.A	Pomysłowość projektu (innowacyjność, oryginalność)	1-5		
3.B	Zarządzanie projektem, oceniane łącznie na podstawie podpunktów:	0-15		
	• opis projektu – na czym projekt polega i jaki problem rozwiązuje, jakie przedstawia wartości	0-3		
	• odbiorcy projektu – do kogo projekt jest kierowany	0-3		
	• struktura zespołu – przedstawienie zespołu i podział ról / kompetencji	0-3		
	• opis zadań + harmonogram projektu – umieszczenie zadań w czasie	0-3		
• budżet – struktura kosztów i przychodów – czy koszty są kalkulowane w sposób urealniony	0-3			
3.C	Zastosowanie (potencjał rynkowy projektu i szanse na zrealizowanie projektu)	0-3		
3.D	Stopień ryzyka (projekt łatwy, banalny do realizacji vs. projekt mocno ryzykowny i trudny do realizacji)	0-3		
3.E	Zarządzanie wiedzą i kompetencjami (z jakiej wiedzy skorzystałem/ będę korzystał w trakcie realizacji projektu, które kompetencje członków zespołu będą wykorzystane do zrealizowania projektu)	0-3		
3.F	Mocne i słabe strony projektu (jakie są mocne i słabe projektu, czy zespół określa jak będzie sobie radzić ze słabymi stronami w trakcie realizacji i jak wykorzysta mocne strony)	0-3		
3.G	Forma prezentacji projektu (jakiej techniki prezentacji użyto, czy prezentacja jest estetyczna, czytelna).	0-3		
3.H	Przekaz i umiejętność „sprzedaży” pomysłu (czy przekaz jest zrozumiały i interesujący, czy zespół udziela odpowiedzi na pytania i wyjaśnia/dookreśla niejasności, czy umie opowiadać o swoim pomysle)	0-3		
3.I	RAZEM	1-38		
4	TOTAL	1-50		

Załącznik nr 2 - LISTA UCZESTNIKÓW ZESPOŁU

Gdańsk, 2020

SZKOŁA:

NAZWA ZESPOŁU:

NAZWA PROJEKTU:

OPIEKUN:

Lista uczestników biorących udział w Finale on-line:

Lp.	Imię i nazwisko	Dane kontaktowe (telefon i e-mail)
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Dane zbierane w celu przesłania Uczestnikom Finału LP linka z dostępem do portalu Evenea.