

REGULAMIN OLIMPIADY ZDROWIA PSYCHICZNEGO I MÓZGU

§ 1.

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady organizacji oraz udziału w Olimpiadzie Zdrowia Psychicznego i Mózgu (dalej: „Olimpiada”).
2. Organizatorem Olimpiady jest Fundacja GrowSPACE z siedzibą w Warszawie (KRS: 0000836218) (dalej: „Organizator”), we współpracy z:
 - Fundacją Nie Widać Po Mnie z siedzibą w Warszawie (KRS: 0000913769),
 - Fundacją EPI-BOHATER z siedzibą w Warszawie (KRS: 0000899757).
3. Olimpiada jest przedsięwzięciem edukacyjno-społecznym o charakterze ogólnopolskim, niekomercyjnym i bezpłatnym.
4. Celem Olimpiady jest w szczególności:
 - zwiększenie świadomości w zakresie zdrowia psychicznego wśród młodzieży,
 - popularyzacja wiedzy o funkcjonowaniu mózgu i procesach poznawczych,
 - rozwijanie kompetencji emocjonalnych i społecznych,
 - budowanie postaw empatii, odpowiedzialności społecznej oraz wrażliwości na potrzeby innych.
5. Udział w Olimpiadzie jest dobrowolny i odbywa się na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
6. Nad prawidłowym przebiegiem Olimpiady czuwa Komitet Główny Olimpiady, powołany przez Organizatora.
7. Do zadań Komitetu Głównego należy w szczególności:
 - nadzór nad prawidłowym przebiegiem Olimpiady,
 - opracowanie i zatwierdzanie zadań konkursowych,
 - czuwanie nad poziomem merytorycznym Olimpiady,
 - rozstrzyganie kwestii spornych związanych z przebiegiem Olimpiady,
 - zatwierdzanie wyników poszczególnych etapów.

§ 2.

Uczestnicy i warunki uczestnictwa

1. Uczestnikami Olimpiady mogą być uczennice i uczniowie klas II i III szkół ponadpodstawowych działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Udział w Olimpiadzie ma charakter indywidualny. Uczennica lub uczeń biorący udział w Olimpiadzie nie reprezentuje szkoły, do której uczęszcza.
3. Uczestnicy, którzy w dniu rozpoczęcia Finału Olimpiady nie ukończyli 18 roku życia, zobowiązani są do posiadania zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Olimpiadzie.
4. Warunkiem udziału w Olimpiadzie jest:
 1. rejestracja na platformie Olimpijskie ABC (dalej: „Platforma”) pod adresem wskazanym przez Organizatora,

2. podanie danych wymaganych w formularzu rejestracyjnym,
 3. wypełnienie ankiety wstępnej,
 4. akceptacja niniejszego Regulaminu.
5. Ankieta wstępna obejmuje pytania dotyczące zainteresowań uczestnika, samooceny wiedzy oraz oczekiwań wobec Platformy. Na końcu ankiety znajduje się dobrowolne oświadczenie:
„Zgadzam się na anonimowe wykorzystanie moich odpowiedzi w celach ewaluacyjnych projektu”.
6. Na Platformie funkcjonują dwie ścieżki rejestracyjne:
- Uczeń / Uczestnik Olimpiady – bierze udział w Olimpiadzie,
 - Nauczyciel – korzysta z Platformy oraz materiałów edukacyjnych, lecz nie uczestniczy w Olimpiadzie.

§ 3.

Przebieg Olimpiady

Olimpiada składa się z trzech etapów.

I ETAP

1. I etap Olimpiady realizowany jest w całości w formule online, za pośrednictwem Platformy.
2. Po rejestracji uczestnik otrzymuje dostęp do zestawu modułów edukacyjnych przygotowanych specjalnie na potrzeby Olimpiady.
3. Moduły zawierają przystępnie opracowane treści merytoryczne, wzbogacone o przykłady, informacje praktyczne oraz elementy wspierające lepsze zrozumienie omawianych zagadnień.
4. Moduły obejmują cztery główne obszary tematyczne:
 1. zdrowie psychiczne,
 2. emocje oraz sposoby ich regulacji,
 3. stres i mechanizmy radzenia sobie z nim,
 4. funkcjonowanie mózgu i procesy poznawcze.
5. Uczestnik może realizować moduły w dogodnym dla siebie tempie, pod warunkiem zmieszczenia się w terminie określonym przez Organizatora.
6. Po zapoznaniu się z materiałami uczestnik wykonuje zadania sprawdzające weryfikujące poziom zrozumienia materiału.
7. Do II etapu kwalifikowanych jest 300 uczestników, którzy uzyskają najwyższą liczbę punktów.
8. Uczestnik ma prawo odwołać się od wyniku w terminie 3 dni od jego ogłoszenia, poprzez zgłoszenie do Organizatora za pośrednictwem Platformy lub poczty elektronicznej na adres kontaktowy wskazany na Platformie.

II ETAP

1. II etap Olimpiady ma formę jednorazowego testu wiedzy przeprowadzanego online.
2. Test odbywa się w ustalonym dniu i o ustalonej godzinie wskazanej wcześniej przez Organizatora.
3. Test obejmuje zagadnienia ogłoszone w zakresie tematycznym Olimpiady.
4. Test odbywa się jednocześnie dla wszystkich uczestników, a czas jego trwania jest taki sam dla każdej osoby.

5. Do III etapu – Finału Olimpiady – przechodzi 30 uczestników z najwyższą liczbą punktów, którzy uzyskują tytuł Finalisty Olimpiady.

III ETAP – FINAŁ

1. III etap Olimpiady (Finał) odbywa się stacjonarnie w Warszawie, w miejscu wskazanym wcześniej przez Organizatora.
2. Finał łączy elementy wiedzy teoretycznej, pracy zespołowej, kreatywnego myślenia oraz rozwiązywania problemów.
3. Uczestnicy biorą udział w zadaniach:
 - merytorycznych – sprawdzających wiedzę z zakresu psychologii, emocji, stresu i funkcjonowania mózgu,
 - kreatywnych – polegających na rozwiązywaniu problemów, pracy zespołowej oraz przygotowywaniu krótkich prezentacji.
4. W Finale uczestniczą również zaproszone ekspertki i eksperci zajmujący się zdrowiem psychicznym, edukacją i pracą z młodzieżą.
5. Ich rolą jest ocena zadań finałowych oraz wsparcie merytoryczne wydarzenia.
6. Na podstawie wyników Finału wyłaniani są:
 - Finalistki i Finaliści – wszyscy uczestnicy Finału,
 - Laureatki i Laureaci – uczestnicy wyróżnieni spośród Finalistek i Finalistów.
7. Organizator może przewidzieć nagrody rzeczowe, edukacyjne lub finansowe, o których poinformuje w komunikacie opublikowanym na Platformie lub stronie internetowej Olimpiady.

§ 4.

Zakres tematyczny Olimpiady

1. Olimpiada obejmuje zagadnienia z zakresu:
 - psychologii,
 - zdrowia psychicznego,
 - funkcjonowania mózgu,
 - emocji i ich regulacji,
 - stresu oraz sposobów radzenia sobie z nim,
 - podstawowych procesów poznawczych.
2. Szczegółowy zakres tematyczny obowiązujący w II oraz III etapie Olimpiady zostanie opublikowany przez Organizatora w zakładce Aktualności na stronie internetowej lub Platformie Olimpiady.

§ 5.

Rola Platformy „Olimpijskie ABC”

1. Platforma „Olimpijskie ABC” stanowi narzędzie edukacyjne wspierające przygotowanie uczestników do Olimpiady.
2. Za pośrednictwem Platformy uczestnicy mogą w szczególności:
 - zapoznać się z materiałami edukacyjnymi,

- realizować moduły szkoleniowe,
 - rozwiązywać zadania sprawdzające,
 - uzyskać informacje organizacyjne dotyczące Olimpiady.
3. Platforma pełni również funkcję komunikacyjną pomiędzy uczestnikami a Organizatorem.

§ 6.

Obowiązki uczestnika

1. Uczestnik zobowiązany jest do samodzielnego wykonywania wszystkich zadań przewidzianych w ramach poszczególnych etapów Olimpiady.
2. Zabronione jest w szczególności:
 - korzystanie z niedozwolonych form pomocy podczas wykonywania zadań,
 - posługiwanie się wynikami innych uczestników,
 - przedstawianie cudzych materiałów jako własnych,
 - podejmowanie działań mogących wpływać na wyniki Olimpiady w sposób nieuczciwy.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - weryfikacji poprawności wykonanych zadań,
 - sprawdzania zgodności działań uczestników z Regulaminem,
 - wykluczenia uczestnika z Olimpiady w przypadku stwierdzenia naruszeń Regulaminu.

§ 7.

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie w przypadku konieczności dostosowania zasad Olimpiady do okoliczności organizacyjnych lub prawnych.
2. Informacja o zmianach Regulaminu zostanie opublikowana na stronie internetowej lub Platformie Olimpiady.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Komitet Główny Olimpiady.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji.