

REGULAMIN KONKURSU

CODE THE FUTURE

Kujawsko-Pomorski Hackathon Młodych

Postanowienia ogólne

§ 1.

1. Organizatorem Konkursu jest **Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego** z siedzibą w Toruniu, Plac Teatralny 2, 87-100 Toruń, NIP: 9561945671, REGON: 871121290, zwane dalej „Organizatorem”.
2. W celu przeprowadzenia Konkursu Organizator udzielił zamówienia publicznego. W wyniku przeprowadzonego postępowania wyłonionym wykonawcą jest **Proidea sp. z o.o.**, z siedzibą, przy ul. Zakopiańskiej 9, Kraków 30-418, NIP: PL6793088842 zwany dalej „Wykonawcą”.
3. Organizator zapewnia wykonanie w stosunku do przedstawicieli Wykonawcy obowiązków wynikających z ustawy z dnia 13 maja 2016 r. o przeciwdziałaniu zagrożeniom przestępczością na tle seksualnym i ochronie małoletnich (Dz. U. z późn. zm.).
4. Regulamin Konkursu, zwany dalej „Regulaminem”, określa zasady i warunki udziału w Konkursie typu hackathon dla uczniów szkół z terenu województwa kujawsko-pomorskiego, zwanym dalej „Konkursem”, a także zasady jego przebiegu, oceniania projektów, przyznawania nagród.
5. Konkurs realizowany jest w ramach projektu pn. „Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych”, finansowanego ze środków Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.
6. Celem Konkursu jest realizacja działań edukacyjnych z zakresu sztucznej inteligencji oraz technologii cyfrowych, ukierunkowanych na rozwój kompetencji projektowych, kreatywnych i analitycznych uczestników, w szczególności w obszarze pracy zespołowej, rozwiązywania problemów oraz komunikacji. Konkurs wspiera rozwój kompetencji kluczowych 4K: kreatywności, krytycznego myślenia, komunikacji i kooperacji, poprzez zastosowanie metod pracy projektowej i zespołowej.

Czas trwania Konkursu

§ 2.

1. Konkurs realizowany jest w formule wieloetapowej i obejmuje następujące etapy wraz z terminami ich realizacji:

1. **Etap I – Kampania promocyjna i ogłoszenie konkursu**

- data ogłoszenia Konkursu: **15.01.2026 r.**,
- okres prowadzenia działań promocyjnych: od **15.01.2026 r.** do **22.02.2026 r.**;

2. **Etap II – Rejestracja szkół**

- termin zgłaszania szkół do Konkursu: od **15.01.2026 r.** do **22.02.2026 r.**;

3. **Etap III – Webinar informacyjny**

- data przeprowadzenia webinaru: **17.02.2026 r.**,
- godzina rozpoczęcia: **12:00**;

4. **Etap IV – Etap eliminacyjny**

- termin realizacji zadania konkursowego przez szkoły: od **23.02.2026 r.** do **13.03.2026 r.**,
- termin nadsyłania prac / zgłoszeń konkursowych: do **13.03.2026 r.** (do godz. **23:59**);

5. **Etap V – Wyłonienie finalistów**

- data ogłoszenia wyników etapu eliminacyjnego: **20.03.2026 r.**,
- godzina publikacji wyników: **12:00**;

6. **Etap VI – Dostawa materiałów**

- termin przygotowania i wysyłki zestawów technicznych do szkół zakwalifikowanych do etapu finałowego: od **23.03.2026 r.** do **27.03.2026 r.**;

7. **Etap VII – Finał wojewódzki**

- termin finału wojewódzkiego: **28.04.2026 r.**,
- godzina rozpoczęcia i zakończenia wydarzenia: od **09:00** do **18:00**.

2. Konkurs realizowany jest w terminie od **15.01.2026 r.** do **28.04.2026 r.**
3. Rozstrzygnięcie Konkursu oraz ogłoszenie wyników nastąpi podczas finału wojewódzkiego, o którym mowa w ust. 1 pkt 7.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów poszczególnych etapów Konkursu z ważnych przyczyn, o czym poinformuje Uczestników w sposób przyjęty dla ogłaszania informacji o Konkursie.

Zasady i warunki uczestnictwa

§ 3.

1. Konkursu przeznaczony jest dla szkół z terenu województwa kujawsko-pomorskiego, zwanych dalej „Uczestnikami Konkursu”.
2. „Uczestnicy Konkursu” biorą udział w Konkursie poprzez wystawione przez siebie „Reprezentacje Uczestników Konkursu”.
3. Reprezentację Uczestnika Konkursu stanowią:
 - 1) maksymalnie 5 osób – uczniów szkoły podstawowej (klasy VII–VIII) lub szkoły ponadpodstawowej, zwanych dalej „Uczniami”,
 - 2) maksymalnie 2 opiekunów – nauczycieli, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zwanych dalej „Opiekunami Reprezentacji”, zwani dalej łącznie „Reprezentacją Uczestnika Konkursu”.
4. Szkoła może zgłosić maksymalnie dwie Reprezentacje Uczestnika Konkursu.
5. Opiekun Reprezentacji odpowiada za kontakt z Organizatorem i Wykonawcą oraz za dopełnienie wszelkich formalności związanych z udziałem Reprezentacji w Konkursie.
6. Udział w Konkursie jest możliwy wyłącznie po spełnieniu obowiązków formalnych wskazanych w Regulaminie. Niedopełnienie tych obowiązków skutkuje wykluczeniem Reprezentacji Uczestnika Konkursu z Konkursu.
7. Opiekun Reprezentacji akceptuje Regulamin oraz zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku poprzez wypełnienie i przekazanie Organizatorowi odpowiedniego oświadczenia.
8. Opiekun Reprezentacji jest odpowiedzialny za zebranie od Uczniów oraz ich rodziców lub przedstawicieli ustawowych wymaganych zgód i oświadczeń, w szczególności dotyczących:
 - 1) udziału w Konkursie,
 - 2) przetwarzania danych osobowych,
 - 3) wykorzystania wizerunku.

9. Akceptacji Regulaminu oraz dobrowolnej zgody na wykorzystanie wizerunku niepełnoletniego Reprezentanta Uczestnika Konkursu dokonuje jego rodzic albo przedstawiciel ustawowy poprzez wypełnienie i przekazanie Opiekunowi Reprezentacji odpowiedniego oświadczenia stanowiącego załącznik do Regulaminu.
10. Brak akceptacji Regulaminu lub brak wymaganych zgód skutkuje wykluczeniem Reprezentacji Uczestnika Konkursu z Konkursu.
11. Udział w Konkursie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu przez Uczestnika Konkursu oraz Reprezentację Uczestnika Konkursu oraz zobowiązaniem do jego przestrzegania.

Zgłoszenia do Konkursu

§ 4.

1. Zgłoszenie udziału w Konkursie następuje poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego udostępnionego przez Organizatora.
2. Formularz rejestracyjny zawiera w szczególności:
 - 1) dane szkoły,
 - 2) dane Opiekuna lub Opiekunów Reprezentacji,
 - 3) liczbę i dane Uczniów,
 - 4) wymagane oświadczenia i zgody, w tym dotyczące przetwarzania danych osobowych.
3. Wykonawca dokonuje weryfikacji zgłoszeń pod względem formalnym i potwierdza udział zakwalifikowanych Uczestników Konkursu.

Etap eliminacyjny

§ 5.

1. Etap eliminacyjny ma charakter zdalny i stanowi warunek dopuszczenia do udziału w etapie finałowym Konkursu.
2. Reprezentacje Uczestników Konkursu realizują zadanie konkursowe polegające na przygotowaniu projektu odpowiadającego na wyzwanie określone przez Organizatora.
3. Treść zadania etapu eliminacyjnego wraz z wytycznymi do jego realizacji zostanie przesłana drogą elektroniczną na adres poczty elektronicznej Opiekuna Reprezentacji wskazany w formularzu rejestracyjnym w dniu 23.02.2026 r..

4. Projekty realizowane są z wykorzystaniem dostępnych narzędzi cyfrowych, w tym narzędzi typu „no-code”. Nie jest wymagana umiejętność tworzenia autorskich rozwiązań sztucznej inteligencji.
5. Reprezentacja Uczestnika Konkursu, przystępując do etapu eliminacyjnego, oświadcza, że posiada wiedzę, doświadczenie oraz umiejętności programowania umożliwiające realizację zadania konkursowego oraz udział w etapie finałowym Konkursu, w szczególności w zakresie pracy zespołowej, wykorzystania narzędzi cyfrowych i realizacji projektów o charakterze technologicznym.
6. Każda Reprezentacja przygotowuje film prezentujący projekt o maksymalnej długości 3 minut, który umieszczany jest na platformie YouTube.
7. Link prezentujący rozwiązanie może zostać opublikowany zarówno w formie publicznej, jak i niepublicznej. Link do filmu załączany jest w formularzu konkursowym.

Ocenianie projektów i wyłonienie finalistów

§ 6.

1. Projekty oceniane są przez Jury.
2. Jury składa się z co najmniej trzech osób, w tym przedstawiciela Organizatora i ma charakter wielosektorowy.
3. Członkowie Jury reprezentują w szczególności następujące sektory:
 - 1) sektor edukacji (np. nauczyciele, metodycy, pracownicy uczelni),
 - 2) sektor nowych technologii (np. specjaliści IT, programiści, eksperci ds. sztucznej inteligencji),
 - 3) sektor biznesu i innowacji (np. przedstawiciele firm technologicznych, startupów, instytucji wspierających innowacyjność),
 - 4) przedstawiciele Organizatora lub instytucji publicznych.
4. Kryteria oceny projektów zostaną opublikowane na stronie internetowej Konkursu www.codethefuture.com.pl o godzinie 9:00 w dniu 28.04.2026 r.
5. Jury wybiera:
 - 1) 10 najlepszych Reprezentacji ze szkół podstawowych,

2) 10 najlepszych Reprezentacji ze szkół ponadpodstawowych.

6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

Finale wojewódzkie

§ 7.

1. Finał Konkursu odbywa się w formie stacjonarnego hackathonu na terenie województwa kujawsko-pomorskiego.
2. W ramach finału wojewódzkiego Reprezentacje Uczestników Konkursu pracują nad rozwiązaniami projektowymi przez minimum 5 godzin, w wydzielonych i odseparowanych przestrzeniach roboczych.
3. Drużyny zakwalifikowane do etapu finałowego otrzymają zestawy edukacyjne i materiały techniczne niezbędne do realizacji projektów najpóźniej **4 tygodnie przed terminem finału wojewódzkiego**, w celu umożliwienia zapoznania się ze sprzętem oraz przygotowania do etapu finałowego.
4. Sprzęt oraz materiały techniczne przekazane szkołom zakwalifikowanym do etapu finałowego Konkursu, w tym wykorzystywane podczas finału wojewódzkiego, nie podlegają zwrotowi i po zakończeniu Konkursu stają się własnością szkół.
5. Koncepcja etapu finałowego polega na opracowaniu przez Reprezentacje Uczestników Konkursu rozwiązania problemu związanego z województwem kujawsko-pomorskim.

6. Podczas finału Uczestnicy korzystają z:

- 1) **zestawów edukacyjnych i materiałów technicznych dostarczonych do szkół w ramach Konkursu, obejmujących w szczególności elementy konstrukcyjne, czujniki, mikrokontrolery, przewody oraz inne akcesoria elektroniczne,**
 - 2) **udostępnionej infrastruktury technicznej i organizacyjnej,**
 - 3) **narzędzi cyfrowych i aplikacji wspierających proces projektowy.**
7. Reprezentacje Uczestników Konkursu biorące udział w finale oświadczają, że posiadają wiedzę, doświadczenie oraz umiejętności programowania pozwalające na pracę z zestawami edukacyjnymi z zakresu robotyki i technologii cyfrowych, realizację projektów zespołowych w ograniczonym czasie oraz przygotowanie i prezentację rozwiązań o charakterze technologicznym.

8. Po zakończeniu prac projektowych Reprezentacje Uczestników Konkursu prezentują swoje projekty przed Jury Konkursu.

Nagrody

§ 8.

1. W ramach Konkursu, w każdej z kategorii wiekowych, nagrodzone zostaną trzy najwyżej ocenione projekty, którym przyznane zostaną odpowiednio I, II oraz III miejsce.
2. Nagrodami w Konkursie są:
 - 1) dyplomy dla wszystkich uczestników Konkursu,
 - 2) puchary dla laureatów Konkursu.
3. Nagrody, o których mowa w ust. 2, mają charakter rzeczowy i stanowią formę wyróżnienia oraz uznania za udział i osiągnięcia w Konkursie.

Ochrona danych osobowych

§ 9.

1. Pozyskane dane osobowe będą przetwarzane w celach:
 - 1) zgłoszenia i uczestnictwa w Konkursie;
 - 2) publikacji wizerunku w celu zamieszczenia relacji z przebiegu Konkursu na stronach internetowych Organizatora, w mediach i oficjalnych profilach Organizatora w mediach społecznościowych w celu promowania działań edukacyjnych Organizatora, w przypadku wyrażenia zgody;
 - 3) realizacji zadań Organizatora i Wykonawcy Konkursu, w tym informowania o jego przebiegu i wynikach, w szczególności za pośrednictwem przekazanych danych kontaktowych;
 - 4) przekazania niezbędnych danych do realizacji Konkursu.
2. Dane osobowe Uczestników Konkursu i Reprezentacji Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z art. 6 ust. 1:
 - 1) lit. a RODO – zgoda osoby, której dane dotyczą, a w przypadku osób niepełnoletnich zgoda rodzica lub przedstawiciela ustawowego,

- 2) lit. b RODO – przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, tj. niniejszego Regulaminu,
- 3) lit. c RODO – realizacja obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze.
3. Administratorem danych osobowych jest Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego z siedzibą w Toruniu, Plac Teatralny 2, 87-100 Toruń.
4. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty upoważnione na podstawie przepisów prawa, Wykonawca oraz podmioty współpracujące z Organizatorem przy realizacji Konkursu.
5. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do przeprowadzenia i rozliczenia Konkursu, a następnie w związku z realizacją obowiązku archiwizacyjnego, bądź do czasu wycofania zgody.
6. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji celów, o których mowa w ust. 1.
7. Każdej osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych.
8. Każdej osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. W każdej chwili przysługuje prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w zakresie, w jakim przetwarzanie odbywało się na podstawie zgody. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej wycofaniem.

Postanowienia końcowe

§ 10.

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa powszechnie obowiązującego.
3. Regulamin Konkursu zostanie opublikowany na stronie internetowej wydarzenia www.codethefuture.com.pl i wchodzi w życie z dniem 15.01.2026 r.
4. Załączniki wymienione w Regulaminie stanowią integralną jej część i obejmują:

1) Załącznik nr 1 – Oświadczenie pełnoletniego Ucznia / Opiekuna Reprezentacji biorącego udział w Konkursie;

2) Załącznik nr 2 – Oświadczenie rodzica lub przedstawiciela ustawowego dziecka – Ucznia biorącego udział w Konkursie.

Załącznik nr 1 do regulaminu

Oświadczenie pełnoletniego Ucznia/Opiekuna Reprezentacji biorącego udział w Konkursie

Ja niżej podpisana/y

.....

(imię i nazwisko)

.....

(data urodzenia)

oświadczam, iż zapoznałam/em się z treścią regulaminu i zawartą w nim klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych, oraz że akceptuję regulamin konkursu i wyrażam zgodę na udział w konkursie CODE THE FUTURE Kujawsko-Pomorski Hackathon Młodych organizowanym przez Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego z siedzibą w Toruniu, Plac Teatralny 2, 87-100 Toruń.

.....

(czytelny podpis pełnoletniego Ucznia/

(miejscowość, data)

Opiekuna Reprezentacji)

Zezwolenie na wykorzystanie wizerunku w filmie i na zdjęciach pełnoletniego Ucznia/Opiekuna Reprezentacji

Ja, niżej podpisany/-a.....,

na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r (t.j. Dz.U. z 2025 r. poz. 24) wyrażam zgodę na nieodpłatne utrwalenie mojego wizerunku, zarejestrowanego w trakcie trwania Konkursu w formie filmu oraz zdjęć.

Nadto wyrażam zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie przez Instytut Pamięci Narodowej – Komisję Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu z siedzibą w Warszawie, przy ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, nr NIP: 525-21-80-487, REGON: 016365090 wizerunku, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych w związku z wykorzystywaniem i rozpowszechnianiem filmu oraz zdjęć na następujących polach eksploatacji:

- 1) wszelkie utrwalanie i zwielokrotnianie, w tym wprowadzenie do pamięci komputera i innych urządzeń elektronicznych, wytwarzanie egzemplarzy jakąkolwiek techniką, zapisu magnetycznego, mechanicznego, optycznego elektronicznego lub innego, techniką cyfrową i analogową w dowolnym systemie lub formacie, na wszelkich nośnikach w tym na nośnikach audio i video, nośnikach światłoczułych, magnetycznych, optycznych, dyskach, kościach pamięci, nośnikach komputerowych i innych nośnikach zapisów i pamięci;
- 2) wszelki obrót oryginałem i egzemplarzami wytworzonymi zgodnie z pkt 1, w całości lub w wybranych fragmentach, w tym wprowadzanie do obrotu, najem i użyczenie w kraju i za granicą;
- 3) wszelkie inne rozpowszechnianie, w tym:
 - a) wszelkie nadawanie i reemitowanie, w tym za pomocą wizji i fonii przewodowej lub bezprzewodowej, przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, w sieciach kablowych, telekomunikacyjnych lub multimedialnych lub innych systemach przekazu (w tym simulcasting lub webcasting), w sposób niekodowany lub kodowany, w obiegu otwartym lub zamkniętym, w jakiejkolwiek technice (w tym analogowej lub cyfrowej), systemie lub formacie, z możliwością zapisu lub bez takiej możliwości, w tym także w serwisach tekstowych, multimedialnych, internetowych;
 - b) wszelkie publiczne udostępnienie nagrania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym poprzez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, sieci kablowe, telekomunikacyjne lub multimedialne, bazy danych, serwery lub inne urządzenia i systemy, w tym także osób trzecich, w obiegu otwartym lub zamkniętym, w jakiejkolwiek technice, systemie lub formacie, z możliwością zapisu lub bez tej możliwości, w tym też w serwisach wymienionych w lit. a)
 - c) wszelkie publiczne odtwarzanie, wyświetlanie, wykonywanie, wystawianie.

☐ TAK☐ NIE

.....
(czytelny podpis pełnoletniego Ucznia/

.....
(miejscowość, data)

Opiekuna Reprezentacji)

Załącznik nr 2 do regulaminu

**Oświadczenie rodzica/przedstawiciela ustawowego dziecka - Ucznia biorącego udział
w Konkursie**

Ja niżej podpisana/y oświadczam, iż zapoznałam/em się z treścią regulaminu, zawartą w nim klauzulą informacyjną dotyczącą ochrony danych osobowych, oraz że akceptuję regulamin Konkursu i wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

.....

(imię i nazwisko dziecka)

.....

(data urodzenia)

w konkursie CODE THE FUTURE Kujawsko-Pomorski Hackathon Młodych organizowanym przez Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego z siedzibą w Toruniu, Plac Teatralny 2, 87-100 Toruń.

.....

(czytelny podpis rodzica/przedstawiciela ustawowego)

.....

(miejscowość, data)

Zezwolenie na wykorzystanie wizerunku w filmie i na zdjęciach

Ja, niżej podpisany/-a.....,

na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r (t.j. Dz.U. z 2025 r. poz. 24) wyrażam zgodę na nieodpłatne utrwalenie wizerunku dziecka zarejestrowanego w trakcie trwania Konkursu w formie filmu oraz zdjęć.

Nadto wyrażam zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie przez Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego z siedzibą w Toruniu, Plac Teatralny 2, 87-100 Toruń, NIP: 9561945671, REGON: 871121290 wizerunku dziecka, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych w związku z wykorzystywaniem i rozpowszechnianiem filmu oraz zdjęć na następujących polach eksploatacji:

- 4) wszelkie utrwalanie i zwielokrotnianie, w tym wprowadzenie do pamięci komputera i innych urządzeń elektronicznych, wytwarzanie egzemplarzy jakąkolwiek techniką, zapisu magnetycznego, mechanicznego, optycznego elektronicznego lub innego, techniką cyfrową i analogową w dowolnym systemie lub formacie, na wszelkich nośnikach w tym na nośnikach audio i video, nośnikach światłoczułych, magnetycznych, optycznych, dyskach, kościach pamięci, nośnikach komputerowych i innych nośnikach zapisów i pamięci;
- 5) wszelki obrót oryginałem i egzemplarzami wytworzonymi zgodnie z pkt 1, w całości lub w wybranych fragmentach, w tym wprowadzanie do obrotu, najem i użyczenie w kraju i za granicą;
- 6) wszelkie inne rozpowszechnianie, w tym:
 - d) wszelkie nadawanie i reemitowanie, w tym za pomocą wizji i fonii przewodowej lub bezprzewodowej, przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, w sieciach kablowych, telekomunikacyjnych lub multimedialnych lub innych systemach przekazu (w tym simulcasting lub webcasting), w sposób niekodowany lub kodowany, w obiegu otwartym lub zamkniętym, w jakiegokolwiek technice (w tym analogowej lub cyfrowej), systemie lub formacie, z możliwością zapisu lub bez takiej możliwości, w tym także w serwisach tekstowych, multimedialnych, internetowych;
 - e) wszelkie publiczne udostępnienie nagrania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym poprzez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, sieci kablowe, telekomunikacyjne lub multimedialne, bazy danych, serwery lub inne urządzenia i systemy, w tym także osób trzecich, w obiegu otwartym lub zamkniętym, w jakiegokolwiek technice, systemie lub formacie, z możliwością zapisu lub bez tej możliwości, w tym też w serwisach wymienionych w lit. a)
 - f) wszelkie publiczne odtwarzanie, wyświetlanie, wykonywanie, wystawianie.

☐ TAK☐ NIE

.....

.....



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



(czytelny podpis rodzica/przedstawiciela ustawowego)

(miejscowość, data)