

## REGULAMIN KONKURSU

### dla uczniów szkół podstawowych województwa mazowieckiego „Baśnie, podania i legendy Mazowsza w komiksie” – II edycja

#### I. Postanowienia ogólne:

1. Konkurs organizowany jest przez Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, publiczną placówkę doskonalenia nauczycieli, zwaną dalej **Organizatorem**, z siedzibą: 02-026 Warszawa, ul. Raszyńska 8/10.
2. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych województwa mazowieckiego, którzy dobrowolnie zadeklarują w nim swój udział.
3. Konkurs rozpoczyna się **15 marca 2016 roku**, a termin dostarczenia prac upływa w nieprzekraczalnym terminie **16 maja 2016 roku** (decyduje data stempla pocztowego). Prace konkursowe przesłane po tym terminie nie będą brane pod uwagę.
4. Komunikaty oraz informacje dotyczące Konkursu publikowane będą na stronie internetowej <http://komiks.oeiizk.edu.pl>
5. Wszelkie pytania dotyczące konkursu należy kierować na adres e-mail: [komiks@oeiizk.waw.pl](mailto:komiks@oeiizk.waw.pl)

#### II. Cele Konkursu

Głównym celem Konkursu jest wyłonienie najciekawszego komiksu utworzonego na podstawie powszechnie znanych i opublikowanych baśni, podań i legend Mazowsza.

Pozostałe cele:

- Rozbudzanie i rozwijanie u uczniów aktywności artystycznej i twórczego myślenia.
- Zapoznanie z bogatą historią, kulturą i tradycjami Mazowsza.
- Rozbudzanie szacunku dla rodzimej kultury i poczucia przynależności do środowiska lokalnego i regionu.
- Przygotowanie do aktywnego i twórczego uczestnictwa w życiu kulturalnym własnego regionu.
- Kształcenie umiejętności wykorzystania narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych do prezentacji własnej twórczości.
- Podkreślenie faktu, że komiks posiada nie tylko charakter rozrywkowy, ale także walor edukacyjny i wychowawczy.

#### III. Zgłoszenia do Konkursu

1. Aby wziąć udział w konkursie, należy pobrać ze strony <http://komiks.oeiizk.edu.pl> formularz zgłoszeniowy (Załącznik nr 1), wypełnić go i wydrukować. Formularz powinien być podstemplowany przez szkołę (potwierdzenie, że Uczestnik Konkursu jest uczniem). **Wymagane jest, aby uczeń posiadał opiekuna – nauczyciela.**

2. Formularz zgłoszeniowy należy dostarczyć w terminie do **15 kwietnia 2016** roku na adres Organizatora:  
Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie  
ul. Raszyńska 8/10  
02-026 Warszawa  
z dopiskiem na kopercie „**Komiks – zgłoszenie**”.
3. W przypadku przesłania dokumentów zgłoszeniowych pocztą decyduje data stempla pocztowego.
4. Zgłoszenie Uczestnika na Konkurs uważane będzie za akceptację warunków Regulaminu.

#### **IV. Zadanie konkursowe**

1. Zadanie konkursowe polega na zaprojektowaniu i wykonaniu komiksu ilustrującego treść dowolnej baśni, podania lub legendy związanej z Mazowszem, które są powszechnie dostępne w postaci drukowanej lub elektronicznej.
2. Komiksy można przygotować:

##### **A. w serwisie ToonDoo ([www.toondo.com](http://www.toondo.com)) za pomocą narzędzia ToonDoo Maker.**

Nie ma ograniczenia w liczbie scen komiksowych.

Podczas tworzenia poszczególnych scen komiksowych można użyć postaci i elementów graficznych z biblioteki ToonDoo lub utworzyć w serwisie postaci własne za pomocą narzędzia TraitR.

Ponieważ serwis umożliwia wstawianie obrazów z dysku komputera, można wykorzystać skany obrazów własnoręcznie narysowanych lub namalowanych (np. kredkami, farbami lub inną techniką).

Do tworzenia scen komiksowych można także wykorzystać obrazy pobrane z Internetu, np. zgromadzone w serwisie [www.openclipart.org](http://www.openclipart.org) lub podobnym pod warunkiem, że dozwolone jest ich publikowanie.

Pojedyncze sceny komiksowe należy zapisać w programie, a następnie pobrać w postaci plików na dysk komputera, co umożliwia ToonDoo.

Obrazy ze scenami należy wstawić do dokumentu Word, dodać stronę tytułową, która powinna zawierać:

- nazwę baśni, podania lub legendy oraz źródło, gdzie została opublikowana, (autor, tytuł, miejsce i rok wydania w przypadku publikacji drukowanej oraz adres strony WWW w przypadku publikacji elektronicznej),
- imię i nazwisko, klasę,
- nazwę i adres szkoły.

Przygotowany dokument należy docelowo zapisać w formacie PDF.

##### **B. w programach PowerPoint, Word lub podobnych, umożliwiających tworzenie scen komiksowych oraz zapisanie pracy w formacie PDF.**

Nie ma ograniczenia w liczbie scen komiksowych.

Podczas tworzenia komiksu można użyć grafiki z galerii Clipart, wykorzystać obrazy pobrane z Internetu, np. zgromadzone w serwisie [www.openclipart.org](http://www.openclipart.org) lub podobnym pod warunkiem, że dozwolone jest ich wykorzystanie.

Można wykorzystać skany obrazów własnoręcznie narysowanych lub namalowanych (np. kredkami, farbami lub inną techniką).

Komiks powinien posiadać stronę tytułową, na której trzeba zamieścić:

- nazwę baśni, podania lub legendy oraz źródło, gdzie została opublikowana, (autor, tytuł, miejsce i rok wydania w przypadku publikacji drukowanych oraz adres strony WWW w przypadku publikacji elektronicznej),
- imię i nazwisko, klasę,
- nazwę i adres szkoły.

Docelowo dokument Word lub prezentację należy zapisać w formacie PDF.

3. Każdy Uczestnik Konkursu przygotowuje **jedną** pracę konkursową.
4. Wykaz przydatnej literatury zawarty jest w Załączniku nr 2 do niniejszego Regulaminu.

## **V. Nadsyłanie prac konkursowych**

1. Prace konkursowe (wraz z wypełnionym i podpisanym Załącznikiem nr 3) należy dostarczyć do dnia **16 maja 2016 roku** (decyduje data stempla pocztowego) na płycie CD/DVD na adres organizatora:

Ośrodek Edukacji Informatycznej  
i Zastosowań Komputerów w Warszawie,  
ul. Raszyńska 8/10  
02-026 Warszawa  
z dopiskiem „Konkurs Komiks”

2. Płyta musi być opisana imieniem i nazwiskiem ucznia oraz nazwą i adresem szkoły.
3. Dopuszcza się zamieszczenie na jednej płycie prac kilku uczniów z jednej szkoły, ale muszą one być zamieszczone w oddzielnych folderach nazwanych imieniem i nazwiskiem ucznia. Płytę należy wówczas opisać nazwą i adresem szkoły.
4. Prace nadesłane na Konkurs nie będą zwracane autorom.

## **VI. Praca Jury Konkursu:**

1. Oceny prac dokona Jury Konkursu powołane przez Organizatora.
2. Prace, które nie będą spełniały kryteriów przedstawionych w Regulaminie będą zdyskwalifikowane.
3. We wszystkich sprawach nieuregulowanych decyduje Jury Konkursu.
4. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Organizatora.
5. Ogłoszenie wyników nastąpi **7 czerwca 2016 roku** na stronie internetowej Konkursu.
6. Wręczenie dyplomów i upominków odbędzie się w dniu **15 czerwca 2016 roku** o godzinie 11.00 w siedzibie Ośrodka Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, ul. Nowogrodzka 73.

## **VII. Nagrody:**

1. Najlepsze prace zostaną uhonorowane dyplomami i upominkami rzeczowymi. Przyznane zostaną także wyróżnienia uhonorowane dyplomami.

2. Nauczyciele opiekujący się uczniami, którzy zajmą nagrodzone i wyróżnione miejsca, będą mogli bezpłatnie uczestniczyć w wybranym przez siebie kursie prowadzonym w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie, po wcześniejszym uzgodnieniu rodzaju i terminu kursu z Organizatorem.

#### **VIII. Postanowienia końcowe:**

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wykorzystania prac uczestników Konkursu do celów naukowych i edukacyjnych oraz ich nieodpłatnej publikacji – we fragmentach lub w całości – z zachowaniem praw autorskich.
2. Dane osobowe uczestników Konkursu są chronione zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm.).