

Zapraszamy chętnych uczniów kl. 5-8 do wzięcia udziału w konkursie na opracowanie symbolu graficznego projektu *Praca to sukces, a czas to pieniądz, czyli powrót do korzeni* (*Work is success, time is money, return to the roots*), realizowanego w ramach programu *Erasmus+*, w którym razem z nami biorą udział szkoły z Francji, Litwy oraz Rumunii.

REGULAMIN KONKURSU

I Organizator konkursu

1. Organizatorem konkursu na opracowanie logo jest Szkoła Podstawowa im. Konstytucji 3 Maja w Śmiglu.

II. Cel i przedmiot konkursu

1. Celem konkursu jest wyłonienie najlepszego graficznego symbolu (logo), mającego stać się oficjalnym elementem identyfikacji wizualnej projektu, realizowanego w ramach programu *Erasmus+*, *Praca to sukces, a czas to pieniądz, czyli powrót do korzeni*, w którym nasza szkoła bierze udział.
2. Logo będzie wykorzystywane w dokumentacji związanej z projektem, promocyjnych materiałach, stronach internetowych oraz w innych typach materiałów multimedialnych związanych z projektem.
3. Znak powinien być zrozumiały zarówno dla Polaków, jak i wszystkich szkół partnerskich.
4. Konkurs trwa od **24.01.2022r. do 31.01.2022r.**

III. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. W konkursie mogą brać udział uczniowie kl. 5 - 8 naszej szkoły, którzy zapoznali się regulaminem konkursu.
2. Projekty konkursowe mają być realizowane oraz zgłaszane do konkursu indywidualnie.
3. Prace konkursowe należy składać zgodnie z wymaganiami zawartymi w regulaminie.

4. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorski projekt, wykonany samodzielnie.
5. Na konkurs uczeń może zgłosić max. 2 projekty.
6. W konkursie nie mogą brać udziału projekty, które w całości lub w części były zgłaszane na inny konkurs, otrzymały nagrodę lub były publikowane w jakiegokolwiek postaci.
7. Uczestnictwo w konkursie jest jednoznaczne ze zrzeczeniem się praw autorskich na rzecz Szkoły Podstawowej w Śmiglu.
8. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z akceptacją warunków konkursu.

IV. Forma prezentacji pracy konkursowej

1. Projekt znaku graficznego (logo) powinien nadawać się do różnorodnego wykorzystania: reklama, Internet, plakat, ulotki, materiały piśmienne, formy ścienne.
2. Pracę można wykonać ręcznie lub przy użyciu technik komputerowych.
W przypadku pracy wykonanej ręcznie należy przesłać jej zdjęcie w wymaganym formacie; a pracę oddać 31 stycznia br. (poniedziałek po powrocie do szkoły) organizatorom konkursu.
3. Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki:
 - **na formacie A4 należy przedstawić znak mieszczący się w polu 15cmx15cm;**
 - **w swej treści logo nie może zawierać elementów obraźliwych;**
 - **projekt może być wykonany w dowolnej technice, jednak z uwagi na ich przeznaczenie, autor powinien zadbać o to, aby znak był łatwy do reprodukcji;**
 - **logo nie może zawierać graficznych elementów, do których prawa autorskie posiada inna osoba, aniżeli autor logo.**
4. Logo winno charakteryzować się następującymi cechami:
 - być czytelne i łatwe do zapamiętania,
 - powinno być związane z tematem projektu oraz zawierać elementy graficzne nawiązujące do państw uczestniczących,
 - powinno wzbudzać pozytywne emocje,
5. Wymiar logo nie powinien przekraczać wymiarów podanych w regulaminie.
Logo nie powinno być skomplikowane pod względem graficznym i kolorystycznym.

V. Miejsce i termin składania prac konkursowych

1. Prace w formacie **JPG** należy wysłać do 31 stycznia 2022r. na adres: mwloch@sp.smigiel.pl opatrzone hasłem: „Konkurs na logo projektu”. Ponadto należy podać:
 - imię i nazwisko ucznia – uczestnika konkursu,
 - klasę,
 - informację na temat techniki komputerowej wraz z nazwą programu, w którym projekt został wykonany (jeśli praca została wykonana przy użyciu technik komputerowych).
2. Prace konkursowe, nie spełniające wymagań, o których mowa w regulaminie konkursu, nie będą podlegały ocenie komisji konkursowej.
3. Prace dostarczone po terminie nie będą oceniane.
4. Organizator nie zwraca prac.

VI. Ocena prac konkursowych

1. W I etapie zwycięskie prace zostaną wybrane przez komisję konkursową, składającą się z przedstawicieli dyrekcji szkoły, nauczycieli i rady Samorządu Uczniowskiego.
2. Projekty oceniane będą zgodnie z następującymi kryteriami:
 - zgodność projektu z regulaminem,
 - oryginalność znaku, łatwość zapamiętywania,
 - czytelność i funkcjonalność projektu,
 - estetyka wykonania projektu.
3. W wyniku postępowania konkursowego komisja konkursowa wyłoni zwycięzcę konkursu oraz laureatów 2 i 3 miejsca.
4. Dla laureatów miejsc od 1-3 przewidziane są nagrody. Wszyscy uczestnicy otrzymają dyplom uczestnictwa w konkursie.
5. Planowana data ogłoszenia wyników 02.02. 2022r.
6. Zwycięska praca konkursowa (laureata I miejsca) weźmie udział w finale konkursu, który odbędzie się na spotkaniu nauczycieli koordynatorów: z Francji, Litwy, Rumunii i Polski.
7. Komisja zastrzega sobie prawo do przedłużenia konkursu oraz niewybrania pracy zwycięskiej.
8. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej organizatora, na Facebook’u organizatora oraz Facebook’u projektu.
9. Po ogłoszeniu wyników i przyznaniu nagrody zostanie zorganizowana wystawa,

VII Postanowienie końcowe

1. Autor zwycięskiej pracy, przystępując do konkursu, wyraża zgodę na nieodpłatne przeniesienie na organizatora konkursu całości praw majątkowych do projektu znaku graficznego logo i jego zastosowań.
2. Przekazanie prac do udziału w konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczenie, że projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich.
3. Z chwilą ogłoszenia wyników konkursu na organizatora przechodzą autorskie prawa majątkowe do zwycięskiej pracy, w tym do:
 - a) utrwalania w jakiegokolwiek formie na jakimkolwiek nośniku,
 - b) zwielokrotnienia jakąkolwiek techniką w tym: techniką drukarską, techniką cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu.
4. We wszystkich kwestiach spornych decyduje jury konkursu.

Życzymy wszystkim ciekawych pomysłów!

Organizatorki
Agnieszka Matuszkowiak,
Monika Włoch