



Erasmus+



LOGO Projektu Erasmus+

“Shall we play a game?”

§ 1 Zasady ogólne

1. Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie na opracowanie **znaku graficznego - logo** PROJEKT-u Erasmus+ “Shall we play a game?”.
2. Prace konkursowe powinny odzwierciedlać nowoczesny i innowacyjny charakter projektu oraz jego ważną cechę współpracy międzynarodowej (informacje dotyczące projektu znajdują się na stronie internetowej szkoły i Facebook).
- Celem projektu jest poznawanie i wdrażanie innowacyjnych metod nauczania opartych na gamifikacji. Wspieranie szans dla wszystkich w zakresie zdobywania i rozwijania kluczowych kompetencji. Projekt jest zrealizowany przez partnerów z Polski, Chorwacji, Turcji, Portugalii i Włoch.
3. Znak powinien być zrozumiały zarówno dla Polaków, jak i wszystkich szkół partnerskich.

§ 2 Zasady konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest **samodzielne** opracowanie projektu znaku graficznego - logo, które będzie wykorzystywane dla celów promocyjnych Projektu Erasmus+ “Shall we play a game?” oraz będzie umieszczane na materiałach promocyjnych i informacyjnych.
2. Konkurs skierowany jest do wszystkich **uczniów** Szkoły Podstawowej z Oddziałami Integracyjnymi z nr 6 w Siedlcach.
3. Projekt Logo należy wykonać dowolną techniką komputerową lub w postaci rysunku zeskanowanego w wysokiej rozdzielczości.
4. Uczestnik wykonujący logo techniką komputerową zapewnia o umiejętności zaprezentowania działania wybranego programu/ aplikacji komisji konkursowej.
5. Jeden uczestnik Konkursu składa jeden projekt logo.
6. Prace konkursowa należy przesłać drogą elektroniczną do:
Daniel Szostek na adres dszostek@sp6siedlce.onmicrosoft.com do dnia **31.01.2021r.** wpisując w temacie wiadomości: **"KONKURS LOGO- imię, nazwisko klasa"**.
7. W przypadku potrzeby wsparcia merytorycznego zapytania prosimy kierować do:
Daniel Szostek dszostek@sp6siedlce.onmicrosoft.com
Leszek Kierklewicz leszek.kierklewicz@sp6siedlce.onmicrosoft.com
8. Uczniowie biorący udział w konkursie przekazują organizatorowi konkursu prawa autorskie do zaprojektowanego logo.
9. Komisja Konkursowa składająca się z nauczycieli informatyki: p. Daniela Szostka oraz p. Leszka Kierklewicza, koordynatora projektu i członków zespołu ds. realizacji projektu wybierze zwycięski projekt. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej Szkoły i na Facebook Organizatora

10. Wybrane prace wezmą udział w konkursie międzynarodowym na logo projektu.

Autorzy zwycięskich prac na etapie szkolnym otrzymają dyplomy, oceny z przedmiotu informatyka/ plastyka oraz drobne upominki. W przypadku uczniów z klas V-VII dodatkowe punkty przy rekrutacji na międzynarodowe spotkania zaplanowane w projekcie.

11. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi na etapie międzynarodowym poprzez głosowanie koordynatorów projektu z państw partnerskich na projekt logo.

12. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dostarczenie pracy konkursowej zgodnej z wymaganiami oraz w terminie, określonym w Regulaminie. Zgłoszenie pracy do konkursu jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu konkursu