

Regulamin konkursu szkolnego z informatyki.

Plakat promujący uczniowskie inicjatywy.

1. Organizatorami konkursu są Marcin Plebaniak (nauczyciel informatyki), Julia Dziurzyńska (przewodnicząca Szkolnego Klubu Scrabble) oraz Mateusz Jaworski (przewodniczący Szkolnego Koła E-sportowego).
2. Konkurs zorganizowany został w ramach działalności Zespołu Nauczycieli Przedmiotów Ścisłych, Szkolnego Klubu Scrabble oraz Szkolnego Koła E-sportowego w Zespole Szkół im. Jarosława Iwaszkiewicza w Sochaczewie.
3. Przedmiotem konkursu jest przygotowanie plakatu z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.
4. Konkurs skierowany jest do wszystkich uczniów Zespołu Szkół im. Jarosława Iwaszkiewicza w Sochaczewie.
5. W związku z powołaniem do życia Szkolnego Klubu Scrabble oraz Szkolnego Koła E-sportowego uczestnicy konkursu proszeni są o przygotowanie plakatu promującego jedną z powyższych inicjatyw uczniowskich.
6. Prace konkursowe muszą być wykonane przy użyciu narzędzi cyfrowych (np. GIMP, Canva itp.), a wykorzystane w nich elementy nie mogą naruszać praw autorskich.
7. Zgłoszenie plakatu do konkursu jest równoznaczne z oświadczeniem, iż jest się jedynym autorem pracy posiadającym wszelkie prawa do wykorzystanych w niej elementów.
8. Udział w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na publikację oraz wykorzystanie przesłanego plakatu do promowania wybranej inicjatywy uczniowskiej (Szkolnego Klubu Scrabble oraz Szkolnego Koła E-sportowego).
9. Konkurs trwa od 15.02.2022 do 28.02.2022.
10. Prace konkursowe należy przesłać drogą elektroniczną na adres organizatora: plebaniak.marcin@gmail.com
11. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone 02.03.2022.

12. W ramach konkursu wybrane zostaną dwie zwycięskie prace. Jedna promująca Szkolny Klub Scrabble oraz druga promująca Szkolne Koło E-sportowe.
12. Laureaci zostaną wyłonieni przez komisję składającą się z organizatorów konkursu.
13. Laureaci konkursu otrzymają nagrody książkowe.
14. Nagrody zostaną wręczone podczas spotkania, którego termin zostanie ogłoszony przez organizatorów po wyłonieniu zwycięzców.
15. Celem konkursu jest:
 - promowanie inicjatyw uczniowskich,
 - rozwijanie wiedzy oraz umiejętności w zakresie obsługi oprogramowania komputerowego,
 - rozwijanie kreatywności,
 - rozbudzenie zainteresowania cyfrowymi narzędziami.

Wymogi szczegółowe:

- praca konkursowa musi zostać wykonana przy pomocy narzędzi cyfrowych (np. GIMP, Canva itp.),
- plakat ma promować tylko jedną wybraną inicjatywę (Szkolny Klub Scrabble lub Szkolne Koło E-sportowe),
- gotowa praca musi zostać wyeksportowana do formatu jpg lub png,
- na plakacie musi znaleźć się nazwa wybranego koła lub klubu oraz nazwa szkoły,
- opcjonalnie plakat może zawierać informacje na temat działań danego koła lub klubu.

Podstawowe informacje na temat działalności Szkolnego Klubu Scrabble:

- rozbudowa zasobów językowych poprzez gry i zabawy słowne
- rozgrywki Scrabble w języku polskim i angielskim
- organizacja oraz udział w konkursach i turniejach Scrabble

Podstawowe informacje na temat działalności Szkolnego Koła E-sportowego:

- rozwijanie kompetencji cyfrowych poprzez współzawodnictwo
- organizacja oraz udział w turniejach wewnętrznych i międzyszkolnych
- promowanie bezpiecznego oraz odpowiedzialnego korzystania z rozrywki cyfrowej