

Regulamin szkolnego konkursu na plakat wykonany w grafice komputerowej, promujący książkę i czytanie

1. Cele konkursu

- Odkrywanie zdolności graficznych uczniów.
- Rozwijanie kreatywności plastycznej uczniów.
- Rozbudzanie zainteresowań czytelniczych wśród uczniów.

2. Tematyka konkursu

- Plakat powinien nawiązywać tematycznie do książki i czytania.
- Plakat ma promować książkę i czytanie.

3. Zasady uczestnictwa

- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów wszystkich klas.
- Konkurs polega na zaprojektowaniu i wykonaniu plakatu w grafice komputerowej, plakat ma być ilustracją do przeczytanej książki [należy na nim dodać tytuł i autora książki].
- Uczeń może zgłosić tylko jedną pracę (nie dopuszcza się prac zespołowych).
- Technika wykonania plakatu pozostaje dowolna (grafika komputerowa powinna być wykonana w programie Paint lub GIMP).
- Wytyczne odnośnie pracy konkursowej:
 - rozdzielczość obrazka minimum 800x600 px, akceptowane formaty prac: jpg, png
 - przesłana praca ma mieć nazwę pliku wg. wzorca:
Nazwisko Imię klasa .png (lub jpg)
np. Kowalski Jan 4a.jpg
- Przygotowane grafiki muszą spełniać wszystkie kryteria praw autorskich, których uczniowie zobowiązują się przestrzegać.
- Nauczyciele odpowiedzialni za prawidłowy przebieg konkursu: A. Jakubiec, N. Rachwalik, J. Brandys oraz nauczyciele klas I-III.
- Nauczyciele w klasach I-III oceniają prace swoich uczniów według wymaganych kryteriów. W każdej z klas I-III nauczyciel typuje do wygranej lub wyróżnienia tylko jedną pracę spośród wszystkich prac. Następnie z 6 najlepszych prac nauczyciele klas I-III [na podstawie największej liczby zdobytych punktów] przyznają uczniom za wykonane prace miejsca: I, II i III, pozostali uczniowie otrzymają wyróżnienia.
- W klasach IV-VIII przewidywane są nagrody dla uczniów [miejsca I-III] oraz wyróżnienia.

4. Kryteria oceny

Pod uwagę będą brane:

- zgodność z tematem,
- pomysł na przedstawienie tematu,
- estetyka wykonania,
- ogólne wrażenia.

Prace graficzne będą stanowiły własność biblioteki szkolnej i zostaną wykorzystane do promocji czytelnictwa.

5. Termin przesłania prac - do 31.05.2021 r. na adres e-mail a.jakubiec@spwieprz.pl z dopiskiem: „Praca na konkurs w grafice komputerowej”.

6. Postanowienia końcowe:

- Zwycięzcy otrzymają nagrody książkowe.
- Informacja o rozstrzygnięciu konkursu i wręczeniu nagród zostanie zamieszczona na stronie internetowej szkoły: <http://spwieprz.edu.pl>.

Zachęcamy do udziału i zaprezentowania własnej kreatywności!