

REGULAMIN KONKURSU „JESTEM SMART”

§ 1. ORGANIZATOR

1. Organizatorem konkursu jest wydawca kwartalnika „IT w Edukacji” – PRESSCOM Sp. z o.o. (zwany dalej Organizatorem) z siedzibą we Wrocławiu przy ulicy Tadeusza Kościuszki 29.
2. Organizator powołuje zespół ekspertów (zwany dalej Kapitułą), w skład którego wchodzi najbardziej innowacyjni nauczyciele, aktywni trenerzy, artyści oraz doświadczeni pedagodzy. Powołanych zostanie do 10 członków Kapituły, w tym przewodniczący.

§ 2. ADRESACI

1. Konkurs jest adresowany do uczniów, nauczycieli oraz dyrektorów szkół podstawowych i gimnazjów.
2. Udział w konkursie jest bezpłatny.

§ 3. CEL

1. Celem konkursu jest zachęcenie uczniów do wykorzystywania internetu i urządzeń mobilnych w sposób świadomy i praktyczny oraz promocja nowoczesnych metod nauczania wśród nauczycieli. Konkurs ma uświadomić uczestnikom korzyści płynące z bezpiecznego korzystania z internetu, przestrzec przed zagrożeniami czyhającymi w sieci i pokazać, w jaki sposób można wykorzystać urządzenia mobilne w różnych sytuacjach. Uczniowie SMART są:

- Sprytni
- Mobilni
- Aktywni
- Rozsądni
- Technologicznie zakręcenii

Konkurs promuje wykorzystywanie smartfonów, tabletek, laptopów i internetu w celu poszerzania wiedzy, zdobywania nowych umiejętności oraz ciekawego i aktywnego spędzania czasu.

§ 4. ZGŁOSZENIE SZKOŁY

1. Zgłoszenia szkoły do konkursu dokonuje dyrektor szkoły poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie www.smart.itwedukacji.pl.
2. Po przyjęciu zgłoszenia Organizator wysyła do zainteresowanych szkół pakiet niezbędnych, szczegółowych informacji na temat dalszego przebiegu konkursu.
3. Szkoły mogą zgłosić swój udział w trzech, odrębnych kategoriach:
 - konkurs plastyczny dla uczniów (indywidualny)
 - konkurs filmowy dla uczniów i nauczycieli (grupowy, maks. 5 osób w grupie)
 - konkurs na zorganizowanie „Dnia z technologią” (grupowy, dla szkół)
4. Szkoła może wystartować w jednej, dwóch lub wszystkich kategoriach.

§ 5. KONKURS PLASTYCZNY DLA UCZNIÓW

1. W konkursie mogą wziąć udział uczniowie zgłoszonych szkół podstawowych i gimnazjów.
2. Zadaniem konkursowym jest wykonanie przez ucznia pracy plastycznej w programie graficznym (m.in. grafiki, rysunku, zdjęcia) przedstawiającej możliwości wykorzystania urządzeń mobilnych w różnych sytuacjach – do zabawy, nauki i rozwoju.
3. Praca plastyczna powinna być zapisana w formacie .jpg.
4. Bezpośredniego zgłoszenia pracy do konkursu dokonuje nauczyciel, zgodnie z instrukcją wysłaną przez Organizatora.
5. Zgłaszający pracę uczniów nauczyciel oświadcza, że posiada zgodę rodziców lub opiekunów prawnych dzieci na udział w konkursie oraz zgodę na publikację wysłanych prac wraz z nazwiskiem uczniów m.in. na stronie www.smart.itwedukacji.pl.
6. Laureatów konkursu wyłania Kapituła. Pod uwagę będą brane m.in.: kreatywność, zgodność z tematyką konkursu, proedukacyjny pomysł na wykorzystywanie nowoczesnych technologii – smartfonów, tabletek i internetu, oraz walory artystyczne.

§ 6. KONKURS FILMOWY DLA UCZNIÓW I NAUCZYCIELI

1. W konkursie mogą wziąć udział uczniowie i nauczyciele zgłoszonych szkół podstawowych i gimnazjów.
2. Zadanie konkursowe może być wykonywane w grupach maksymalnie 5-osobowych. W skład grupy musi wchodzić od 1 do 4 uczniów oraz 1 nauczyciel.

3. Zadaniem konkursowym jest stworzenie filmu edukacyjnego zachęcającego do ciekawego i bezpiecznego korzystania z urządzeń mobilnych, komputerów i internetu.
4. Film powinien być zapisany w formacie .mov lub MPG-4 i nie trwać dłużej niż 3 min.
5. Zgłoszenia do konkursu dokonuje nauczyciel, zgodnie z instrukcją wysłaną przez Organizatora.
6. Zgłaszający uczniów nauczyciel oświadcza, że posiada zgodę rodziców lub opiekunów prawnych dzieci na udział w konkursie oraz zgodę na publikację wizerunku wszystkich osób występujących w filmie.
7. Laureatów konkursu wyłoni Kapituła, biorąc pod uwagę m.in.: kreatywność, zgodność z tematyką konkursu, proedukacyjny pomysł na wykorzystywanie nowoczesnych technologii – smartfonów, tabletów, internetu oraz walory artystyczne (zdjęcia, montaż).
8. Oprócz nagrody Kapituły, zostanie przyznana dodatkowa Nagroda Publiczności. Zwycięzcy tej nagrody zostaną wytypowani na podstawie ilości odsłon podeślanego filmu w serwisie YouTube. Filmy zostaną opublikowane na stronie **www.smart.itwedukacji.pl**.

§ 7. KONKURS NA ZORGANIZOWANIE „DNIA Z TECHNOLOGIĄ”

1. Konkurs jest adresowany do szkół podstawowych i gimnazjów.
2. Zadaniem konkursowym jest zorganizowanie przez szkołę wydarzenia promującego wykorzystanie nowoczesnych technologii w szkole. Wydarzenie może mieć formę m.in.:
 - Przeprowadzenia zajęć w oparciu o nowe technologie z udziałem uczniów
 - Zorganizowania przerw lekcyjnych aktywizujących uczniów po kątem korzystania z urządzeń mobilnych
 - Organizacji dodatkowych zajęć w oparciu o nowoczesne technologie oraz wewnętrznych konkursów
 - Apelu
 - Przedstawienia
 - Festynu
3. Zgłoszenia do konkursu dokonuje przedstawiciel szkoły, zgodnie z instrukcją wysłaną przez Organizatora.
4. Zgłoszenie projektu do konkursu polega na wypełnieniu ankiety, do której należy dołączyć dodatkowe materiały, takie jak np. zdjęcia, filmy czy relacje z lokalnych mediów. Materiały powinny być w formacie .jpg, .mov, .pdf, .doc lub spakowane w format .zip.
5. Zwycięzcy zostaną wyłonieni przez Kapitułę. Pod uwagę będą brane m.in.: zaangażowanie w rozwój technologii w szkole, wprowadzenie innowacyjnych rozwiązań w metodykę nauczania, dbanie o promocję bezpiecznego korzystania z internetu wśród uczniów.

§ 8. TERMINY NADSYŁANIA ZGŁOSZEŃ

1. Zgłoszeń należy dokonać w terminie: 14 września – 12 listopada 2015 roku.

§ 9. ODPOWIEDZIALNOŚĆ PRAWNA

1. Każdy nauczyciel zgłaszający pracę konkursową oświadcza, że jest uprawniony do zgłoszenia prac w konkursie oraz posiada zgody wszystkich autorów na zgłoszenie pracy. Zgody należy udostępnić na prośbę Organizatora.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich osób trzecich.
3. Każda szkoła biorąca udział w konkursie wyraża zgodę na podanie informacji o udziale szkoły w konkursie m.in. na stronie internetowej **www.smart.itwedukacji.pl**.

§ 10. ZASADY ROZSTRZYGNĘCIA KONKURSU

1. Po zakończeniu zbierania zgłoszeń, powołana kapituła dokona wyboru laureatów w poszczególnych kategoriach.
2. Obrady Kapituły są tajne.
3. W zależności od zaistniałych przesłanek Kapituła zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagrody w danej kategorii.
4. Nagroda Publiczności zostanie przyznana na podstawie ilości odsłon zgłoszonych filmów do godziny 10:00 12 listopada 2015 roku. Późniejsze odsłony nie będą brane pod uwagę.
5. Nagrody mają charakter uznaniowy, a decyzje Kapituły są ostateczne.

§ 11. NAGRODY

1. W konkursie zostanie przyznanych 28 nagród o łącznej wartości 20 000 zł.

Konkurs plastyczny dla uczniów i nauczycieli

Kategorie	1. nagroda	2. nagroda	3. nagroda
klasy 1-3	Tablet Apple iPad	Smartfon LG Spirit	Powerbank
klasy 4-6	Tablet Apple iPad	Smartfon LG Spirit	Powerbank
klasy gimnazjalne	Tablet Apple iPad	Smartfon LG Spirit	Powerbank

Konkurs filmowy dla uczniów i nauczycieli

	1. nagroda	2. nagroda	3. nagroda
Nagroda główna	Tablet Apple iPad dla każdego członka grupy	Smartfon LG Spirit dla każdego członka grupy	Powerbank dla każdego członka grupy

Konkurs filmowy – nagroda publiczności

Nagroda dla szkoły z której film zwycięży	projektor Vivitek D554
---	-------------------------------

Konkurs na zorganizowanie „Dnia z Technologią”

	1. nagroda	2. nagroda	3. nagroda
Nagroda główna	monitor interaktywny Avtek TouchScreen 55 Pro	projektor Casio XJ-V1	projektor Vivitek D557WH EDU

2. Organizator zastrzega możliwość zmiany nagród. Jednakże nie będzie to zmiana na nagrody innego typu oraz będą one równoważne jakościowo.

§ 12. OGŁOSZENIE WYNIKÓW I WRĘCZENIE NAGRÓD

1. Wyniki konkursu zostaną opublikowane 4 grudnia 2015 roku na stronie www.smart.itweducacji.pl.
2. Uroczyste wręczenie nagrody w konkursie na zorganizowanie „Dnia z technologią” nastąpi podczas V Ogólnopolskiego Zlotu Innowacyjnych Nauczycieli i Dyrektorów, który odbędzie się 4 grudnia 2015 roku w Ustroniu.
3. Nagrody w konkursie plastycznym oraz filmowym zostaną wręczone Laureatom przez Organizatorów w terminie od 4 do 31 grudnia 2015 roku. Dokładna data i sposób przekazania nagrody zostanie uzgodniony indywidualnie pomiędzy Organizatorami a dyrekcją zwycięskiej szkoły.

§ 13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Na wszelkie pytania dotyczące konkursu odpowiada Organizator pod numerem telefonu (+71) 797 48 16 oraz adresem smart@itweducacji.pl.
2. Zgłoszenie do konkursu oznacza akceptację niniejszego regulaminu oraz zgodę na przetwarzanie danych na potrzeby organizacji konkursu.
3. Administratorem danych osobowych osób fizycznych przetwarzanych w niniejszym konkursie w celu i zakresie niezbędnym do jego przeprowadzenia, jest wydawca „IT w Edukacji” – PRESSCOM Sp.z o.o.
4. Sprawy nieobjęte niniejszym regulaminem rozstrzyga Organizator.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zapisów regulaminu w przypadku niezależnych od organizatora zdarzeń losowych lub zwiększenia ilości nagród. Aktualna treść regulaminu znajduje się na stronie internetowej www.smart.itweducacji.pl.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie wypadki losowe, decyzje państwowe, które mogą mieć wpływ na przebieg i rozstrzygnięcie konkursu.