

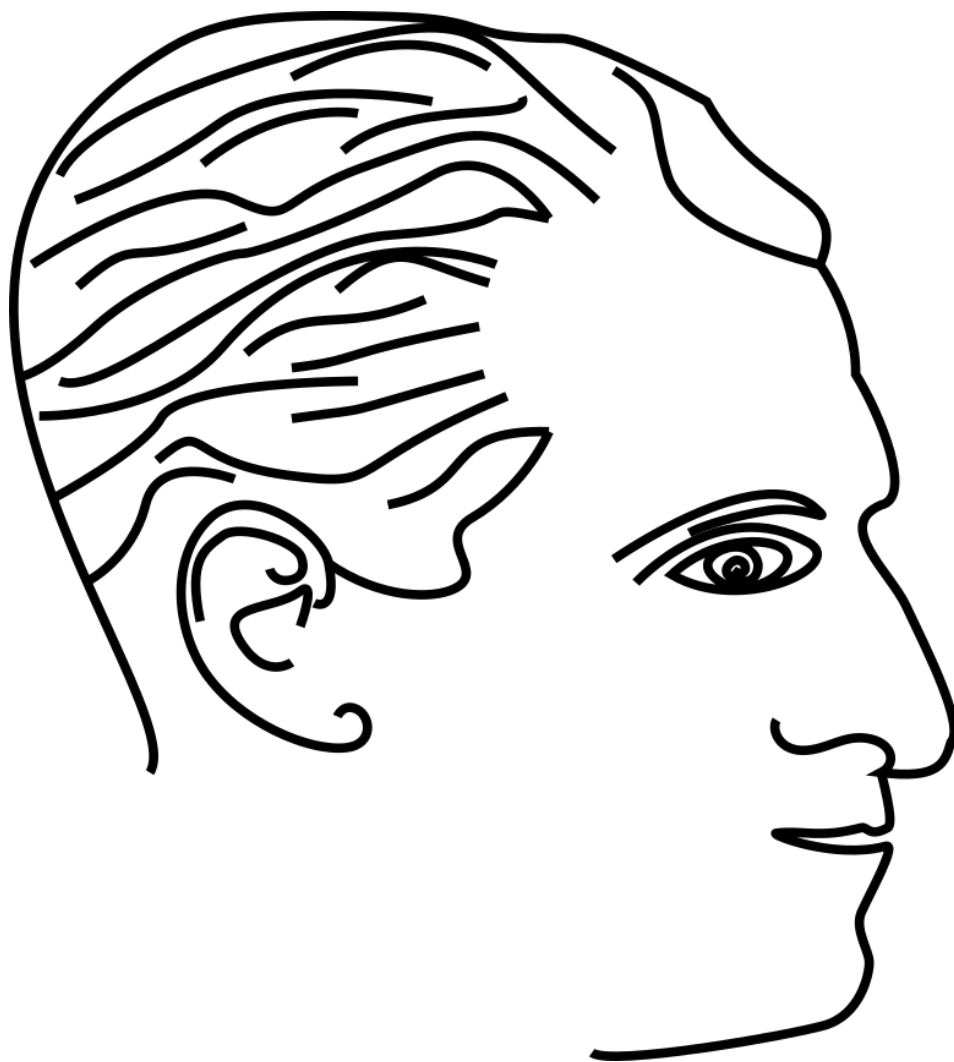


POEZJA W CYFROWYM ŚWIECIE

REGULAMIN KONKURSU

„Zagraj (w) Tuwima”

małopolski konkurs polonistyczno-informatyczny





1. Organizatorzy

Organizatorami Konkursu są **Polskie Towarzystwo Informatyczne Oddział Małopolski** oraz **Stowarzyszenie Polonistów z siedzibą przy Wydziale Polonistyki UJ**, zwani dalej Organizatorami.

2. Cele Konkursu

Cel główny:

Konkurs „**Poezja w cyfrowym świecie. Zagraj (w) Tuwima**”, zwany dalej Konkursem, organizowany jest w celu popularyzacji twórczości polskich poetów poprzez zachęcenie do skorzystania z narzędzi cyfrowych. Bieżąca edycja poświęcona jest twórczości **Juliana Tuwima**, którego wiersze łączą pokolenia.

A także:

- ∴ rozwój kompetencji polonistycznych, w tym językowych i analitycznych - poprzez interpretację głosową wybranego tekstu Juliana Tuwima oraz prezentację osobistego odczytania sensu tego utworu,
- ∴ rozwój wrażliwości literackiej i wyobraźni artystycznej,
- ∴ kształcenie kompetencji cyfrowych i umiejętności pracy w grupie metodą projektu,
- ∴ rozwijanie umiejętności programistycznych, filmowych, graficznych, fotograficznych i animacji,
- ∴ rozwijanie umiejętności teatralnych, muzycznych.

3. Warunki uczestnictwa

W Konkursie może wziąć udział każdy uczeń (grupa uczniów do 4 osób), który prześle w wyznaczonym terminie pracę samodzielnie przygotowaną i spełniającą kryteria merytoryczne oraz techniczne na jeden z dwóch podanych poniżej tematów:



Temat 1 „Zagraj Tuwima”

Nagranie wideoklipu będącego autorską interpretacją albo ilustracją wybranego tekstu (wiersz, skecz itd.) Juliana Tuwima w dowolny sposób:

- ∴ czytanego
- ∴ recytowanego
- ∴ śpiewanego
- ∴ odgrywanego

przez ucznia lub grupę uczniów (2-4 osób).

Nagranie nie może być dłuższe niż 3 minuty.

Temat 2 „Zagraj w Tuwima”

Stworzenie gry:

- ∴ **komputerowej** w dowolnym programie / języku programowania (np. scratch, Python, C++, Unity) i udostępnienie z zachowaniem możliwości sprawdzenia przez jurorów źródeł programu.
- ∴ **escape-game** w postaci gry z zagadkami w postaci prezentacji np. Genially z użyciem zaawansowanych możliwości programu, skryptów, formularzach google) i udostępnienie wersji edytowalnej.
- ∴ **planszowa, logiczna** przygotowana w programie graficznym np: Canva, z wszystkimi elementami, które są potrzebne (np pionki, specjalne karty (jeśli są), wyzwania lub nagrody.

Gra musi być:

- ∴ skończona
- ∴ grywalna
- ∴ wykorzystywać tekst wiersza lub informacje o biografii Poety.



4. Harmonogram Konkursu

30 września 2024 r.	Ogłoszenie Konkursu
od 15 października 2024 r. do 30 listopada 2024 r. godz. 22.00	Przesyłanie prac konkursowych
do 16 grudnia 2024 r.	Ogłoszenie wyników
10 stycznia 2024 r.	Gala finałowa Informacja o dokładnej dacie, czasie i miejscu gali zostanie podana na stronach Organizatorów.

5. Przebieg Konkursu i wymagania techniczne

Nakręcone filmy mogą zostać przygotowane i zmontowane w dowolnym narzędziu cyfrowym. Muszą zawierać planszę tytułową (tytuł tekstu Tuwima i ewentualnie tytuł własny nadesłanego materiału oraz pełną nazwę szkoły z adresem) a także planszę końcową zawierająca nazwiska autorów i opiekuna projektu.

Do formularza zgłoszenia należy wysłać link do pracy konkursowej umieszczonej w sieci.

Film może zostać umieszczony na indywidualnym kanale YouTube lub Vimeo przez dorosłego opiekuna¹ uczestnika.

lub

Film może zostać umieszczony na dysku sieciowym (np. dysk Google, OneDrive, Dropbox).

¹ Każdy posiadacz konta Google posiada własny profil YouTube.



Gra może zostać wykonana przykładowo przy użyciu aplikacji:

- ∴ Scratch - <https://scratch.mit.edu>
- ∴ MineCarft Education - <https://education.minecraft.net/pl-pl>
- ∴ PygameZero - <https://pygame-zero.readthedocs.io/>
- ∴ AppInventor - <http://appinventor.mit.edu/>
- ∴ Pygame - <https://www.pygame.org/>
- ∴ Panda3D - <https://www.panda3d.org/>
- ∴ MonoGame - <https://www.monogame.net/>
- ∴ Genially - <https://genially.com/>
- ∴ Canva - <https://www.canva.com/>

Zgłoszenia do konkursu odbywać się będą elektronicznie poprzez formularz dostępny na stronach Organizatorów. Zgłoszenia udziału w imieniu uczestnika/uczestników Konkursu mogą dokonać:

- ∴ nauczyciele (opiekunowie merytoryczni),
- ∴ rodzice (w przypadku uczniów niepełnoletnich),
- ∴ sami uczniowie.

Zgłoszenia w przypadku zespołów dokonuje jedna osoba.

5. Wymagania ze względu na prawa autorskie

W Konkursie, podczas jego realizacji, uczestników oraz organizatorów obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 Nr 24 poz.83 z późn. zmianami).

Każdy z członków Zespołu, podpisując zgłoszenie do Konkursu jest świadomy, że jego i ich wspólna praca ma być oryginalna i nie naruszająca praw autorskich i majątkowych innych osób lub podmiotów.

Zespół przekazując pracę do oceny Jury równocześnie udziela Organizatorom licencji na przechowywanie materiałów z nią związanych oraz wykorzystywanie ich w celach związanych z ich oceną i promocją Konkursu w



materiałach Organizatorów oraz w mediach elektronicznych i papierowych.

W przypadku korzystania z cudzych utworów lub posiadania majątkowych praw autorskich wspólnie z innymi podmiotami członek Zespołu oraz Zespół oświadczają, że nabył prawa majątkowe do tych utworów co najmniej w postaci licencji dotyczącej tej pracy, łącznie z prawem do jej przeniesienia zgodnie z ust. 6.3.

Członkowie Zespołu oraz Zespół jako całość zachowują prawa autorskie i majątkowe do całej pracy i związanych z nią materiałów i programów, przedstawionej w Konkursie.

6. Ochrona danych osobowych

Przy wysyłaniu pracy wszyscy autorzy będą musieli przesłać zgodę na udział w Konkursie wraz z klauzulą Informacyjną dla uczestników/opiekunów prawnych uczestników Konkursu stanowiącą załącznik do regulaminu.

7. Kryteria oceny

1. Oryginalność koncepcji.
2. Zgodność z tematem.
3. Poprawność językowa.
4. Walory artystyczne.
5. Poprawność techniczna.

Dla przesłanych gier dodatkowo:

6. Grywalność.
7. Mechanika gry (czy zasady i reguły w grze tworzą spójną i powtarzalną całość).



8. Nagrody

Prace oceniane będą w dwóch kategoriach - szkoły podstawowe i ponadpodstawowe.

Jury zastrzega sobie prawo do poproszenia o przesłanie nagrania w formie pliku.

Organizatorzy przewidują dyplomy i nagrody rzeczowe dla laureatów i ich opiekunów merytorycznych, a także prezentację nagrodzonych prac w formie kolekcji Wakelet.

9. Uwagi końcowe

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie.