POEZJA W CYFROWYM ŚWIECIE

REGULAMIN KONKURSU

„Osiecka na nowo”

małopolski konkurs polonistyczno-informatyczny



Stowarzyszenie Polonistów: https://www.stowarzyszeniepolonistow.pl/
Polskie Towarzystwo Informatyczne Oddział Małopolski: https://pti.krakow.pl/osieckananowo/

1. Organizatorzy

Organizatorami Konkursu są Polskie Towarzystwo Informatyczne Oddział Małopolski oraz Stowarzyszenie Polonistów z siedzibą przy Wydziale Polonistyki UJ, zwani dalej Organizatorami. Konkurs odbywa się we współpracy z Sekcją Informatyki Szkolnej przy PTI. Partnerem Konkursu i gospodarzem Gali finałowej jest Wydział Informatyki AGH w Krakowie.

2. Cele Konkursu

Cel główny:

Konkurs „Poezja w cyfrowym świecie. Osiecka na nowo", zwany dalej Konkursem, organizowany jest w celu popularyzacji twórczości polskich poetów poprzez zachęcenie do skorzystania z narzędzi cyfrowych. Bieżąca edycja poświęcona jest twórczości Agnieszki Osieckiej – jej wierszom, a w szczególności tekstom piosenek, które łączą pokolenia.

A także:

- rozwój kompetencji polonistycznych, w tym językowych i analitycznych – poprzez interpretację wybranych tekstów Agnieszki Osieckiej oraz prezentację osobistego odczytania ich sensu,
- rozwój wrażliwości literackiej i wyobraźni artystycznej,
- kształcenie kompetencji cyfrowych i umiejętności pracy w grupie metodą projektu,
- rozwijanie umiejętności filmowych, graficznych, fotograficznych, tworzenia animacji i materiałów interaktywnych,
- rozwijanie umiejętności recytatorskich, wokalnych, muzycznych i teatralnych,
- kształtowanie odpowiedzialnego korzystania z narzędzi cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji, z poszanowaniem praw autorskich.

3. Warunki uczestnictwa

W Konkursie może wziąć udział każdy uczeń szkoły podstawowej lub ponadpodstawowej – samodzielnie lub w zespole do 4 osób – który prześle w wyznaczonym terminie pracę samodzielnie przygotowaną i spełniającą

kryteria merytoryczne oraz techniczne na jeden z dwóch podanych poniżej tematów. Prace indywidualne i zespołowe oceniane są wspólnie. Uczestnik przed posłaniem pracy musi wypełnić elektroniczny formularz zgłoszeniowy i przygotować stosowne dokumenty.

Podstawą pracy może być wiersz lub tekst piosenki Agnieszki Osieckiej (albo ich fragmenty).

Temat 1 „Osiecka cyfrowo”

Wykonanie rolki, animacji lub interaktywnego plakatu promującego twórczość Agnieszki Osieckiej wśród rówieśników.

- **Rolka** – krótka forma wideo, która łączy wybrany tekst/teksty Autorki z obrazem, napisami i dźwiękiem w sytuacjach bliskich współczesnej młodzieży. Rolka musi być nagrana w formacie pionowym (9:16) i nie może być dłuższa niż 90 sekund.
- **Animacja** – ruchoma ilustracja utworu/utworów (lub ich fragmentów), w której animowane napisy, kształty i obrazy przedstawiają skojarzenia, emocje i refleksje mogące zaciekawić współczesną młodzież. Animacja nie może być dłuższa niż 3 minuty.
- **Interaktywny plakat** – kompozycja poświęcona wybranemu utworowi/utworom Autorki, w której kliknięcie słów, obrazów lub symboli pozwala odkrywać interpretacje, skojarzenia albo zadania dla odbiorcy. Interaktywność jest warunkiem koniecznym – plakat bez aktywnych elementów (np. statyczna grafika) nie spełnia wymagań tematu.

Temat 2 „Osiecka na głos”

Wykonanie wideoklipu będącego autorską ilustracją albo interpretacją wybranego wiersza lub tekstu piosenki Poetki, czytanego, recytowanego lub śpiewanego przez ucznia lub zespół uczniów.

Nagranie nie może być dłuższe niż 3 minuty.

4. Harmonogram Konkursu

2 listopada 2026 r.	Ogłoszenie Konkursu
od 23 listopada 2026 r. do 23 stycznia 2027 r. godz. 22.00	Przesyłanie prac konkursowych
do 5 marca 2027 r.	Ogłoszenie częściowych wyników i zaproszenie na Galę finałową
12 marca 2027 r.	Gala finałowa godz. 10.30, Wydział Informatyki AGH w Krakowie

5. Przebieg Konkursu i wymagania techniczne

Prace mogą zostać przygotowane i zmontowane w dowolnym narzędziu cyfrowym.

Rolki, animacje i wideoklipy muszą zawierać planszę tytułową (tytuł utworu Agnieszki Osieckiej i ewentualnie tytuł własny pracy oraz pełną nazwę szkoły z adresem), a także planszę końcową zawierającą nazwiska autorów i opiekuna projektu oraz informację o źródłach i licencjach wykorzystanych materiałów (np. podkładu muzycznego).

Interaktywny plakat musi zawierać planszę z tytułem utworu, nazwiskami autorów i opiekuna projektu oraz nazwą szkoły.

Interaktywny plakat może zostać wykonany np. w aplikacji:

- Genially – https://genially.com
- Canva – https://www.canva.com
- ThingLink – https://www.thinglink.com
- Padlet – https://padlet.com
- Prezentacje Google – https://slides.google.com
- lub w innym programie graficznym umożliwiającym dodanie elementów interaktywnych.

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

- ∴ film (rolkę, animację, wideoklip) można umieścić na indywidualnym kanale YouTube lub Vimeo – publikacji dokonuje dorosły opiekun uczestnika – lub na dysku sieciowym (np. Dysk Google, OneDrive, Dropbox),
- ∴ interaktywny plakat należy udostępnić jako link do pobrania lub otwarcia w sieci, umożliwiający sprawdzenie działania elementów interaktywnych.

Link musi być aktywny co najmniej do zakończenia Konkursu, a udostępnienie ustawione tak, aby Jury mogło otworzyć pracę bez logowania.

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.

Do zgłoszenia należy dołączyć podpisaną zgodę każdego autora pracy (Załącznik nr 1 do Regulaminu).

6. Zasady korzystania ze sztucznej inteligencji

Uczestnicy mogą korzystać z narzędzi sztucznej inteligencji (AI) podczas przygotowywania pracy, z zastrzeżeniem, że:

- ∴ praca wygenerowana w całości przy pomocy AI, bez twórczego udziału człowieka, nie jest utworem w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych i nie może brać udziału w Konkursie,
- ∴ na planszy końcowej (w przypadku plakatu – na planszy z autorami) należy wskazać wykorzystane narzędzia AI oraz zakres ich zastosowania, np. tworzenie grafik, animacji, muzyki lub napisów; jeśli uczestnicy nie korzystali z AI, zamieszczają taką informację,

∴ uczestnicy odpowiadają za poprawność treści przygotowanych z pomocą AI i są zobowiązani je sprawdzić,
∴ korzystanie z AI powinno uwzględniać ochronę prywatności, poszanowanie autorstwa oraz warunki korzystania z narzędzi; nie należy przekazywać narzędziom AI danych osobowych ani wizerunku innych osób bez ich zgody,
∴ wykorzystanie AI samo w sobie nie stanowi podstawy do przyznania dodatkowych punktów,
∴ w Temacie 2 czytanie, recytacja lub śpiew muszą być wykonane przez uczestników – niedopuszczalne jest użycie głosu wygenerowanego lub przetworzonego przez AI; inne elementy wideoklipu (np. grafiki) mogą powstać z pomocą AI na zasadach opisanych powyżej.

7. Wymagania ze względu na prawa autorskie

W Konkursie, podczas jego realizacji, uczestników oraz Organizatorów obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. 2025 poz. 24).

Zgłoszona praca musi być stworzona przez uczestników osobiście, być oryginalna i nie naruszać praw autorskich innych osób ani podmiotów.

W pracach można wykorzystywać wyłącznie własne nagrania (głos, śpiew, muzyka, obraz) oraz materiały, do których uczestnicy posiadają licencję, np. podkłady muzyczne, zdjęcia i grafiki na licencjach Creative Commons.

Zabronione jest wykorzystywanie cudzych nagrań bez licencji, w tym oryginalnych wykonań piosenek Agnieszki Osieckiej (np. nagrań z płyt, radia, serwisów streamingowych lub YouTube). Prace naruszające ten zapis nie będą oceniane.

Przy wykorzystaniu materiałów na wolnych licencjach należy przestrzegać ich warunków, w tym podać autora, źródło i rodzaj licencji.

Uczestnik lub zespół, przekazując pracę do oceny Jury, równocześnie udziela Organizatorom nieodpłatnej licencji na przechowywanie pracy i materiałów z nią związanych oraz wykorzystywanie ich w celach związanych z oceną i promocją Konkursu, w tym na prezentację podczas Gali finałowej

i udostępnienie w sieci, w materiałach Organizatorów oraz w mediach elektronicznych i papierowych.

Uczestnicy zobowiązują się naprawić jakąkolwiek szkodę, jaka powstać może u Organizatorów w związku z naruszeniem praw autorskich, w tym także zwolnić Organizatorów z roszczeń zgłaszanych przez osoby trzecie w związku z korzystaniem z przedstawionej pracy.

Uczestnicy zachowują prawa autorskie do całej pracy i związanych z nią materiałów przedstawionych w Konkursie.

8. Ochrona danych osobowych

Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników Konkursu jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą w Warszawie, przy ul. Solec 38 lok. 103. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).

Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych PTI jest możliwy za pośrednictwem adresu e-mail: iod@pti.org.pl.

Dane osobowe uczestników oraz nauczycieli i opiekunów prawnych będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, ogłoszenia jego wyników oraz promocji Konkursu.

Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest:

- udzielona zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a RODO),
- wypełnianie obowiązków prawnie ciążących na Administratorze (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
- prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO) – ustalenie lub dochodzenie ewentualnych roszczeń lub obrona przed takimi roszczeniami.

Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Konkursie.

Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz, z zastrzeżeniem przepisów prawa, prawo do: sprostowania danych,

usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu oraz cofnięcia zgody w dowolnym momencie.

Organizator będzie zbierał od nauczycieli (opiekunów merytorycznych) następujące dane: imię i nazwisko, dane szkoły, adres e-mail, numer telefonu, adres (do korespondencji lub wysyłki nagród).

Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane: imię i nazwisko, wiek, dane szkoły, klasa.

Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Uczestnik Konkursu zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach Konkursu.

Wizerunek. Prace konkursowe, w szczególności wideoklipy w Temacie 2, mogą zawierać wizerunek uczestników. Zgłoszenie pracy wymaga zgody uczestnika – a w przypadku uczestnika niepełnoletniego jego rodzica lub opiekuna prawnego – na nieodpłatne utrwalenie i rozpowszechnianie wizerunku w pracy konkursowej, podczas Gali finałowej oraz w materiałach promujących Konkurs, w sieci i w druku, zgodnie z art. 81 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Przy wysyłaniu pracy wszyscy autorzy muszą przesłać zgodę na udział w Konkursie wraz z klauzulą informacyjną (Załącznik nr 1 do Regulaminu). W przypadku zespołu zgodę wypełnia każdy jego członek.

Organizator oświadcza, iż dane uczestników Konkursu nie będą poddawane profilowaniu ani udostępniane podmiotom zewnętrznym, z wyjątkiem sytuacji przewidzianych przepisami prawa.

Dane uczestników Konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów. Organizator stosuje środki techniczne i organizacyjne odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną.

9. Kryteria oceny

Wszystkie prace:

- ∴ zgodność z tematem i wymaganiami regulaminu,
- ∴ oryginalność koncepcji i własne odczytanie utworu,
- ∴ poprawność językowa,
- ∴ walory artystyczne,
- ∴ poprawność techniczna.

Dla Tematu 1 dodatkowo:

- ∴ atrakcyjność dla rówieśników – odniesienie do sytuacji bliskich współczesnej młodzieży,
- ∴ rolka i animacja: spójność tekstu, obrazu, napisów i dźwięku,
- ∴ interaktywny plakat: interaktywność – sensowne elementy do kliknięcia, które odkrywają interpretacje, skojarzenia lub zadania dla odbiorcy.

Dla Tematu 2 dodatkowo:

- ∴ interpretacja głosowa: dykcja, intonacja i ekspresja (przy śpiewie – wykonanie wokalne),
- ∴ związek obrazu z interpretowanym tekstem.

10. Nagrody

Prace oceniane będą osobno w każdym temacie, w dwóch kategoriach – szkoły podstawowe i szkoły ponadpodstawowe.

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

Ostateczne wyniki zostaną ogłoszone podczas Gali finałowej.

Organizatorzy przewidują dyplomy i nagrody rzeczowe dla laureatów i ich opiekunów merytorycznych. Nagrodzone prace zostaną zaprezentowane podczas Gali finałowej oraz udostępnione w sieci.

11. Uwagi końcowe

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w regulaminie.

Załącznik nr 1 – Zgoda na udział w Konkursie, przetwarzanie danych osobowych i wykorzystanie wizerunku.

Pytania dotyczące technicznych kwestii można kierować pod adres:

sis@pti.org.pl