

Regulamin Konkursu w ramach programu Bajki ozobotów, czego Lem nie wymyślił

§ 1

1. Przedmiotem konkursu jest przygotowanie Bajki z wykorzystaniem platformy Storybird oraz udział finalistów w "Turnieju ozobotów".
2. Konkurs prowadzony jest w kategorii szkół podstawowych.

§ 2

Cel konkursu.

Celem konkursu jest:

- upowszechnienie stosowania robotyki w dydaktyce szkolnej oraz rozwój potrzebnych do tego kompetencji,
- rozwijanie umiejętności programowania i logicznego myślenia;
- poszerzanie kompetencji literackich;
- wzbogacenie tradycyjnych programów nauczania oraz uczynienie ich bardziej atrakcyjnymi dla uczniów.

§ 3

Organizator konkursu.

1. Organizatorem konkursu jest Fundacja Szkoła Medialna, realizująca konkurs w ramach grantu "Fajne granty" Fundacji CoderDojo i T-Mobile.
2. Informacje dotyczące zasad organizacji i wyników Turnieju są przekazywane poprzez stronę <http://bajkiozobotow.pl/>, zwaną dalej stroną internetową Konkursu.

§ 4

Uczestnicy konkursu.

1. Turniej organizowany jest dla uczniów szkół podstawowych z terenu Krakowa, zwanych dalej „Uczestnikami”. Uczestnicy biorą udział w Konkursie zespołowo.
2. Uczestnicy (zespoły) Konkursu oświadczają, iż są jedynymi autorami nadesłanej Bajki konkursowej i nie naruszają praw osób trzecich, w szczególności ich majątkowych i osobistych praw autorskich.
3. Każdy uczestnik może przesłać maksymalnie jedną Bajkę.

§ 5

Zadanie konkursowe:

1. Zadanie konkursowe składa się z dwóch etapów:
 - a) Turnieju Literackiego polegającego na napisaniu Bajki na platformie Storybird, której tematyka będzie dotyczyła robotów;
 - b) Turnieju Programistów, czyli zadania dla laureatów etapu pierwszego.
2. Zgłoszona do Konkursu Bajka musi spełniać następujące kryteria:
 - dane drużyny zgłaszającej (imię, nazwisko, adres szkoły, telefon kontaktowy i adres e-mail),
 - tytuł bajki.

§ 6

Przebieg konkursu.

1. Czas trwania: Konkurs trwa od 1 października 2017r. i trwa do 20 października 2017 r.
2. Termin nadsyłania prac konkursowych upływa 16 października 2017 r.
3. Prace konkursowe należy przesłać w wersji elektronicznej na adres: fundacja@szkolamedialna.pl, nazywając plik imieniem i nazwiskiem osoby zgłaszającej.
4. Przesłanie pracy konkursowej jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na jej publikację na stronach internetowych Konkursu <http://bajkiozobotow.pl/> i stronie organizatora konkursu.
5. O zakwalifikowaniu zespołów do Turnieju organizatorzy informują drogą emailową do dnia 17 października.
6. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi 20 października 2017 roku. W tym dniu zgłoszone drużyny biorą udział w "Turnieju Ozobotów", który wyłoni zwycięzcę.
7. Zadaniem drużyn uczestniczących w "Turnieju Ozobotów" jest wykonanie zadania na czas w dwóch turach. Wygrywa drużyna, która wykona zadanie w najkrótszym czasie z zachowaniem zasad rywalizacji.
8. Nagrodzone zostaną trzy pierwsze miejsca (I, II, III). Każdy Uczestnik otrzymuje certyfikat i upominek.

§7

Kryteria oceny.

Przy ocenie konkursowych prac literackich Komisja Konkursowa weźmie pod uwagę:

- A. atrakcyjność Bajki - połączenie treści z ciekawą formą przekazu,
- B. stopień zaangażowania uczniów, innowacyjność ,
- C. zgodność Bajki z tematyką konkursu.

Przy ocenie zadania finałowego "Turnieju ozobotów" komisja konkursowa weźmie pod uwagę:

- A. czas wykonania zadania,
- B. dokładność wykonania zadania,
- C. poprawność wykonania zadania.

§ 8

Nagrody.

1. Tytuł Laureata Konkursu otrzymują zespoły, które zajmą miejsca 1-3 w kategorii szkoła podstawowa.
2. Laureaci konkursu - szkoły biorące udział w turnieju finałowym uhonorowani zostaną nagrodami rzeczowymi.
3. Wszyscy Uczestnicy Turnieju otrzymają certyfikaty i upominki.
4. Wyniki konkursu oraz prace laureatów zostaną umieszczone na stronie internetowej Programu.

§ 9

Prawo do Bajek.

1. Uczestnicy Konkursu oświadczają, że przysługują im jako twórcom wyłączne autorskie prawa osobiste i majątkowe do zgłaszanych Bajek, w pełnym zakresie, bez żadnych ograniczeń lub obciążeń na rzecz osób trzecich.
2. Uczestnicy Konkursu oświadczają, że wyrażają zgodę na dokonywanie przez Organizatora ewentualnych modyfikacji przesłanych Bajek oraz zawartych w nich utworów, z poszanowaniem ich oryginalnej formy.
3. Uczestnicy wyrażają zgodę na publiczne udostępnianie Bajek oraz zawartych w nich utworów, w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w sieci Internet.
4. Uczestnicy Konkursu zezwalają Organizatorowi na rozporządzanie i korzystanie z Bajek i przenoszą na Organizatora prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do nich.

§ 10

Postanowienia końcowe.

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą wykorzystywane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101 poz. 926, z późn. zmianami).
2. Dane osobowe uzyskane od Uczestników Konkursu zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu będą przechowywane w bazie danych. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie dla celów związanych z realizacją niniejszego Konkursu oraz dla celów edukacyjnych.
3. Dane zdobywców nagród i wyróżnień Konkursu: imię i nazwisko, reprezentowana szkoła, informacje o zajętym miejscu/wyróżnieniu zostaną umieszczone na stronach internetowych Konkursu.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania błędnych danych osobowych przez Uczestnika.
5. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo zmiany zasad lub przedłużenia trwania Konkursu, jak również zmiany terminu ogłoszenia wyników Konkursu, w razie wystąpienia przyczyn od niego niezależnych.
6. Sprawy nie objęte niniejszym regulaminem rozstrzyga Komisja Konkursowa, której decyzje są ostateczne.