

# **REGULAMIN UCZESTNICTWA W BIBLIOTECZNYM PROGRAMIE EDUKACYJNYM TIK?Tak! 3 - Czytanie - moje hobby**

## **§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem **Bibliotecznego Programu Edukacyjnego "TIK?Tak! 3 - Czytanie - moje hobby"** (zwanego dalej "Programem") jest Biblioteka Pedagogiczna w Chełmie, ul. H. Wieniawskiego 15, 22-100 Chełm, NIP: 563-15-43-830, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Czynności związane z przeprowadzeniem Programu wykonuje w imieniu i na rzecz Organizatora Katarzyna Kalita, zwana dalej „Koordynatorem”.
3. Program realizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Celem Programu jest promocja czytelnictwa i rozbudzanie zainteresowań czytelniczych przy wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK).
5. Program trwa **od dnia 7 stycznia 2018 r. do dnia 6 kwietnia 2018 r.**

## **§2 UCZESTNICY PROGRAMU**

1. W Programie mogą brać udział zespoły (dalej "Uczestnicy") składające się z uczniów szkół podstawowych i gimnazjalnych m. Chełma i powiatów: chełmskiego, krasnostawskiego i włodawskiego.
2. Zespół powinien składać się z czterech uczniów oraz jednego opiekuna.
3. Każdy zespół powinien mieć swoją nazwę.
4. Uczestników Programu zgłasza nauczyciel-opiekun.
5. Udział w Programie jest całkowicie dobrowolny oraz bezpłatny.
6. Aby wziąć udział w Programie, Uczestnicy powinni:
  1. wypełnić formularz zgłoszeniowy: <https://goo.gl/forms/QUfXzb5ghreiAzlz2>
  2. wykonać wszystkie przewidziane w Programie zadania.
  3. zaakceptować warunki niniejszego Regulaminu.
7. Akceptacja niniejszego regulaminu wiąże się ze zgodą rodziców/opiekunów na publikację w internecie i innych środkach masowego przekazu wizerunku Uczestników
8. Stworzone przez Uczestników prace wykonane w ramach zadań:
  1. nie mogą zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych lub treści sprzecznych z prawem;
  2. nie mogą zawierać treści reklamowych dotyczących jakichkolwiek podmiotów,
  3. nie mogą naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności: dóbr osobistych i praw autorskich oraz prawa do ochrony wizerunku, czyli materiały graficzne i dźwiękowe dodawane do projektów, zadań muszą być dostępne na wolnych licencjach CC.
  4. w przypadku wykrycia naruszenia któregoś z powyższych postanowień, Uczestnik zostanie wykluczony z programu i utraci ewentualne prawo do nagrody w Programie.

### §3 OCENY I NAGRODY

1. Trzy najwyżej ocenione prace zostaną nagrodzone.
2. Oceny prac zgodnie z przyjętymi poniżej kryteriami dokona wybrana przez Organizatora komisja.
3. Prace będą oceniane wg następującej punktacji i kryteriów:

Zadanie 1 - 0-10 punktów.

Zadanie 2 - 0-10 punktów.

Zadanie 3- 0-10 punktów.

Zadanie 4 - 0-30 punktów.

Zadanie 5 - 0 - 20 punktów.

Razem: 80 punktów.

W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów Komisja oceniać będzie dodatkowo 3 kryteria wykonanych projektów: estetykę wykonania, funkcję informacyjną oraz stopień trudności. Waga punktowa: 0-10 za każde kryterium. Maksymalna ilość dodatkowych punktów do zdobycia - 30.

### §4 PRZEBIEG PROGRAMU

1. Uczestnicy Programu wykonują zadania w terminie trwania Programu oraz zgodnie z harmonogramem:

#### **Zadanie 1 – plakat o zaletach czytania (infografika) - 7.01-19.01.2019 r.**

Zadanie polega na wykonaniu plakatu (infografiki) informującym o zaletach czytania. Narzędziem do opracowania plakatu będzie <https://crello.com/>. Zarejestrujcie się w programie i wykorzystując darmowe opcje opracujcie infografikę, która powinna zawierać co najmniej 5 różnych ikon/grafik oraz tekst. Pobierzcie swój plakat jako PDF i prześlijcie na adres [tiktak3bpchelm@gmail.com](mailto:tiktak3bpchelm@gmail.com). Pamiętajcie o czytelności, oryginalności, estetyce!

Max. liczba punktów: 10.

#### **Zadanie 2 – elektroniczny komiks - 21.01-09.02.2019 r.**

Zadanie będzie polegało na stworzeniu komiksu w programie <https://www.storyboardthat.com/pl>. Krótkie opowiadanie o dowolnej tematyce powinno składać się z min. 6 stron, zawierać elementy graficzne i tekst. Zadbajcie o ciekawy wątek, intrygujących bohaterów, odpowiedni styl pisarski właściwy komiksowi. Jako odpowiedź przyślijcie skopiowany kod embed i link.

Max. liczba punktów: 10.

#### **Zadanie 3 – Poza okładką - 25.02-09.03.2019 r.**

Wybierzcie swoją ulubioną książkę i zróbcie jej zdjęcie tak, żeby uzupełnić to, co zostało przedstawione na okładce. Może to być kontynuacja pomysłu jej twórców albo własna interpretacja, również ta z przymrużeniem oka, np.



Źródło: <https://www.szkolazklasa.org.pl/wez-udzial-naszej-wakacyjnej-zabawie-poz-okladka/>

Max. liczba punktów: 10.

#### **Zadanie 4 – quiz - 11.03-23.03.2019 r.**

Zapoznajcie się z treścią wybranej przez nas książki - Andrzej Maleszka "Magiczne Drzewo. Cień smoka" (sygnatura: 82-93 Mał, nr inw. 105514) w zbiorach Biblioteki Pedagogicznej w Chełmie), a następnie wykonajcie quiz (test przygotowany w Quizziz), uzupełnijcie brakujące wyrazy (zadanie z lukami w aplikacji Learning Apps) oraz dodajcie recenzję (dowolnej książki) do wirtualnej tablicy Padlet. Link do zadania 4: <https://tiktak3bpchelm.blogspot.com/p/zadanie-4.html>

Max. liczba punktów: 30.

#### **Zadanie 5 – film - 25.03-06.04.2019 r.**

Stwórzcie własny film ze zdjęć pt. "Czytanie = moja pasja" promujący czytanie książek w Waszej interpretacji i wykonaniu. Film powinien składać się z minimum 10 zdjęć i trwać nie dłużej niż 1 minutę. Do projektu można dołączyć dźwięk pamiętając o odpowiednim nagłośnieniu lub dodać napisy, nadajcie tytuł oraz nazwę zespołu wraz z miejscowością. Film można wykonać w edytorze <https://www.kizoa.pl/>.

Jako odpowiedź należy przesłać plik mp4.

Max. do zdobycia 20 pkt.

- Prace powinny być dostarczane do Organizatora wyłącznie drogą elektroniczną (adres [tiktak3bpchelm@gmail.com](mailto:tiktak3bpchelm@gmail.com)). **W tytule wiadomości proszę wpisywać nazwę zespołu, miejscowość i dodać, którego zadania wiadomość dotyczy, np. Zespół Rewers (Chełm) - zadanie 1.**
- Otrzymane przez Organizatora prace zamieszczane będą na stronie internetowej <https://tiktak3bpchelm.blogspot.com/>

4. Wszystkie prace zostaną ocenione przez komisję zgodnie z przyjętymi kryteriami oceniania opisanymi w §3 punkt 3 regulaminu do 14 dni po otrzymaniu ostatniego zadania.
5. Na uroczystym podsumowaniu Programu laureaci otrzymają od Organizatora pamiątkowe dyplomy oraz nagrody rzeczowe.

## **§5 PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH**

1. Warunkiem uczestnictwa w programie jest dostarczenie do Organizatora (skan lub oryginał) podpisanej klauzuli informacyjnej oraz zgody rodzica/opiekuna prawnego na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku dziecka (Załącznik 1).

## **§6 PRAWA AUTORSKIE**

1. Każdy zespół oświadcza, że wykonane prace są ich własnością i autorskim projektem nigdzie nie publikowanym.
2. Każdy zespół dokonując zgłoszenia do Programu, upoważnia Organizatora do wykorzystania wszystkich prac zespołu, w szczególności do wprowadzania ich do pamięci komputera lub innego urządzenia, przetwarzania oraz ich publikacji i rozpowszechniania w związku z Programem w okresie jego trwania i w ciągu roku po jego zakończeniu z zachowaniem praw autorskich.

## **§7 POZOSTAŁE POSTANOWIENIA**

1. Organizator upoważnia Komisję nadzorującą prawidłowy przebieg Programu, do podejmowania decyzji w sprawie wykluczania Uczestników oraz usuwania prac Uczestników.
2. Decyzje Komisji, o których mowa w ust. 1 mogą zapaść w sytuacji naruszenia przez Uczestnika postanowień §2 ust. 6 Regulaminu,
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny, jeżeli nie będzie miało to żadnego wpływu na prawa nabyte przez Uczestników.
4. W trakcie trwania Programu treść Regulaminu będzie dostępna do wglądu na stronie internetowej Programu.
5. W razie jakichkolwiek opóźnień związanych z nadesłaniem zadań, problemów technicznych lub innych Opiekun powinien zgłosić ten fakt Koordynatorowi.