

Regulamin regionalnego edukacyjnego konkursu

„Pokaż nam przyszłość!”

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Konkurs skierowany jest do dzieci w wieku przedszkolnym, uczniów szkół podstawowych oraz nauczycieli wychowania przedszkolnego i szkół podstawowych, które przystąpiły do edukacyjnego regionalnego projektu „Myśl, kliknij, działaj!”.
2. Organizatorem konkursu jest Biblioteka Pedagogiczna w Płocku.
3. Regulamin określa warunki uczestnictwa w konkursie.

§ 2 Cel konkursu

Celem konkursu jest:

- Promowanie nowoczesnych technologii w edukacji, ukazanie technologii jako narzędzia wspierającego naukę, a nie tylko formy rozrywki;
- Rozwijanie kompetencji przyszłości: kształtowanie umiejętności krytycznego myślenia, kreatywnego rozwiązywania problemów;
- Wspieranie innowacyjności: zachęcanie uczniów i nauczycieli do poszukiwania nieszablonowych rozwiązań oraz odważnego wizjonerstwa;
- Integracja środowiska oświatowego: tworzenie platformy wymiany pomysłów między uczniami i nauczycielami z różnych etapów edukacyjnych.

§ 3 Założenia konkursu

Konkurs odbywa się w czterech kategoriach dla których ustalono odrębne formy:

1. Dzieci w wieku przedszkolnym (sześciolatki) „Technologia Przyszłości”-praca plastyczna format A3,
2. Uczniowie klas I-III szkół podstawowych – „Robot Przyszłości” – makieta.
3. Uczniowie klas IV-VIII szkół podstawowych – „Szkola Przyszłości” – interaktywna gra .
4. Nauczyciele „Z technologią za pan brat!” – scenariusz lekcji:
 - wychowania przedszkolnego,

- klas I-III szkoły podstawowej,
- klas IV-VIII szkoły podstawowej,.

Dzieci w wieku przedszkolnym:

Uczestnicy konkursu wykonują jedną pracę plastyczną zgodną z tematem „Technologia Przyszłości” wybraną przez siebie dowolną płaską techniką plastyczną (np. techniki malarskie, rysunkowe, mieszane) w formacie A3. Prace powinny być indywidualne, samodzielne i przedstawiać świat za kilka lat, w którym nowoczesna technologia jest integralną częścią życia codziennego człowieka. Przedszkole może dostarczyć maksymalnie 3 prace konkursowe. Na odwrocie każdej pracy należy wpisać imię i nazwisko, grupę autora pracy oraz dane adresowe przedszkola i dostarczyć do 8 maja 2026 roku do siedziby Organizatora – Biblioteka Pedagogiczna w Płocku, ul. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock.

W pracach konkursowych ocenie podlegać będzie zgodność z tematem, pomysłowość i oryginalność ujęcia tematu.

Uczniowie klas I-III szkół podstawowych

Uczestnicy konkursu proszeni są o zaprojektowanie i własnoręczne wykonanie makiety „Robota Przyszłości”, stworzonego z myślą o wspieraniu nas w codziennych obowiązkach.

Wymagania techniczne i formalne:

Technika: Prace mogą być wykonane w dowolnej technice i z użyciem dowolnych materiałów (z recyklingu, masę plastyczną, elementy elektroniczne lub tradycyjne surowce modelarskie).

Wymiary: Wysokość makiety nie może przekraczać 50 cm.

Prezentacja funkcji: Makieta powinna wizualnie przedstawiać unikalne funkcje robota.

Dokumentacja: Do każdej pracy należy dołączyć pisemny opis (maksymalnie jedna strona A4), zawierający :

- **nazwę Robota;**
- **Cel i przeznaczenie:** (Krótko: W czym Robot pomaga? Dla kogo został stworzony?);
- **Kluczowe, unikalne funkcje:** (Wymień co najmniej dwie i krótko je opisz;
- **Sposób działania:** opisz, jak Robot wykonuje swoje zadania.

Każda placówka może dostarczyć maksymalnie 3 prace konkursowe. Na odwrocie każdej pracy należy wpisać imię i nazwisko, klasę oraz dane adresowe szkoły autora i dostarczyć do 8 maja 2026 roku do siedziby Organizatora – Biblioteka Pedagogiczna w Płocku, ul. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock.

W pracach konkursowych ocenie podlegać będzie zgodność z tematem, pomysłowość i oryginalność ujęcia tematu.

Uczniowie klas IV-VIII szkół podstawowych

Uczestnicy konkursu proszeni są o wykonanie/opracowanie samodzielnie interaktywnej gry komputerowej „Szkoła Przyszłości”. Prace powinny być przygotowane w programie SCRATCH. Praca polega na wykonaniu gry przedstawiającej dzień z życia ucznia w Szkole Przyszłości. Może to być gra przygodowa, quiz lub gra edukacyjna, która przeniesie graczy do Szkoły Przyszłości. Gra powinna być oryginalna i nie może naruszać praw autorskich innych osób ani zawierać treści nieodpowiednich dla dzieci i młodzieży. Jako nazwę pliku należy wpisać imię i nazwisko autora projektu.

Pracę należy dostarczyć na nośniku pendrive do siedziby Organizatora – Biblioteka Pedagogiczna w Płocku, ul. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock do 8 maja 2023 roku lub przesłać za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail: anna.szablewska@bpplock.pl. Prace dostarczone do siedziby Organizatora na nośniku pendrive będą zgrywane i przechowywane na komputerze służbowym, do którego dostęp posiada wyłącznie upoważnione osoby odpowiedzialne za przeprowadzanie konkursu tj. Anna Szablewska. Każda placówka może dostarczyć maksymalnie 3 prace konkursowe.

W pracach konkursowych ocenie podlegać będą następujące elementy:

- zgodność z tematem konkursu,
- kreatywność i oryginalność,
- sposób uruchomienia projektu,
- obecność i czytelność instrukcji,
- poprawność językowa zadań/pytań,
- umiejętności programistyczne (m. in: użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zastosowane rozwiązania, uporządkowanie kodu, poprawna struktura skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków),
- gra powinna mieć możliwość powtórnego uruchomienia i rozgrywki,
- jasne i logiczne zakończenie gry, czytelny komunikat dla gracza.

Nauczyciele wychowania przedszkolnego i szkół podstawowych biorących udział w projekcie „Myśl, kliknij działaj!”

Nauczyciele proszeni są o opracowanie scenariusza zajęć w myśl hasła: „Z technologią za pan brat!” z wykorzystaniem nowoczesnych technologii. Scenariusz lekcji ma być skierowany dla dowolnej grupy wiekowej dzieci o dowolnej tematyce. Jednakże powinien zawierać on w szczególności następujące informacje:

- a) Imię i nazwisko autora scenariusza zajęć.
- b) Etap edukacji.
- c) Przedmiot nauczania, w ramach którego ma być realizowany scenariusz.
- d) Adresaci zajęć (wiek, klasa).
- e) Temat zajęć.
- f) Cel ogólny zajęć i cele szczegółowe.
- g) Metody i techniki pracy.
- h) Formy pracy.
- i) Środki dydaktyczne niezbędne do przeprowadzenia lekcji.
- j) Przebieg zajęć ze wskazaniem czasu na poszczególne jej elementy.
- k) Wskazówki metodyczne.
- l) Bibliografia i źródła wykorzystane do przygotowania scenariusza.

Praca konkursowa nie może zawierać zdjęć, map, tabel, rysunków oraz elementów multimedialnych i treści, których autorem nie jest Uczestnik, informacji reklamowych, a także treści niezgodnych z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, obelżywych bądź w jakikolwiek sposób godzących w prawnie chronione dobra innych osób.

Pracę należy dostarczyć na nośniku pendrive do siedziby Organizatora – Biblioteka Pedagogiczna w Płocku, ul. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock do 8 maja 2026 roku lub przesłać za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail: anna.szablewska@bpplock.pl. Prace dostarczone do siedziby Organizatora na nośniku pendrive będą zgrywane i przechowywane na komputerze służbowym, do którego dostęp posiada wyłącznie upoważniona osoba odpowiedzialna za przeprowadzanie konkursu tj. Anna Szablewska. Każda placówka może dostarczyć maksymalnie 3 prace konkursowe. W każdej z kategorii zostanie wyłoniona jedna najlepsza zwycięska praca.

Prace konkursowe zostaną ocenione przez komisję konkursową zgodnie z wymienionymi poniżej kryteriami:

- a) innowacyjność, interdyscyplinarność i oryginalność scenariusza,
- b) rozwijanie kompetencji kluczowych,
- c) merytoryczna poprawność treści scenariusza,
- d) adekwatność treści scenariusza do poziomu edukacji,
- e) wykorzystanie nowoczesnych technologii.

§ 4 Uczestnicy konkursu

1. W konkursie mogą brać udział dzieci w wieku przedszkolnym (sześciolatki), uczniowie szkół podstawowych i ich nauczyciele, z terenu powiatu płockiego grodzkiego, płockiego ziemskiego, gostyńskiego oraz sierpeckiego wyłonieni w eliminacjach szkolnych.
2. Uczniów w kontaktach z organizatorem reprezentuje nauczyciel.
3. Udział w konkursie jest bezpłatny.

§ 5 Warunki konkursu

1. Przekazanie prac konkursowych wraz ze zgłoszeniem jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.
2. Przesłane prace nie podlegają zwrotowi. Prace konkursowe przekazane na konkurs nie mogą stanowić plagiatu, nie mogą być kopią lub fragmentem jakichkolwiek innych prac. Prace konkursowe nie mogą być wcześniej publikowane i nagradzane w innych konkursach. Praca konkursowa nie może naruszać praw autorskich, innych praw osób trzecich, w tym dóbr osobistych, obowiązujących przepisów prawa, ani dobrych obyczajów.

3. Organizator może wykluczyć uczestnika z udziału w konkursie w przypadku naruszenia przez uczestnika postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Pełnoletni uczestnik konkursu wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb przeprowadzenia konkursu. Natomiast w imieniu niepełnoletniego uczestnika konkursu zgodę wyraża rodzic/opiekun prawny.
5. Uczestnik pełnoletni wyraża dobrowolną zgodę na publikację pracy konkursowej wraz z podaniem imienia i nazwiska autora, w celach informacyjnych, promocyjnych i marketingowych związanych z organizacją i przebiegiem konkursu, zgodnie z przepisami ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. W przypadku uczestnika niepełnoletniego zgodę na publikację pracy konkursowej wraz z podaniem imienia i nazwiska autora wyraża rodzic lub opiekun prawny, w celach informacyjnych, promocyjnych i marketingowych związanych z konkursem, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Dane laureatów konkursu, obejmujące imię i nazwisko, nazwę i adres przedszkola/szkoły oraz grupę/klasę, a także wizerunek uczestników (na podstawie odrębnie udzielonej zgody), będą publikowane w szczególności na stronie internetowej www.bpplock.pl, w mediach społecznościowych, takich jak Facebook, Instagram oraz na kanale YouTube Biblioteki Pedagogicznej w Płocku, a także w kronice Biblioteki Pedagogicznej w Płocku oraz w lokalnych mediach.
6. W przypadku utrwalania i publikacji wizerunku uczestników konkursu wymagana jest:
 - w odniesieniu do uczestnika pełnoletniego – jego pisemna zgoda na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku,
 - w odniesieniu do uczestnika niepełnoletniego – pisemna zgoda rodzica lub opiekuna prawnego na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku dziecka.

Zgoda obejmuje publikację wizerunku w szczególności na stronie internetowej Organizatora, w mediach społecznościowych, materiałach promocyjnych oraz w lokalnych mediach. Wyrażenie zgody jest całkowicie dobrowolne i nie stanowi warunku udziału w konkursie.

7. Placówka zgłaszająca pracę do udziału w konkursie przekazuje w formie papierowej lub elektronicznej Bibliotece Pedagogicznej w Płocku wszystkie zgody (zgoda na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz zgodę na publikację utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku) pełnoletnich uczestników konkursu oraz w przypadku niepełnoletnich uczestników przedstawicieli ustawowych uczniów

(rodziców/opiekunów prawnych) na udział w konkursie i ewentualne publikowanie ich prac przez organizatora konkursu.

8. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Biblioteka Pedagogiczna w Płocku. Dane osobowe uczestników przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody:

- w przypadku uczestników pełnoletnich – zgody wyrażonej przez uczestnika,
- w przypadku uczestników niepełnoletnich – zgody wyrażonej przez rodzica lub opiekuna prawnego,

wyłącznie w celu organizacji i przeprowadzenia konkursu, wyłonienia laureatów, przyznania nagród oraz publikacji informacji o wynikach konkursu.

Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w konkursie.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikowania prac niespełniających określonych w regulaminie wymogów.

10. Do pracy konkursowej należy dołączyć podpisane załączniki, zgodnie ze statusem uczestnika:

- w przypadku uczestnika niepełnoletniego:

– załącznik nr 1 (karta zgłoszenia uczestnika konkursu, którą wypełnia placówka oświatowa),

– załącznik nr 2 (oświadczenie dla uczestnika niepełnoletniego wypełnia rodzic/opiekun prawny niepełnoletniego uczestnika konkursu (zgoda na udział dziecka w konkursie, zgoda na przetwarzanie danych osobowych oraz publikację pracy konkursowej oraz wizerunku)

- w przypadku uczestnika pełnoletniego:

– załącznik nr 1 (karta zgłoszenia uczestnika konkursu, którą wypełnia placówka oświatowa),

– załącznik nr 3 (oświadczenie dla uczestnika pełnoletniego (zgoda na przetwarzanie danych osobowych oraz publikację pracy konkursowej oraz wizerunku),

11. Organizator nie pokrywa kosztów związanych z uczestnictwem w konkursie, w tym w szczególności kosztów przygotowania pracy konkursowej oraz kosztów dojazdu.

§ 6 Jury

1. Komisja konkursowa powoływana jest przez organizatora.

2. Decyzje podjęte przez komisję konkursową zatwierdzone są w formie pisemnego protokołu i mają charakter ostateczny.

3. Wyniki i wręczenie nagród nastąpi 8 czerwca 2026 roku.

§ 7 Nagrody

Powołane przez organizatora jury oceni prace konkursowe w 4 kategoriach:

1. Dzieci w wieku przedszkolnym.
 2. Uczniowie klas I-III szkół podstawowych.
 3. Uczniowie klas IV-VIII szkół podstawowych.
 4. Nauczyciele:
 - wychowania przedszkolnego,
 - uczniowie klas I-III szkół podstawowych,
 - uczniowie klas IV-VIII szkół podstawowych.
2. Laureaci konkursu otrzymają nagrody.

§ 8 Patronaty

1. Patronat honorowy nad konkursem objął Marszałek Województwa Mazowieckiego Adam Struzik.
2. Patronat honorowy nad konkursem objął Mazowiecki Kurator Oświaty w Warszawie Wioletta Krzyżanowska.
2. Objęcie patronatem konkursu (zawodów, turnieju) przez MKO nie oznacza wpisania tego przedsięwzięcia w wykaz zawodów wiedzy, artystycznych i sportowych, organizowanych przez kuratora oświaty lub inne podmioty działające na terenie szkoły, które mogą być wymienione na świadectwie ukończenia szkoły

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Nagrodzone prace konkursowe laureatów wraz z podaniem imienia i nazwiska, danych adresowych przedszkola/szkoły, oraz grupy/klasy zostaną umieszczone w szczególności na oficjalnej stronie internetowej Biblioteki Pedagogicznej www.bpplock.pl, a także podane do wiadomości publicznej w mediach społecznościowych, takich jak: Facebook, Instagram, kanał You Tube Biblioteki Pedagogicznej w Płocku oraz w kronice Biblioteki Pedagogicznej z uwzględnieniem imienia i nazwiska uczestnika, klasy i szkoły oraz imienia i nazwiska nauczyciela reprezentującego ucznia.

Uczestnicy pełnoletni biorący udział w konkursie wyrażają dobrowolną zgodę na publikację wizerunku, zaś w przypadku uczestników niepełnoletnich taką zgodę wyraża rodzic/opiekun prawny uczestnika. Publikacja wizerunku uczestników może być zamieszczona w szczególności na oficjalnej stronie internetowej Biblioteki Pedagogicznej www.bpplock.pl, a także podana do wiadomości publicznej w mediach społecznościowych, takich jak: Facebook, Instagram, kanał You Tube Biblioteki Pedagogicznej w Płocku oraz w kronice Biblioteki Pedagogicznej w Płocku.

2. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie rozstrzyga organizator.