

Regulamin Międzyszkolnego Konkursu Informatycznego pn. „**Tinkercad Master - Pasja i Zabawa!**” z wykorzystaniem Tinkercad i druku 3D

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa w Międzyszkolnym Konkursie Informatycznym na projekt 3D pod nazwą „**Tinkercad Master - Pasja i Zabawa!**”, zwanym w dalszej części „Konkuresem”.
2. Organizatorem Konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie, Szkoła Podstawowa nr 23 im. Jana Pawła II w Rzeszowie oraz Urban Lab Rzeszów.
3. Fundatorem nagrody jest Organizator.

§ 2

WARUNKI KONKURSU

1. Konkurs jest skierowany do uczniów szkół podstawowych z terenu miasta Rzeszowa.
2. Uczestnikami konkursu są uczniowie szkół podstawowych w następujących kategoriach wiekowych:
 - a) klasy I-III
 - b) klasy IV-VI
 - c) klasy VII-VIII
3. Praca powinna zawierać:
 - 1) pokaz slajdów, film lub dokument tekstowy,
 - 2) plik z modelem w **formacie STL**.
4. **Kartę zgłoszenia wraz z Załącznikiem nr 1 i Załącznikiem nr 2** (skany lub zdjęcia) należy przesać **do 16 maja 2022r.** Na podany w karcie zgłoszenia adres mailowy uczestnika (konto Office 365) oraz opiekuna zostanie przesłany link i dane logowania do zespołu konkursowego w **Tinkercad** oraz do zespołu informacyjnego na **Teams**. Potwierdzenie przyjęcia pracy konkursowej do oceny

- zostanie przesłane w późniejszym terminie, po skompletowaniu wszystkich dokumentów i plików tj. Karty zgłoszenia, Załącznika nr 1, Załącznika nr 2, pliku z prezentacją oraz pliku z modelem.
- Prace konkursowe (prezentacja + plik STL) należy przesłać do dnia **18 maja 2022 r.** (liczy się data wpływu) w formie cyfrowej na adres e-mail: **tinkercad@sp25.resman.pl**. W temacie wiadomości wpisując „**Tinkercad Master - Pasja i Zabawa**”
 - Wszystkie zgłoszenia dokonane po dniu 18 maja 2022 r. nie będą rozpatrywane.
 - Organizator nie odpowiada za niedostarczenie przesyłki e-mail, w wyniku nieprawidłowego działania sieci teleinformatycznych i serwerów pocztowych.
 - Przekazanie projektów konkursowych wraz ze swoimi danymi jest równoznaczne z przyjęciem za wiążące postanowienia niniejszego Regulaminu.

§ 3

WYMAGANIA OGÓLNE DOTYCZĄCE PROJEKTÓW

- Model powinien promować zdrowy tryb życia i zrównoważoną mobilność, nawiązywać do **kampanii Rowerowy Maj**, która popularyzuje rower, kształtuje zdrowe nawyki i proekologiczną postawę. Skutecznie zmienia także okolice szkół i przedszkoli na bardziej bezpieczne i przyjazne rowerzystom.
- Propozycje modeli w poszczególnych kategoriach wiekowych:

Klasy I – III: przywieszka, brelok, medal
Klasy IV-VI: pudełko na akcesoria, kubek
Klasy VII-VIII: statuetka, puchar
- Model powinien być zaprojektowany zgodnie z zadaniem, samodzielnie przez uczniów w programie **Tinkercad** na stronie zajęć udostępnionych dla uczniów biorących udział w Konkursie. **Linki dostępne do zajęć w Tinkercad zostaną dostarczone uczestnikom konkursu na adresy e-mail Uczestników.**
- Do komunikacji między uczestnikami Konkursu, a Organizatorami będzie służył specjalny zespół stworzony na czas konkursu w aplikacji Teams. Uczniowie muszą posiadać w tym celu szkolne konta utworzone w ramach dostępu uczniowskiego do Office 365 w Gminie Miasto Rzeszów.
- Szkoła zgłaszająca ucznia, może wspomóc go w procesie twórczym w miarę możliwości udostępniając drukarkę 3D i niezbędne materiały w celu wykonania prototypów przedmiotu.

6. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie. Zgłoszony do oceny projekt i wydrukowany przedmiot muszą bazować na pracy własnej Uczestników przy wsparciu Organizatora i Współorganizatora.
7. Model nie może przekraczać wymiarów **20cmx20cmx20cm**. Model może składać się z wielu części, jednak całość nie może być łączona inaczej niż przez dopasowanie części, tzn. zabrania się używania kleju oraz innych części łączących nie związanych z wydrukiem 3D.
8. Po wykonaniu projektu Uczestnicy są zobowiązani do dostarczenia prezentacji z procesu powstawania przedmiotu zawierającej zdjęcia, filmy oraz opis przedmiotu, a także plik w formacie STL Organizatorom Konkursu.
9. Uczestnikom zapewnia się wsparcie merytoryczne, celem ułatwienia pracy przy projekcie przedmiotu. Będzie ono udzielone zdalnie poprzez aplikację Teams w zespole na kanale ogólnym i kanałach do komunikacji utworzonych dla każdej grupy wiekowej. Pytania do organizatorów muszą być zadawane wyłącznie na kanałach do komunikacji, aby odpowiedzi na nie, były widoczne dla wszystkich uczestników.
10. Uczestnicy są zobowiązani korzystać z oprogramowania Tinkercad. Szkoła powinna udzielić niezbędnego wsparcia poprzez udostępnienie szkolnej drukarki 3D i innych potrzebnych narzędzi oraz sprzętu szkolnego.

§ 4

WYŁANIANIE LAUREATÓW KONKURSU

1. Organizator powołał Kapitułę Honorową Konkursu, w skład której wchodzi:

Tomasz Kamiński - Wiceprzewodniczący Rady Miasta Rzeszowa

Adam Kunior – Zastępca Dyrektora Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Rzeszowa

Justyna Pałys – Starszy Wizytator Kuratorium Oświaty w Rzeszowie

Bogusław Tomczak – Dyrektor Młodzieżowego Domu Kultury w Rzeszowie

Anna Weselak – Dziennikarka TVP Rzeszów

2. Kapituła Honorowa oceniając zgłoszone projekty będzie działać zgodnie z celami i zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie, mając przy tym w szczególności na uwadze oryginalność oraz walory artystyczne i użytkowe projektu.
3. Decyzje Kapituły Honorowej są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.

4. Publiczne ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi dnia **21 maja 2022r.** Wyniki zostaną opublikowane na stronach internetowych Organizatora.

§ 5 NAGRODY

1. Najlepsze prace zostaną wyróżnione przez Kapitułę Honorową Konkursu.
2. Organizator i Współorganizator mogą przyznać inne nagrody poza wyróżnieniami.

§ 6 PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnik poprzez przekazanie projektu do Konkursu wraz ze swoimi danymi potwierdza, że zgłoszona przez niego do Konkursu praca jest oryginalna, jest wynikiem jego osobistej, samodzielnej twórczości, nie narusza praw, dóbr i godności osób trzecich.
2. Uczestnik wyraża zgodę na wydruk projektu, a także na zaprezentowanie go na wystawie w Urban Lab Rzeszów.
3. Uczestnicy Konkursu ponoszą odpowiedzialność za naruszenie praw osób trzecich, a w szczególności praw autorskich.
4. Uczestnikom Konkursu nie przysługują dalsze wynagrodzenia z tytułu korzystania przez Organizatora z nadesłanych projektów.
5. Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie nadesłanych projektów w publikacjach związanych z Konkursem oraz innych celach promocyjnych, tj. Publikacje drukowane i cyfrowe, strony internetowe, wszelkie materiały promocyjne, prezentacje, z możliwością zwielokrotnienia i wprowadzenia do obrotu.

§ 7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Uczestnik, przystępując do Konkursu, akceptuje bez zastrzeżeń niniejszy Regulamin oraz wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora przesłanych danych osobowych na potrzeby realizacji Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.