

REGULAMIN
SZKOLNY KONKURS - PROJEKT OGRODU OWOCOWO-WARZYWNEGO
W PRZESTRZENI MIEJSKIEJ z wykorzystaniem Minecraft Education Edition

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą **SZKOLNY KONKURS - PROJEKT OGRODU OWOCOWO-WARZYWNEGO W PRZESTRZENI MIEJSKIEJ z wykorzystaniem Minecraft Education Edition** (zwany dalej „Konkursem”).
2. Organizatorem Konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie.
3. Konkurs realizowany będzie w terminie 9 kwietnia – 3 maja 2021r.
4. Konkurs zostanie przeprowadzony w formie online przy wykorzystaniu narzędzi do komunikacji zdalnej.
5. Zadaniem uczestnika Konkursu będzie zaprojektowanie OGRODU OWOCOWO-WARZYWNEGO W PRZESTRZENI MIEJSKIEJ z wykorzystaniem Minecraft Education.
6. Współorganizatorem Konkursu jest Urban Lab w Rzeszowie.
7. Organizator powołał Kapitułę Honorową Konkursu, w skład której wchodzi:

Zbigniew Bury – Dyrektor Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Rzeszowa

Justyna Pałys – starszy wizytator Kuratorium Oświaty w Rzeszowie

Aleksandra Wąsowicz-Duch – Dyrektor Zarządu Zieleni Miejskiej w Rzeszowie

Ewa Syrylak – Dyrektor Zespołu Szkół Agropredsiębiorczości w Rzeszowie

Bożena Zięba – Dyrektor Szkoły Podstawowej nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie

II. ZASADY UDZIAŁU

1. Udział w konkursie jest bezpłatny jak i również dobrowolny.
2. Organizator nie zwraca żadnych kosztów uczestnikom wydarzenia wynikających z udziału w konkursie.
3. Teren ogrodu powinien być zbudowany samodzielnie przez uczniów w grze **Minecraft Education Edition**.
4. Zgłaszając się do Konkursu uczestnicy akceptują niniejszy regulamin.
5. Uczestnik Konkursu może stworzyć jedno rozwiązanie, które zaprezentuje. Projekty wykonane i przedstawione do prezentacji nie mogą naruszać praw osób trzecich. Projekty nie mogą być wykonywane sprzecznie z prawem.

6. Uczestnikami Konkursu są uczniowie szkół podstawowych z terenu Gminy Miasto Rzeszów.
7. Uczestnik:
 - a) Uczniowie szkół podstawowej z terenu Gminy Miasto Rzeszów.
 - b) Zapoznał się z Regulaminem Konkursu.
 - c) Wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku przez Organizatorów w celu organizacji promocji wydarzenia oraz jego efektów.
 - d) Potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi.
 - e) Nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Konkursie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

III. ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia uczestnika Konkursu odbywają się poprzez przesłanie na adres mailowy: ogrod@sp25.resman.pl niezbędnych informacji to jest:
 - a). Imię i nazwisko ucznia oraz e-mail na koncie Office 365,
 - b). Nazwa szkoły, klasa,
 - c). Dane kontaktowe wraz ze [zgoda opiekunów](#) ucznia uczestniczącego w Konkursie (numer telefonu oraz adres e-mail opiekuna ucznia),
2. **Zgłoszenia trwają od 9 kwietnia do 14 kwietnia 2021 roku.**
3. Rejestracja jest bezpłatna dla uczestników Konkursu.
4. O zakwalifikowaniu do udziału w Konkursie decyduje Organizator Konkursu.

IV. HARMONOGRAM KONKURSU

1. Zgłoszenia do Konkursu rozpoczną się 9 kwietnia 2021r. i będą trwały do 14 kwietnia 2021r.
2. Prace nad projektami będą trwały od 14 kwietnia 2021r. do 3 maja 2021r.
3. Uczestnicy przesyłają prace do prezentacji i oceny nie później niż do 3 maja 2021r.
4. Obrady Kapituły Honorowej Konkursu odbędą się 6 – 7 maja 2021r.
5. Prezentacja projektów odbędzie się 12 – 13 maja 2021r. o godzinie 13:00
6. Przebieg prezentacji projektów będzie dostępny na stronach Organizatora i Współorganizatora jak również może zostać udostępniony na innych stronach.

V. WYMAGANIA OGÓLNE DOTYCZĄCE PROJEKTÓW

1. OGRÓD OWOCOWO-WARZYWNY powinien być zaprojektowany samodzielnie przez uczniów w programie Minecraft Education Edition. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników przy wsparciu Organizatora i Współorganizatora.
2. Projekt musi być wykonany na specjalnie przygotowanej mapie konkursowej, którą należy wczytać do programu Minecraft. Mapy zostaną dostarczone uczestnikom konkursu na zgłoszone adresy e-mail.
3. Projekt nie może wykraczać poza wyznaczony obszar.
4. Po wykonaniu projektu na mapie należy przygotować krótką prezentację w postaci pokazu slajdów, filmu lub dokumentu tekstowego.

VI. UCZESTNIKOM ZAPEWNIĄ SIĘ

1. Uczestnikom zapewnią się wsparcie merytoryczne; celem ułatwienia pracy przy projekcie ogrodu zostanie zorganizowane spotkanie/wykład on-line z projektantem ogrodów. Udziału w spotkaniu nie jest obowiązkowy.
2. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.

VII. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Nagrodą główną Konkursu jest wykorzystanie zwycięskiego projektu (w całości lub części) do stworzenia prawdziwego ogrodu przy Szkole Podstawowej nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie.
2. Najlepsze prace zostaną wyróżnione przez Kapitułę Honorową Konkursu.
3. Organizator i Współorganizator może przyznać inne nagrody poza wyróżnieniami.

VIII. KAPITUŁA HONOROWA KONKURSU

1. Kapituła Honorowa Konkursu wybierze laureatów Konkursu oraz podejmie decyzję o przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
2. Decyzje Kapituły Honorowej Projektu są ostateczne i niepodważalne.

3. Kryteria oceny:

KRYTERIA	LICZBA PUNKTÓW		PRYZNANA PUNKTACJA
	Min.	Maks.	
Kreatywność Liczba punktów: od 0 do 9.	0	9	
Pomysł i realność zastosowania projektu w przestrzeni miejskiej Liczba punktów od 0 do 9.	0	9	
MAKSYMALNA LICZBA PUNKTÓW/PRYZNANA		18	

- Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi po prezentacji projektów 13 maja 2021r. oraz zostaną podane do publicznej wiadomości na stronach Organizatora i Współorganizatora.
- W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

IX. PRAWA AUTORSKIE

- Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Konkursu prace będą ich autorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
- Uczestnicy Konkursu udzielają Organizatorowi i Współorganizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich nagrań i materiałów ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania konkursu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych wydarzenia.
- Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania Współorganizatorowi wszelkich informacji o projektach i przebiegu wydarzenia w celach promocyjnych.
- Uczestnicy są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

X. WIZERUNEK UCZESTNIKÓW

1. Organizatorowi i Współorganizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania nagrań, fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora i Współorganizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych zdjęć (PrtSc) i innych materiałów wykonanych w trakcie Konkursu.
2. Organizatorowi przysługuje przekazanie nagrań, zdjęć i innych materiałów wykonanych w trakcie wydarzenia Współorganizatorowi.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Konkursu.
2. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Konkursu Organizator i Współorganizator nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Konkursie.
3. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator ani Współorganizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty, które mogą wyniknąć w trakcie trwania Konkursu.