

## **Regulamin Konkursu** **Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry**

### §1

1. Organizatorem projektu "Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry - IV edycja" jest Fundacja Szkoła Medialna.
2. Przedmiotem konkursu jest przygotowanie scenariusza lekcji z wykorzystaniem programu Minecraft wzbogacającego tradycyjny program nauczania o elementy gier komputerowych.

### §2

Cel konkursu.

Celem konkursu jest:

- upowszechnienie stosowania gier komputerowych w tym Minecrafta w dydaktyce szkolnej oraz rozwój potrzebnych do tego kompetencji,
- zachęcenie nauczycieli do przygotowywania własnych scenariuszy lekcji;
- wzbogacenie tradycyjnych programów nauczania oraz uczynienie ich bardziej atrakcyjnymi dla uczniów.

### §3

Organizator konkursu.

1. Organizatorem konkursu jest Fundacja Szkoła Medialna.
2. Informacje dotyczące zasad organizacji i wyników Konkursu są przekazywane poprzez stronę [www.grydaktyka.pl](http://www.grydaktyka.pl) zwaną dalej stroną internetową Konkursu.

### §4

Uczestnicy konkursu.

1. Konkurs zorganizowany jest dla nauczycieli i edukatorów, zwanych dalej „Uczestnikami”. Uczestnicy biorą udział w Konkursie pojedynczo. Uczestnikami konkursu mogą być nauczyciele szkół podstawowych i ponadpodstawowych z terenu województwa małopolskiego.
2. Uczestnik Konkursu oświadcza, że jest jedynym autorem nadesłanego Scenariusza i nie narusza praw osób trzecich, w szczególności ich majątkowych i osobistych praw autorskich.
3. Każdy uczestnik może przesłać maksymalnie dwa scenariusze.

### §5

Zadanie konkursowe.

1. Zadanie konkursowe polega na opracowaniu scenariusza zajęć, który będzie zawierał elementy programu Minecraft.

Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

2. Zgłoszenie do udziału w konkursie odbywa się za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego, w którym należy podać:
  - dane osoby zgłaszającej (imię, nazwisko, adres szkoły, telefon kontaktowy i adres e-mail).
  - przedmiot, na który został przygotowany scenariusz,
3. Scenariusz powinien zawierać:
  - temat lekcji,
  - cele lekcji,
  - środki dydaktyczne, ze szczególnym uwzględnieniem gier lub ich elementów, które będą wykorzystane na lekcji,
  - przebieg lekcji.

#### §6

Przebieg konkursu.

1. Czas trwania: Konkurs rozpoczyna się 15 października 2019 r. i trwa do 30 listopada 2019 r.
2. Termin nadsyłania prac konkursowych upływa 30 listopada 2019 r.
3. Prace konkursowe należy przesłać w wersji elektronicznej na adres: konkurs@szkolamedialna.pl, nazywając plik imieniem i nazwiskiem osoby zgłaszającej.
4. Przesyłanie pracy konkursowej jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na jej publikację na stronach projektu [www.grydaktyka.pl](http://www.grydaktyka.pl)
5. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi w grudniu 2019 roku. Uczestnicy konkursu zostaną poinformowani drogą elektroniczną o dokładnym terminie.

#### §7

Kryteria oceny.

Przy ocenie prac konkursowych komisja konkursowa weźmie pod uwagę:

- A. atrakcyjność scenariusza - połączenie treści edukacyjnych z ciekawą formą przekazu,
- B. stopień zaangażowania uczniów, innowacyjność w doborze środków dydaktycznych i metod,
- C. przydatność scenariusza - scenariusz lekcji powinien być realistyczny i przydatny dla innych nauczycieli.

#### §8

Nagrody.

1. Tytuł Laureata konkursu otrzymują nauczyciele, którzy zajmą miejsca od pierwszego do trzeciego.
2. Laureaci konkursu uhonorowani zostaną nagrodami rzeczowymi.

Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

3. Laureaci konkursu zostaną powiadomieni o sposobie i warunkach przekazania nagród.
4. Wyniki konkursu oraz prace laureatów zostaną umieszczone na stronie internetowej projektu.

#### §9

##### Prawo do scenariuszy

1. Uczestnicy Konkursu oświadczają, że przysługują im jako twórcom wyłączne autorskie prawa osobiste i majątkowe do zgłaszanych Scenariuszy, 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 Scenariuszy oraz zawartych w nich utworów, z poszanowaniem ich oryginalnej formy.
3. Uczestnicy wyrażają zgodę na publiczne udostępnianie Scenariuszy 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 ze Scenariuszy 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 Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.
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.
3. Dane zdobywców nagród i wyróżnień Konkursu: imię i nazwisko, reprezentowana szkoła, informacje o zajętych miejscach/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.

Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.