

## REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU NA ZESTAW TAPET UŻYWANYCH W PRACOWNIACH KOMPUTEROWYCH

### Zasady uczestnictwa

- W konkursie mogą wziąć udział wszyscy uczniowie Zespołu Szkół Artystyczno – Projektowych
- Termin konkursu - 19.10.2021r – 27.11.2021r.
- Uczestnik konkursu może dostarczyć dowolną ilość prac, wykonanych w dowolnej technice, pełniących funkcję tapety na komputerze szkolnym.
- Uczestnicy przygotowują autorskie prace plastyczne, w formie cyfrowej,
- o rozmiarach 1920x1080
- Uczestnik może zgłosić zarówno jedną pracę dla wszystkich pracowni, jak i zestaw prac dla każdej z pracowni komputerowych (sale nr: 12, 25, 26, 27)
- Uczestnik może zgłosić dowolną ilość prac
- Projekt tematycznie powinien nawiązywać do instytucji jaką jest Zespół Szkół Artystyczno-Projektowych
- Organizator konkursu powoła komisję oceniającą.

Kryteria oceny prac:

- pomysłowość (technika),
- oryginalność ujęcia tematu,
- estetyka wykonania pracy,
- samodzielność wykonania.

- Gotowe projekty należy przesłać do 27.11. 2021r na adres: [klipok@zsap.edu.pl](mailto:klipok@zsap.edu.pl),
- w temacie wpisując Nazwisko\_Konkurs na tapetę
- W mailu powinna znaleźć się informacja o twórcy: imię i nazwisko autora, klasę
- Udział w konkursie jest równoznaczny z oświadczeniem, iż dostarczone prace są oryginałami autora, a ich treść nie narusza dóbr osobistych innych osób, oraz innych dóbr prawnie chronionych,
- Prace zgłoszone do konkursu stają się własnością organizatora (szkoły).

### Nagrody

- Zostaną przyznane nagrody indywidualne dla laureatów konkursu (I, II, III miejsce), oraz dyplomy i punkty z zachowania. Praca zwycięzcy konkursu będzie zdobiła ekrany komputerów w salach nr 12, 25, 26, 27
- Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika, oraz opublikowanie pracy na stronie internetowej szkoły.
- Na stronie internetowej szkoły oraz biblioteki szkolnej zostanie umieszczona informacja o przebiegu konkursu, a także galeria wykonanych prac.

### Cele konkursu:

- rozbudzanie wrażliwości estetycznej wśród młodzieży
- ożywienie pracowni komputerowych
- rozbudzanie zainteresowań projektowych i artystycznych,

- pobudzanie wrażliwości plastycznej,
- doskonalenie sprawności manualnych,
- wybrany projekt będzie stanowił długookresowy element pracowni

Organizatorem konkursu jest zespół nauczania zawodowego ZSA-P we współpracy

z samorządem szkolnym

osoba odpowiedzialna Kewin Lipok