

Targi Gier Planszowych i Kreatywnej Zabawy
Targi Ciekawej Książki
BOOK&PLAY
Atlas Arena, Łódź, 20-22.11.2020

Book & Play

„Kreatywna Jesień w Szkole”

Honorowy Patronat

Prezydent Miasta Łodzi



Łódź, wrzesień 2020



REGULAMIN KONKURSU KREATYWNA ŚWIETLICA

1. Komisja Konkursowa

W celu sprawnego, merytorycznego i obiektywnego przeprowadzenia konkursu zostanie powołana Komisja Konkursowa w skład której wejdą:

- przedstawiciele Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Łodzi,
- przedstawiciel Organizatora czyli Miejskiej Areny Kultury i Sportu,
- przedstawiciel Biblioteki Miejskiej,
- przedstawiciele Sponsorów.

Spośród nich zostanie wyłoniony Przewodniczący Komisji Konkursowej oraz Sekretarz.

2. Nadsyłanie prac

Zgłoszone w konkursie prace będą przesyłane do Koordynatora Konkursu z ramienia organizatora, który następnie prześle je do poszczególnych członków komisji celem zaopiniowania. MAKiS wyznacza na Koordynatora Konkursu P. Dominikę Dublicką, email: dominika.dublicka@makis.pl, tel. 514 638 229. Zgłoszone prace prosimy przysyłać na adres kreatywnaswietlica@makis.pl.

Przesłane zgłoszenie do członków komisji będzie posiadało numer nadany przez MAKiS (zgodnie z kolejnością nadesłania) oraz znamiona anonimowości.

3. Ocena projektów

Głosowanie na najlepsze projekty odbędzie się w trybie tajnym poprzez przyznanie punktów w skali od 1 do 10 (1- najslabsza ocena, 10- najlepsza ocena). Przyznawanie punktów odbędzie się on-line za pomocą tabel google opracowanych przez MAKiS. Tabele takie wraz z projektami zostaną przesłane do członków komisji.

Na podstawie sumarycznego zestawienia punktacji wyłonione zostaną trzy najlepsze projekty w zależności od najwyżej uzyskanych ocen. Komisja Konkursowa dopuszcza możliwość przyznania wyróżnień. Przewodniczący Komisji ma decydujący głos w przypadku uzyskania przez dwa lub więcej projektów tej samej ilości punktów.



4. Nagrody

Nagrodzone zostaną trzy projekty, które uzyskały największą ilość punktów. Projekty otrzymują nagrody o wartości brutto:

- I. Miejsce 5.000,00 zł
- II. Miejsce 3.000,00 zł
- III. Miejsce 2.000,00 zł

Wyróżnione projekty otrzymują pamiątkowe dyplomy i nagrody pocieszenia.

Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe certyfikaty udziału w konkursie.

5. Terminy nadsyłania projektów

- Ogłoszenie konkursu „Kreatywna Jesień w Szkole” nastąpi z dniem 7 września 2020 roku o czym zostaną powiadomieni Dyrektorzy Szkół przez Wydział Edukacji Urzędu Miasta Łodzi.
- Termin nadsyłania prac mija 23 października 2020 roku na adres: kreatywnaswietlica@makis.pl.
- Ocena i przyznawanie punktów przez Komisję Konkursową w terminie od 24 października 2020 r. do 13 listopada 2020 r.
- Ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród w dniu 20 listopada 2020 roku podczas uroczystości otwarcia Targów Book&Play w hali Atlas Arena.

6. Korzystanie z wizerunku

Szkoły i placówki oświatowe, które biorą udział w konkursie mogą po ogłoszeniu wyników posługiwać się tytułem „Kreatywna Świetlica Szkolna 2020” oraz używać tego tytułu w swoich działaniach.

7. Prawa autorskie

Autorzy nagrodzonych projektów wyrażają zgodę na publikację projektów w mediach społecznościowych, ogólnych oraz używania ich przez MAKiS w celach marketingowych.

8. Odwołania

Od wyników konkursu można się odwołać a kwestie sporne rozstrzygnie Komisja Konkursowa



na spotkaniu jawnym w terminie 14 dni od złożenia odwołania.

9. Warunki techniczne nadsyłanych projektów

Projekty biorące udział w konkursie powinny spełniać następujące kryteria:

- Objętość prac do 10 stron A4, trzcionka Arial 11 zapisane w pdf, rysunki w jpg. Waga pliku nie może przekroczyć 18MB.
- Projekty powinny zostać przesłane w przewidzianym terminie za potwierdzeniem odbioru na adres kreatywnaswietlica@makis.pl.
- Projekty powinny zawierać afiliację (dane uczestnika/ szkoły, dane osoby nadzorującej i kontakt).
- Szkoła zgłaszająca swój projekt do konkursu powinna „polubić” facebookowy profil Book&Play.

10. Co powinien zawierać pomysł na „Kreatywną świetlicę szkolną”

Projekty powinny zawierać rozwiązania spełniające poniższe dziedziny:

- zabawa,
- nauka,
- relaks,
- organizacja przestrzeni (wyposażenie, organizacja),
- materiały i przybory, w tym gry planszowe.

UWAGA:

W pomysłach nie mogą być wykorzystane urządzenia i nośniki elektroniczne.

