

# Regulamin Konkursu „Cyfrowa Bajka”

## I. Postanowienia ogólne

1. **Organizator:** Stowarzyszenie Polonijna Organizacja Edukacyjna działająca przy Szkole Polskiej im. Pawła Edmunda Strzeleckiego przy Ambasadzie RP w Dublinie z siedzibą w LIMERICK.

Konkurs sfinansowano przez Instytut Rozwoju Języka Polskiego ze środków budżetu państwa.

2. **Tytuł Konkursu:** „Cyfrowa Bajka” – Nowe Życie Polskich Bajek i Legend.
3. **Uczestnicy:** Uczniowie szkoły podstawowej z klas **IV-VIII**.
4. **Termin Konkursu:** sobota 8.11.2025
5. **Ostateczny termin zgłoszeń:** czwartek, 6.11.2025

## II. Zasady udziału i przebieg konkursu

1. **Zespoły:** Uczniowie pracują w grupach dwuosobowych.
2. **Tematyka:** Zadaniem uczestników jest stworzenie autorskiej, cyfrowej interpretacji jednej, wybranej polskiej bajki/legendy z listy przygotowanej przez szkołę w formie grafiki lub komiksu .
3. **Przygotowanie:** Lista bajek/legend do wyboru zostanie udostępniona uczestnikom na tydzień przed rozpoczęciem etapu twórczego. Czas ten przeznaczony jest na zapoznanie się z materiałem, wyborem bajki lub legendy z listy oraz opracowanie autorskiego planu, komiksu lub scenariusza, ilustracji w formie papierowej na dzień konkursu.
4. **Narzędzia pracy:**
  - o Praca twórcza odbywa się wyłącznie na tabletach (dostarczonych przez szkołę).
  - o Uczestnicy korzystają z ogólnodostępnych, bezpłatnych aplikacji do tworzenia grafiki, animacji lub komiksów (Autodesk Sketchbook)
5. **Czas pracy:** Konkursu będzie trwał 2 godziny i zostanie przeprowadzony w sobotę 8.11.2025
6. **Termin zgłoszeń:** Zgłoszenia udziału (wyłącznie drogą elektroniczną z platformy Classroom) będą przyjmowane do czwartku 6 listopada 2025 roku.

Natomiast pisemna zgoda rodzica/opiekuna musi zostać dostarczona przez uczniów w dniu konkursu (szablon udostępniony na platformie Classroom).



INSTYTUT ROZWOJU  
JĘZYKA POLSKIEGO

Dofinansowano przez  
**Instytut Rozwoju Języka Polskiego**  
ze środków budżetu państwa



### III. Wymogi techniczne projektu

1. **Format:** Ostateczny projekt powinien być zapisany w jednym z następujących formatów:
  - o **Komiks cyfrowy:** w formacie JPG, PNG lub prezentacja (min 3 - max 6 slajdów/stron).
  - o **Galeria grafik:** Zestawienie min 3-6 samodzielnych grafik (np. w formacie JPG lub PNG) stanowiących ilustrowaną opowieść.
2. **Treść:** Projekt musi być spójny i stanowić czytelną interpretację wybranej bajki lub legendy. Musi zawierać elementy stworzone przez uczestników (własne grafiki, rysunki) – niedopuszczalne jest używanie gotowych zdjęć i grafik znalezionych w Internecie (poza elementami dozwolonymi w aplikacji).
3. **Tytuł i nazwiska uczestników:** Każda praca musi zawierać tytuł wybranej bajki/legendy, imiona i nazwiska członków zespołu oraz klasę.

### IV. Kryteria oceny prac (Jury Konkursowe)

Prace zostaną ocenione przez Jury (w składzie: Anna Czapor, Ewelina Kurzynoga, Wojciech Obara) w skali od 0 do 5 punktów w każdym kryterium:

1. **Oryginalność i kreatywność interpretacji** (nowatorskie podejście do znanej historii, świeże pomysły, nietypowe ujęcia tematu).
2. **Zgodność z tematem i wierność przekazu** (czytelne odniesienie do wybranej legendy, zachowanie jej głównego morału/przekazu).
3. **Walory artystyczne i techniczne** (estetyka wykonania, jakość rysunku/grafiki/animacji, umiejętne wykorzystanie możliwości aplikacji na tablecie).
4. **Scenariusz i narracja** (logiczna i spójna opowieść, płynność przejść między kadrami/scenami, siła przekazu).
5. **Spójność projektu** (harmonijne połączenie tekstu, obrazu i ewentualnie dźwięku; jednolity styl graficzny całego projektu).



## V. Wyniki i nagrody

1. **Nagrody:** Zostaną przyznane nagrody rzeczowe za zajęcie I, II i III miejsca w łącznej klasyfikacji (klasy IV-V oraz VI-VIII). \*

I miejsce: słuchawki Technics

II miejsce: myszki komputerowe Razor

III miejsce: głośniki JBL / Marshall

2. **Ogłoszenie wyników:** Uroczyste ogłoszenie wyników, prezentacja najlepszych prac i wręczenie nagród odbędzie się podczas Gali Finałowej Konkursu „Cyfrowa Bajka” w sobotę 22.11.2025
3. **Prawa autorskie:** Uczestnicy, biorąc udział w konkursie, wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystanie swoich prac przez Organizatora w celach promocyjnych szkoły (np. na stronie internetowej, wystawie).
4. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie.
5. Udział w konkursie oznacza zgodę na publikację imienia i nazwiska uczestnika oraz pracy konkursowej w materiałach promujących szkołę i stowarzyszenie Polonijna Organizacja Edukacyjna oraz Instytutu Rozwoju Języka Polskiego i Fundacji Wolność i Demokracja.
6. Prace konkursowe pozostają własnością organizatora i być wykorzystane do celów promocyjnych szkoły.
7. Wszelkie kwestie sporne rozstrzyga jury konkursowe. Decyzje jury są ostateczne.
8. Rodzice/opiekunowie prawni uczestników, podpisując formularz zgłoszeniowy, wyrażają zgodę na publikację wizerunku dziecka/dzieci (np. zdjęcia z Gali Finałowej, zdjęcia podczas pracy na tabletach) w mediach związanych z działalnością szkoły.
9. Uczestnictwo w konkursie oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

