

REGULAMIN KONKURSU

„Zaprojektuj swoją wymarzoną bibliotekę”

I. ORGANIZATOR

Organizatorem konkursu jest Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 w Grodzisku Mazowieckim.

Koordynatorzy konkursu: Ilona Urbańska, Monika Walter, Nina Górecka

II. CEL KONKURSU

- rozwijanie kreatywności i wyobraźni uczniów,
- zachęcanie do twórczego spojrzenia na przestrzeń biblioteki,
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych i technologicznych,
- pokazanie, jak może wyglądać biblioteka przyszłości,
- stworzenie dzieciom możliwości zaprojektowania biblioteki zgodnej z ich potrzebami, marzeniami i pomysłami.

III. PRZEDMIOT OCENY KONKURSOWEJ

Zasady wykonania pac

- Zadaniem uczestnika jest zaprojektowanie wymarzonej biblioteki – takiej, w której sam chciałby spędzać czas.
- Projekt powinien przedstawiać przestrzeń biblioteki oraz znajdujące się w niej elementy, np. regały, książki, miejsca do czytania, nauki, odpoczynku, zabawy lub inne pomysły autora.
- Forma, wielkość oraz wykorzystane materiały zależą od uczestnika.
- Jeden uczestnik może zgłosić jedną pracę w jednej kategorii.

- Projekt powinien być wykonany specjalnie na konkurs i nie może naruszać praw autorskich innych osób.

Kategorie prac

Uczestnik może przygotować pracę w jednej z trzech kategorii:

1) Kategoria I – MAKIETA TRADYCYJNA

Przestrzenny projekt biblioteki wykonany z dowolnych materiałów, np. kartonu, papieru, drewna, tektury, materiałów z recyklingu, plasteliny itp.

2) Kategoria II – BIBLIOTEKA Z KLOCKÓW

Przestrzenny projekt biblioteki wykonany z dowolnego rodzaju klocków, np. LEGO lub innych zestawów konstrukcyjnych.

3) Kategoria III – BIBLIOTEKA W MINECRAFT

Wirtualny projekt biblioteki wykonany w grze Minecraft.

Kryteria oceny

Prace będą oceniane z uwzględnieniem:

- pomysłowości i kreatywności,
- oryginalności projektu,
- funkcjonalności zaprojektowanej biblioteki,
- wykorzystania przestrzeni,
- estetyki i staranności wykonania,
- nawiązania do charakteru biblioteki i potrzeb jej użytkowników.
- W przypadku projektów Minecraft dodatkowo oceniony zostanie sposób przedstawienia biblioteki podczas wirtualnego spaceru.

Rozstrzygnięcie konkursu

Prace zostaną ocenione przez komisję konkursową powołaną przez Organizatora do dnia 30.10.2026 roku i ogłoszone na stronie internetowej szkoły oraz Fb.

Komisja wyłoni laureatów w każdej kategorii i grupie wiekowej.

Łącznie zostaną przyznane nagrody w:

- kategorii klas 4–6 – makieta,
- kategorii klas 4–6 – klocki,
- kategorii klas 4–6 – Minecraft,
- kategorii klas 7–8 – makieta,
- kategorii klas 7–8 – klocki,
- kategorii klas 7–8 – Minecraft.

IV. STRUKTURA I PRZEBIEG KONKURSU

Zgłaszanie prac

1) Kategorie I i II – makieta tradycyjna oraz klocki:

Gotową pracę należy dostarczyć do biblioteki szkolnej w terminie od 1.10.2026 do 20.10.2026 r.

Praca powinna zawierać:

- imię i nazwisko autora,
- klasę,
- nazwę kategorii.

2) Kategoria III – Minecraft:

Uczestnik powinien przygotować krótki film przedstawiający wirtualny spacer po zaprojektowanej bibliotece.

Film należy przesłać na adres: biblioteka@sp2grodzisk.pl

W wiadomości należy podać:

- imię i nazwisko autora,
- klasę,

- informację, że praca została wykonana w kategorii Minecraft.

V. OGÓLNE ZASADY KONKURSU

Uczestnicy

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 4–8 Szkoły Podstawowej nr 2 w Grodzisku Mazowieckim.

Prace będą oceniane w dwóch kategoriach wiekowych:

klasy 4–6,

klasy 7–8.

Samodzielność wykonania prac

1. Wszystkie zgłoszone do konkursu projekty powinny być autorskimi pracami uczestnika, wykonanymi samodzielnie.
2. W kategorii Minecraft uczestnik samodzielnie buduje zgłoszoną bibliotekę w grze oraz przygotowuje film przedstawiający wirtualny spacer po projekcie.
3. Niedopuszczalne jest zgłaszanie do konkursu gotowych projektów pobranych z Internetu, wygenerowanych przez sztuczną inteligencję lub wykonanych przez inną osobę.
4. Dopuszczalne jest korzystanie z ogólnodostępnych materiałów pomocniczych, instrukcji i poradników dotyczących obsługi gry lub technik budowania, pod warunkiem że sam projekt biblioteki oraz jego wykonanie są dziełem uczestnika.
5. W przypadku uzasadnionych wątpliwości dotyczących samodzielności pracy Organizator może poprosić uczestnika o krótkie przedstawienie projektu lub wyjaśnienie sposobu jego wykonania.

VI. NAGRODY

Laureaci konkursu otrzymają nagrody i dyplomy.

Wyniki konkursu oraz zdjęcia wybranych prac mogą zostać opublikowane na stronie internetowej szkoły oraz w mediach społecznościowych szkoły.

VII. UWAGI KOŃCOWE

1. Złożenie pracy w bibliotece stanowi zaakceptowanie zapisów i regulacji regulaminu konkursu .
2. Udział w konkursie jest dobrowolny i oznacza przyjęcie w pełni postanowień niniejszego regulaminu.
3. Osoby łamiące zasady określone w niniejszym regulaminie zostaną wykluczone z udziału w konkursie.
4. Z chwilą przekazania pracy Organizatorowi makiety wykonane w kategoriach I i II przechodzą na własność biblioteki szkolnej.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wyeksponowania zgłoszonych prac na terenie szkoły i w mediach społecznościowych.
6. Prace mogą zostać wykorzystane do stworzenia wystawy prezentującej pomysły uczniów na bibliotekę przyszłości.
7. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Organizator.

VIII. RODO

Organizator zapewnia, że wszelkie dane osobowe wymagane w procesie zgłoszenia, rejestracji i uczestnictwa w konkursie na wszystkich jego etapach, w tym podczas ogłaszania wyników i ewentualnych wyróżnień indywidualnych

w postaci nagród, dyplomów i informacji publikowanych na social mediach prowadzonych przez Organizatora będą przetwarzane zgodnie z wymaganiami RODO przy zapewnieniu wymaganego bezpieczeństwa danych osobowych i prywatności uczestników konkursu. Zasady przetwarzania danych osobowych w zakresie poszczególnych celów zostały ujęte w Głównej Klauzuli informacyjnej, która wypełnia obowiązek informacyjny art. 13 RODO i można się z nią zapoznać w każdej chwili na stronie Organizatora wydarzenia pod adresem: [http://sp2grodzisk.pl/ RODO](http://sp2grodzisk.pl/RODO)