



**REGULAMIN
WEWNĄTRZSZKOLNEGO
KONKURSU GRAFIKI
KOMPUTEROWEJ
„JESTEM Z...”
DLA UCZNIÓW KLAS 4-6**

CELE KONKURSU:

1. Popularyzacja wiedzy o literaturze innych krajów UE.
2. Rozwijanie umiejętności analizy sytuacji i wydarzeń o charakterze lokalnym i globalnym.
3. Motywowanie uczniów do rozwijania zdolności artystycznych i umiejętności posługiwania się technologią komputerową.

ZASADY UCZESTNICTWA:

1. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas 4-6.
2. Zadaniem uczestnika konkursu jest przedstawienie z użyciem programu do tworzenia grafiki komputerowej **europejską** postać lub scenę baśniową/ literacką (z wyłączeniem literatury polskiej).
3. Zadanie konkursowe nie może wykorzystywać **ŻADNYCH** elementów grafiki innego autora.
4. Każda praca w lewym górnym rogu musi zawierać **flagę** kraju pochodzenia postaci lub sceny.
5. Praca w formacie maksymalnie A4 winna być wydrukowana.
6. Uczeń może oddać tylko jedną pracę wykonaną indywidualnie i podpisaną **na odwrocie kartki**: imię i nazwisko autora, klasa i tytuł konkursu wraz z nazwą dzieła literackiego skąd pochodzi wybrana postać lub scena.

KRYTERIA OCENIANIA:

Prace uczestników oceniane będą pod kątem:

- przede wszystkim zgodność pracy z tematem konkursu,
- poprawność merytoryczna,
- oryginalność/kreatywność,
- walory artystyczne, m.in. kompozycja, kolorystyka, wkład pracy.

HARMONOGRAM KONKURSU:

1. Prace należy dostarczyć do sekretariatu w terminie **do 05.05.2023r.**
2. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej szkoły.
3. Wszystkie prace spełniające wymogi konkursu, zostaną umieszczone na wystawie.