

REGULAMIN KONKURSU LITERACKO-INFORMATYCZNEGO dla uczniów liceum ogólnokształcącego

**Gotycyzm - artystyczne wyobrażenia makabry
i niesamowitości na przełomie XX/XXI wieku**



I. Przepisy ogólne

1. Cele konkursu:

- inspirowanie młodzieży do zintensyfikowania zainteresowań literackich, artystycznych i informatycznych;
- przygotowanie dzieci i młodzieży do aktywnego uczestnictwa w kulturze,
- doskonalenie umiejętności pisania różnych form literackich poprzez udział w warsztatach bibliotecznych i literackich prowadzonych przez nauczycieli języka polskiego i bibliotekarzy,
- tworzenie warunków do rozwijania aktywności twórczej,
- rozwijanie pasji i wyobraźni uczniów IVLO,
- zainteresowanie uczestników konkursu nurtem artystycznym jakim jest gotycyzm;

2. Uczestnicy konkursu

Konkurs skierowany jest do uczniów IV LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCEGO IMIENIA ZOFII KSIĄŻEK – BREGUŁOWEJ W DĄBROWIE GÓRNICZEJ W SPECJALNYM OŚRODKU SZKOLNO – WYCHOWAWCZYM DLA DZIECI I MŁODZIEŻY NIEPEŁNOSPRAWNEJ W DĄBROWIE GÓRNICZEJ

3. Organizatorzy: Aldona Fojkis, Ewa Jagodzińska, Urszula Pacha, Iwona Skubis, Mariusz Wyjadłowski.

4. W konkursie mogą brać udział prace autorskie, które nie zostały nigdzie opublikowane, ani nie brały udziału w żadnym innym konkursie.

II. Kategorie konkursowe

1. KATEGORIA LITERACKA:

Zadanie dla ucznia:

1. Napisz **opowiadanie** lub stwórz **komiks z elementami grozy** - nawiązujący do nurtu sztuki zwanego gotycyzmem.
2. Stwórz stronę tytułową, na której podasz swoje imię, nazwisko lub **pseudonim** artystyczny oraz nazwę szkoły, klasę oraz tytuł opowiadania lub komiksu.
3. Prześlij swoją pracę w formacie WORD na adres e-mail: bibliotekasoswdg@wp.pl lub przynieś na nośniku danych - pendrivie do szkolnej biblioteki albo przekaz nauczycielowi języka polskiego - termin przyjmowania prac - 18 października 2021r. Tekst powinien być zapisany czcionką: Times New Roman - wielkość - 12 i nie może przekroczyć 20 stron.

Kryteria oceny pracy:

1. Zgodność z tematem konkursu.
 2. Walory literackie tekstu.
 3. Oryginalna, ciekawa realizacja tematu.
 4. Poprawność językowa i ortograficzna.
 5. Estetyka wykonanej pracy (komiks).
- 2. KATEGORIA INFORMATYCZNA**
1. Wykonaj **projekt gry komputerowej** .
 2. Projekt gry wraz z zasadami należy zapisać na płycie CD.
 3. Przynieś do biblioteki płytę z zapisaną grą i instrukcją jej obsługi. Pamiętaj o podpisaniu koperty, na której umieścisz imię, nazwisko lub pseudonim artystyczny oraz nazwę szkoły, klasę i tytuł gry.
 4. Lista programów, które możesz zastosować do stworzenia gry:
 - KODU GAME LAB
 - SCRATCH
 - GAME MAKER: STUDIO
 - GODOT
 - ADVENTURE GAME STUDIO
 - SPODER

Kryteria oceny pracy:

1. Zgodność z tematem konkursu;
2. Jakość użytej grafiki;
3. Przejrzyste zasady gry.

III. Nagrody i wyróżnienia

1. Prace zwycięzców zostaną zaprezentowane podczas wystawy w szkolnej bibliotece.
2. Zwycięscy otrzymają drobne upominki oraz dyplomy.
3. Organizator przyzna po trzy nagrody główne w każdej kategorii konkursowej.

IV. Wykorzystanie prac nagrodzonych i wyróżnionych

1. Organizator uzyskuje prawo do umieszczania nadesłanych na Konkurs prac (oznaczonych imieniem i nazwiskiem autora) na stronie internetowej Szkoły a także do wielokrotnej ekspozycji prac nadesłanych na Konkurs.
2. Zgłoszenie pracy na konkurs jest równoznaczne z zaakceptowaniem przez jej autora regulaminu konkursu.

*Organizatorzy: A. Fojkis, E. Jagodzińska,
U. Pacha, I. Skubis, M. Wyjadłowski.*