



PROJEKT REGULAMINU KONKURSU

Najciekawsza mapa edukacyjna



§ 1. Zasady ogólne

- 1) Konkurs „Najciekawsza mapa edukacyjna WawaCraft”, zwany dalej konkursem, realizowany jest w ramach stołecznego projektu Eduwarszawa.pl.
- 2) Konkurs organizuje Miasto Stołeczne Warszawa.
- 3) Celem głównym konkursu jest rozwijanie kompetencji cyfrowych uczennic i uczniów oraz nauczycielek i nauczycieli na platformie Eduwarszawa.pl, z wykorzystaniem edukacyjnej wersji gry Minecraft. Celami dodatkowymi są: twórcza praca zespołowa oraz urozmaicenie i zwiększenie atrakcyjności zajęć szkolnych poprzez tworzenie własnych map edukacyjnych.
- 4) Konkurs ma charakter zamknięty. Jego uczestnikami mogą być maksymalnie sześciuosobowe zespoły z warszawskich szkół i placówek, uczestniczących w projekcie WawaCraft. Zespół konkursowy może składać się z co najmniej dwóch do pięciu uczennic i uczniów w wieku 10-16 lat oraz opiekunki nauczycielki lub opiekuna nauczyciela.
- 5) Udział w konkursie jest dobrowolny.
- 6) Konkurs zostanie przeprowadzony w formie online przy wykorzystaniu narzędzi do komunikacji zdalnej, w szczególności platformy cyfrowej Eduwarszawa.pl

§ 2. Zadanie konkursowe i wymagania techniczne

- 1) Konkurs polega na stworzeniu w grze Minecraft: Education Edition własnej mapy edukacyjnej w jednym z czterech obszarów tematycznych do wyboru:
 - a) EkoWawaCraft (mapy dotyczące zrównoważonego rozwoju Warszawy),
 - b) SzachoWawaCraft (mapy dotyczące szachów),
 - c) HistoWawaCraft (mapy dotyczące historii Warszawy),
 - d) FuturoCraft (mapy dotyczące wizji przyszłości inspirowanej twórczością Stanisława Lema).
- 2) Mapa edukacyjna, o której mowa w pkt. 1, powinna być autorskim projektem zespołu uczestniczącego w konkursie.
- 3) Z wykonanej pracy konkursowej każda drużyna sporządza dokumentację, stanowiącą integralną część formularza zgłoszeniowego. Dokumentacja zawiera:
 - a) opis stworzonej mapy edukacyjnej (zgodnie ze wzorem określonym w zał. nr 2 do regulaminu),
 - b) maksymalnie 5-minutową relację filmową. Można do tego celu wykorzystać opcję przechwytywania wideo i dowolny program do montażu. Film może zawierać narrację autorów,

napisy oraz podkład muzyczny. Wykorzystując motywy muzyczne należy pamiętać o przestrzeganiu praw autorskich.

4) Podczas tworzenia własnej mapy edukacyjnej należy zwrócić uwagę na niepromowanie działań, które można uznać za obrazujące przemoc.

§ 3. Zasady udziału

- 1) Każda szkoła lub placówka uczestnicząca w projekcie WawaCraft może zgłosić do udziału w konkursie maksymalnie po jednym sześcioosobowym zespole w każdym z obszarów tematycznych. Zespół składa się z uczennic i uczniów w wieku 10-16 lat oraz nauczycielki/nauczyciela - opiekunki/opiekuna zespołu. Wyłonienie reprezentacji konkursowej może poprzedzić organizacja etapu wewnątrzszkolnego.
- 2) Zgłoszenia do konkursu dokonuje dyrektorka/dyrektor danej szkoły lub placówki przysyłając do 28 lutego 2022 r.:
 - a) formularz zgłoszeniowy (wersja edytowalna i podpisany skan, wzór w zał. nr 1 do regulaminu),
 - b) dokumentację, o której mowa w § 2 pkt 3 lit. a i b (obligatoryjnie),
 - c) stworzoną mapę (jako wyeksportowany plik mapy z Minecraft: Education Edition),
 - d) skan podpisanych oświadczeń opiekunek/opiekunów prawnych dzieci oraz nauczycielek/nauczycieli uczestniczących w konkursie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie i publikację danych osobowych (wzór w załączniku nr 3 i 4 do regulaminu).
- 3) Komplet dokumentów, o których mowa w pkt. 2, należy przesłać na adres e-mail: wawacraft@eduwarszawa.pl w formie załączników do ww. e-maila. Ze względów organizacyjnych w tytule korespondencji należy wpisać: nazwę obszaru tematycznego stworzonej mapy edukacyjnej oraz nazwę skróconą jednostki (np. SzachoWawaCraft_SPx).
- 4) Szkoła lub placówka nie może zgłosić do konkursu pracy, która była wcześniej zgłoszona do innego konkursu lub wykonana na zamówienie.
- 5) Uczestnicy mają zapewnione wsparcie techniczne ze strony firmy MindCloud oraz Microsoft.
- 6) Nadesłanie pracy konkursowej jest równoznaczne z akceptacją regulaminu konkursu.
- 7) Prace niespełniające warunków określonych w regulaminie konkursu, nie będą brane pod uwagę.

§ 4. Nagrody

- 1) Nagrody przyznawane są w czterech obszarach tematycznych: EkoWawaCraft, SzachoWawaCraft, HistoWawaCraft oraz FuturoCraft, w następujących kategoriach:
 - a) szkoły podstawowe (miejsca I-III),
 - b) szkoły ponadpodstawowe (miejsca I-III),
 - c) placówki wychowania pozaszkolnego (miejsca I-III).
- 2) Prace będą oceniane w szczególności za:
 - a) zgodność pracy z tematem konkursu oraz logiczną, przejrzystą, kompletną strukturę przekazu,
 - b) oryginalne i twórcze podejście do tematu,
 - c) stopnia wprowadzenia symboliki warszawskiej,

- d) wizualne przedstawienie mapy, tj. opracowanie relacji filmowej, o której mowa w § 2 pkt 3 lit. b.
- 3) Nagrody dla laureatów będą nagrodami rzeczowymi, ufundowanymi przez współorganizatorów konkursu.
- 4) Organizator zastrzega sobie, że nagrody mogą różnić się w zależności od zajętego miejsca oraz w zależności od kategorii, w której uczestnicy wezmą udział.
- 5) Wyróżnione prace zostaną udostępnione jako materiał dydaktyczny dla warszawskich szkół i placówek edukacyjnych.
- 6) Wszyscy uczestnicy konkursu otrzymają pamiątkowe dyplomy.
- 7) Komisja konkursowa może:
 - a) przyznać dodatkowe wyróżnienia,
 - b) pozostawić bez rozstrzygnięcia daną kategorię konkursową.
- 8) Ogłoszone wyniki konkursu są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
- 9) Laureaci konkursu zostaną powiadomieni przez organizatora drogą elektroniczną o wynikach i sposobie przekazania nagród.

§ 5. Terminarz

- 1) Do 28 lutego 2022 r. – przysyłanie prac konkursowych, zgodnie z zasadami określonymi w § 3.
- 2) Do 1 kwietnia 2022 r. – obrady komisji konkursowej i analiza nadesłanych prac.
- 3) Do 15 kwietnia 2022 r. – ogłoszenie wyników na stronach internetowych Urzędu m.st. Warszawy.

§ 6. Prawa autorskie

- 1) Nadesłanie prac konkursowych jest równoznaczne z nieodpłatnym przeniesieniem wszelkich autorskich praw majątkowych na organizatora do wykorzystania nadesłanych prac lub ich części na wszystkich polach eksploatacji, tj.:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową; w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu;
 - b) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- 2) Prace konkursowe nie podlegają zwrotowi i mogą być wykorzystane przez organizatora konkursu w jego działalności statutowej, w tym w działaniach informacyjno-edukacyjnych oraz udostępnione na stronach internetowych czy w mediach społecznościowych. Nadsyłając pracę na konkurs opiekunki/opiekunowie prawni autorek/autorów pracy zgadzają się na jej późniejsze upowszechnienie, w tym na udostępnianie przez organizatora imienia i nazwiska autorki/autora pracy oraz nazwy szkoły i klasy.

- 3) Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania wybranych prac również w materiałach promocyjnych, w wydawnictwach okolicznościowych i materiałach prasowych oraz w Internecie. Prawo to organizator zastrzega sobie na wszystkie przyszłe lata, tak aby bez dodatkowych zezwoleń mógł zaprezentować wybrane prace lub ich części w przyszłych publikacjach drukowanych lub elektronicznych. W związku z publikacją drukowaną lub elektroniczną nie jest przewidziane jakiegokolwiek wynagrodzenie.
- 4) Prace konkursowe muszą być wykonane osobiście przez uczestników konkursu.
- 5) Uczestnicy konkursu nie mogą naruszać żadnych praw „stron trzecich”, a w szczególności praw autorskich.
- 6) W przypadku uzasadnionego podejrzenia oszustwa, naruszenia cudzych praw autorskich lub innych praw osób trzecich oraz innych naruszeń regulaminu, organizator może podjąć decyzję o zdyskwalifikowaniu pracy konkursowej. Podejrzenia naruszeń należy zgłaszać na adres: wawacraft@eduwarszawa.pl

§ 7. Postanowienia końcowe

- 1) Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej interpretacji regulaminu.
- 2) W przypadkach nieobjętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje organizator.
- 3) Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminów konkursu w każdym czasie oraz zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.
- 4) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wysłane prace, których nie otrzyma z powodów technicznych lub z powodu błędnego wpisania adresu.
- 5) Pytania związane z regulaminem konkursu można zgłaszać w Zespole WawaCraft utworzonym na platformie Eduwarszawa.pl, drogą e-mailową: wawacraft@eduwarszawa.pl lub telefonicznie: 22/ 44 33 631.
- 6) Regulamin konkursu dostępny jest na stronie internetowej organizatora: <https://edukacja.um.warszawa.pl/wawacraft>

Załączniki:

- 1) Wzór formularza zgłoszeniowego (Excel);
- 2) Wzór opisu stworzonej mapy edukacyjnej WawaCraft;
- 3) Wzór oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie i publikację danych osobowych – opiekunka/opiekun prawny dziecka;
- 4) Wzór oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie i publikację danych osobowych – nauczyciel/ka;
- 5) Klauzula informacyjna ad zał. nr 3 do regulaminu;
- 6) Klauzula informacyjna ad zał. nr 4 do regulaminu.

