

# REGULAMIN KONKURSU INFORMATYCZNO-ARTYSTYCZNEGO „ROBOT Z RECYKLINGU – SZTUKA PRZYSZŁOŚCI”

## 1. Organizator konkursu

1. Organizatorem Konkursu informatycznego „ROBOT Z RECYKLINGU – SZTUKA PRZYSZŁOŚCI” jest nauczyciel Zespołu Szkół Odzieżowych, Fryzjerskich i Kosmetycznych nr 22 w Warszawie: Nauczyciel informatyki – Anna Szłapa

## 2. Cele konkursu

1. Rozwijanie kreatywności i wyobraźni uczniów poprzez połączenie elementów informatyki i sztuki.
2. Promowanie idei **recyklingu i ponownego wykorzystania** materiałów elektronicznych.
3. Zachęcanie do twórczego myślenia, pracy zespołowej oraz estetycznego kształtowania przestrzeni szkolnej.
4. Kształtowanie postaw proekologicznych i odpowiedzialności za środowisko.

## 3. Uczestnicy konkursu

1. Konkurs skierowany jest do **uczniów klas 1–3** Zespołu Szkół Odzieżowych, Fryzjerskich i Kosmetycznych nr 22 w Warszawie.
2. Uczniowie mogą zgłaszać prace:
  - o **indywidualnie** lub
  - o **w parach (zespół dwuosobowy)**.

## 4. Przedmiot konkursu

1. Przedmiotem konkursu jest wykonanie **trójwymiarowej rzeźby robota**, inspirowanej technologią i recyklingiem.
2. Praca powinna być wykonana z **elementów pochodzących z recyklingu**, w szczególności z:
  - o kabli, złączy, przewodów,
  - o części komputerowych i elektronicznych,
  - o innych materiałów nadających się do ponownego wykorzystania.
3. **Maksymalne wymiary pracy: 40 cm wysokości**, tak aby mogła zostać umieszczona na szkolnej półce ekspozycyjnej w Sali 217.
4. Każda praca powinna zawierać:
  - o nazwę robota,
  - o informację o **autorze lub autorach**,
  - o być wykonana w formie umożliwiającej **ustawienie jej w pozycji pionowej** (np. samodzielnie stojąca lub umieszczona na stabilnym podeście).

## 5. Termin i miejsce składania prac

1. Prace należy dostarczyć najpóźniej do dnia **12 lutego 2025 r.**
2. Miejsce składania: **sala informatyczna nr 217 w środy i czwartki** – do p. Anny Szłapa.

## 6. Ocena prac

1. Prace oceni **komisja konkursowa** powołana przez organizatora.
2. Przy ocenie prac będą brane pod uwagę następujące kryteria:
  - o pomysłowość i oryginalność,
  - o estetyka i staranność wykonania,
  - o wykorzystanie materiałów z recyklingu,
  - o zgodność z tematem konkursu.
3. Decyzje komisji są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

## 7. Wyniki i nagrody

1. Ogłoszenie wyników nastąpi w **drugiej połowie lutego 2026 r.**
2. Autorzy najlepszych prac otrzymają **dyplomy i nagrody rzeczowe.**
3. Najciekawsze rzeźby zostaną **zaprezentowane na szkolnej wystawie** i pozostaną jako ozdoba przestrzeni informatycznej szkoły.

## 8. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie pracy do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Uczestnicy wyrażają zgodę na **publiczną prezentację** swoich prac oraz publikację zdjęć w szkolnych mediach (strona internetowa, profil społecznościowy szkoły).
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w harmonogramie konkursu z przyczyn niezależnych.

## 9. Zgoda na udział i przetwarzanie danych

1. Udział uczniów niepełnoletnich w konkursie wymaga **pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego.**
2. Zgoda ta obejmuje:
  - o udział w konkursie,
  - o przetwarzanie danych osobowych uczestnika (imię, nazwisko, klasa),
  - o publikację informacji o wynikach oraz zdjęć prac konkursowych na stronie internetowej i w mediach szkolnych.
3. Formularz zgody dostępny jest u p. Anny Szłapa - nauczyciela informatyki.

---

**Termin składania prac:** do **12 lutego 2026 r.**

**Miejsce:** sala informatyczna nr 217 (w środy i czwartki)

**Kontakt:** p. Anna Szłapa - nauczyciel informatyki