

REGULAMIN Gry czytelniczej „Kreatywny uczeń w literackich zakamarkach”

1. ORGANIZATOR GRY :

Biblioteka Pedagogiczna w Skawinie, ul. Rynek 12, 32-050 Skawina
tel. 12 276 26 10
e-mail bibped@gmail.com
www.bibpedskawina.pl

2. CELE GRY :

- rozwijanie kreatywności i wrażliwości estetycznej,
- propaganda czytelnictwa;
- promocja działalności biblioteki w środowisku.

3. UCZESTNICY GRY :

Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie klas **IV-VI** szkoły podstawowej, uczący się lub mieszkający na terenie Gminy Skawina.

4. WARUNKI UCZESTNICTWA :

Przedmiotem konkursu jest znajomość najpopularniejszych tekstów literatury dziecięcej.

Gra czytelnicza składa się z dwóch etapów:

Do pierwszego etapu mogą przystąpić 3-osobowe drużyny. Drużyna zgłasza chęć uczestnictwa w konkursie do dnia **02.03.2019** do biblioteki szkolnej, podając swój skład osobowy.

Zespoły mają za zadanie wykonanie **reklamy biblioteki szkolnej** w formie filmiku o czasie nie przekraczającym 2 minut.

Komisja szkolna wybiera prace maksymalnie trzech zespołów, które przekaże do **Biblioteki Pedagogicznej** ul. Rynek 12 do dnia **20.04.2019**. Filmiki należy przekazywać w formacie wmv, avi, mpeg lub mp4 jako pliki nagrane na płytę DVD, pendrive lub drogą elektroniczną (e-mailem: bibped@gmail.com lub przez pośrednictwo dysku internetowego). Prace powinny być opisane: autorzy, klasy. Do każdego filmiku należy wypełnić i załączyć kartę zgłoszeniową każdego uczestnika (oświadczenie o nieodpłatnym przeniesieniu praw autorskich i zgoda na przetwarzanie danych osobowych (załącznik nr 1), którą należy dostarczyć w oryginale. Kartę można pobrać ze strony www.bibpedskawina.pl. Jury wybierze spośród prac konkursowych wyłącznie pięć, których autorzy przejdą do finału.

Powołane przez Bibliotekę Pedagogiczną jury weźmie pod uwagę:

- kreatywność;
- wartość artystyczną;
- poprawność merytoryczną.

Finał konkursu przeprowadzony zostanie w Tygodniu Bibliotek tj. 8-15 maja, o dokładnym terminie uczestnicy zostaną poinformowani. Finał gry będzie polegał na rozwiązaniu krzyżówki literackiej, dopasowaniu postaci do tytułów i autorów książek, odgadnięciu tytułów książek/postaci w tekście oraz zaprezentowaniu wcześniej przygotowanej scenki prezentującej wybraną przez drużyny książkę, którą chcieliby polecić swoim rówieśnikom. (maksymalny czas trwania scenki - 3 minuty).

Jury każdą z konkurencji oceni osobno. Przy rozwiązaniu krzyżówki oraz zadań ze znajomości treści jury oceni poprawność każdego zadania, przyznając za nią punkt. Zaprezentowaną scenkę jury oceni w skali 0-5, biorąc pod uwagę kreatywność zespołu.

Jury wyłoni zwycięzcę na podstawie ilości zgromadzonych punktów. W przypadku jednakowej ilości punktów jury przeprowadzi dogrywkę.

5. ZASADY NAGRADZANIA :

Każdy uczestnik otrzyma dyplom uczestnictwa.

Laureaci trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe.

Jury zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w wyjątkowych przypadkach.