



## REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU NA GRAFIKĘ KOMPUTEROWĄ



### „Zwyczaj i tradycje wielkanocne”



#### I. Cele konkursu:

1. Rozwijanie zainteresowań uczniów dotyczących wzbogacenia i pogłębienia wiadomości na temat zwyczajów i tradycji wielkanocnych.
2. Kształtowanie wyobraźni uczniów.
3. Doskonalenie umiejętności wykorzystania programu graficznego w praktyce.
4. Umożliwienie uczniom zaprezentowanie swojego talentu.



#### II. Organizacja i przebieg konkursu - warunki uczestnictwa.

1. Konkurs jest skierowany dla uczniów klas I – VI szkoły podstawowej.
2. Tematyka prac: grafika komputerowa – „Zwyczaj i tradycje wielkanocne”.
3. Prace konkursowe powinny być przygotowane samodzielnie, nie mogą zawierać żadnych gotowych elementów pochodzących z Internetu lub innych źródeł.
4. Technika prac: wykonanie w programie graficznym MS Paint, Paint 3D, GIMP.

5. Format prac: rozmiar dowolny.



6. Prace zostaną ocenione przez komisję konkursową według następujących kryteriów: indywidualny i twórczy sposób wykonania pracy, oryginalność środków wyrazu: kompozycja, gama kolorystyczna, technika wykonania.

7. Każda praca powinna zawierać następujące informacje: **imię i nazwisko** autora oraz **klasę** ucznia.



8. Prace przechodzą na własność organizatorów.

10. Termin składania prac - **do 27 marca 2024 roku (środa)**. Pracę należy wysłać mailem na adres: [informatyka.konkurs@wp.pl](mailto:informatyka.konkurs@wp.pl)

11. Komisja konkursowa dokona oceny prac uczniów i do 14 kwietnia 2024 r. wyłoni zwycięzców.

12. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo bezpłatnej publikacji prac wraz z nazwiskiem laureata na stronie internetowej oraz Facebooku szkoły.



Organizatorzy konkursu:

*Grażyna Olesiuk  
Katarzyna Rokicka-Mazur*