

REGULAMIN KONKURSU

Gerbsenis, opowieść niezaginiona. Co Bawand zakłęta w preyden i wende?

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Głównym organizatorem Konkursu jest Fundacja Polski Portal Edukacyjny Interkl@sa, współpracująca w partnerstwie na rzecz Konkursu z: Fundacją Alternatywnej Edukacji "ALE", Pracownią Archeologiczną Justyna Szymonik-Polak oraz Radiem BAJKA.
2. Konkurs jest realizowany w ramach Projektu pt. *Gerbsenis, opowieść niezaginiona. Co Bawand zakłęta w preyden i wende?*, współfinansowanego przez Fundację Orange w ramach programu grantowego Akademii Orange.
3. Konkurs skierowany jest do uczniów z klas IV – VI szkół podstawowych z województwa warmińsko-mazurskiego.
4. Udział w konkursie mogą wziąć 4-osobowe drużyny pod kierunkiem dorosłego opiekuna.
5. Dopuszczalny jest udział więcej niż jednej drużyny z tej samej szkoły, a także z tej samej klasy. Jeden opiekun nie może reprezentować więcej niż jedną drużynę.
6. Konkurs trwa od 1 marca do 20 maja 2013 roku.
7. Postacią patronującą Konkursowi jest pruska wiedźma Bawand.
8. Konkurs jest wspomagany przez platformę internetową www.bawand.pl. Platforma zawiera narzędzia komunikacji, raportowania i ewaluacji Niezaginionych Opowieści, z grafiką, dźwiękiem i animacjami wykreowanej postaci Bawand, profilami drużyn, szablonami wstawiania opowieści, systemem rankingowym, informacjami o Projekcie.
9. Platforma jest narzędziem komunikacji pomiędzy Organizatorem a uczestnikami konkursu i za jej pośrednictwem uczestnicy mogą zadawać Ekspertom Konkursu pytania. Odpowiedzi udzielane na zadane pytania będą zamieszczane na platformie i dostępne dla wszystkich uczestników Konkursu.

II. PRZEBIEG KONKURSU

Rekrutacja

1. Do wszystkich szkół podstawowych województwa warmińsko-mazurskiego zostaną rozesłane informacje o konkursie.
2. Zainteresowane drużyny wraz z opiekunami zgłaszają swój udział, rejestrując się za pośrednictwem platformy . Zgłoszenie jest weryfikowane telefonicznie przez

Organizatora i zatwierdzone lub odrzucone w ciągu 5 dni kalendarzowych od daty rejestracji. O przyjęciu lub odrzuceniu zgłoszenia drużyny informowane są drogą elektroniczną. Z dniem otrzymania potwierdzenia udziału w Konkursie drużyna może rozpocząć swoje działania.

- Opiekunowie zakwalifikowanych drużyn otrzymują login i hasło do drużynowych profili, utworzonych na platformie. Obowiązkiem każdego opiekuna drużyny jest zalogowanie się na platformie z użyciem podanych loginu i hasła w ciągu 5 dni kalendarzowych od daty otrzymania potwierdzenia zakwalifikowania drużyny. W przypadku nie zalogowania się w podanym terminie drużyna zostaje zdyskwalifikowana.

Lista drużyn zostaje zamknięta dnia 31 marca 2013 r. Oznacza to, że ostatnim dniem rejestracji drużyn jest 21 marca 2013. Do Etapu I zostanie zakwalifikowanych pierwszych 100 drużyn, które spełnią następujące warunki:

- zgłoszą swój udział, rejestrując się na platformie i poprawnie wypełniając formularz zgłoszeniowy;
 - Opiekun potwierdzi udział drużyny w Konkursie w telefonicznej rozmowie z Organizatorem;
 - zalogują się na platformie w ciągu 5 dni od daty potwierdzenia uczestnictwa przez Organizatora za pomocą otrzymanych od niego loginów i haseł;
 - wyrażą zgodę na publikację oraz rozpowszechnianie i wykorzystywanie treści opracowanych przez siebie w czasie trwania Konkursu.
- Przy większej ilości chętnych o zakwalifikowaniu się do Etapu I zadecyduje kolejność zgłoszeń.
 - Jeżeli któraś z zakwalifikowanych drużyn zrezygnuje z udziału w Konkursie do końca Etapu I, Organizator dopuszcza możliwość zakwalifikowania kolejnej drużyny z listy zgłoszeniowej lub podjęcia dodatkowych działań rekrutacyjnych celem jej wyłonienia.
 - Lista uczestników wraz z ich danymi kontaktowymi będzie ogólnie dostępna dla wszystkich drużyn. W informacje o przebiegu i postępach prac konkursowych poszczególnych drużyn wgląd z ramienia Organizatora będą mieli: Eksperti Konkursu oraz Redaktor techniczny platformy.

Etap I

- Celem Etapu I jest odszukanie i udokumentowanie ciekawej historii, związanej z miejscem zamieszkania i nauki uczestników. Jej źródłem mogą być miejscowe przekazy, legendy, relacje i wspomnienia, dostępne dane historyczne. Historia ta będzie inspiracją do stworzenia Niezaginionej Opowieści w Etapie II.
- Zadaniem uczestników na Etapie I jest zgromadzenie jak największej ilości dowodów na potwierdzenie i udokumentowanie swojej historii.

3. Dowodami mogą być: źródła historyczne pisane i inne (przez źródło historyczne należy rozumieć wszelkie ślady działalności człowieka w przeszłości), nagrania wywiadów, filmy, zdjęcia miejsc i przedmiotów, kopie map, planów, itp.
4. Uczestnicy przedstawiają Organizatorowi postęp swoich prac za pomocą informacji, plików i linków (materiały źródłowe), umieszczanych na profilu drużyny.
5. Pliki przesyłane na platformę powinny spełniać następujące warunki:
 - a) pliki tekstowe w formacie pdf, łącznie nie większe niż 64 MB;
 - b) pliki graficzne png, jpg lub pdf, łącznie nie większe niż 64 MB;
 - c) zdjęcia png, jpg lub PDF, łącznie nie większe niż 64 MB;
 - d) nagrania dźwiękowe w formacie mp3, łącznie nie większe niż 64 MB;
 - e) filmy w powinny być zamieszczane na serwisach takich jak youtube lub vimeo, a linki do filmów uczestnicy powinni umieszczać na swoim profilu.
6. Każda drużyna poprzez platformę informuje Organizatora o zakończeniu swoich działań nie później niż w dniu zakończenia Etapu. Od tego momentu nie jest możliwa edycja umieszczonych na profilu materiałów. Eksperti Konkursu w ciągu 5 dni kalendarzowych oceniają pracę drużyny i przyznają jej punkty wg kryteriów opisanych w części IV niniejszego Regulaminu. Drużyna jest informowana o wynikach drogą elektroniczną. Począwszy od dnia otrzymania wyników oceny drużyna może rozpocząć kolejny Etap Konkursu.
7. Etap I kończy się dnia 7 kwietnia 2013 roku. Tego dnia drużyny muszą posiadać na platformie udokumentowaną historię związaną z miejscem swojego zamieszkania i nauki.

Etap II

1. Etap II konkursu polega na napisaniu Niezaginionej Opowieści – tekstu literackiego na temat związany z historią udokumentowaną w Etapie I i w oparciu o zgromadzone wcześniej materiały źródłowe. Opowieść nie musi wiernie odzwierciedlać historii, może zawierać elementy zmyślone, jednak jest wyraźnie inspirowana historią z Etapu I.
2. Długość tekstu podlega ograniczeniom. Tekst powinien zawierać od 5000 do 8000 znaków ze spacjami.
3. Forma literacka jest dowolna.
4. Warunkiem koniecznym ukończenia Etapu II jest zamieszczenie ostatecznej wersji Opowieści na platformie najpóźniej do dnia 30 kwietnia 2013 roku i poinformowanie Organizatora o ukończeniu prac. Od dnia następnego edycja tekstu Opowieści na platformie nie będzie możliwa. W ciągu 5 dni kalendarzowych drużyna otrzymuje drogą elektroniczną informację o ocenie i przyznanej za ten Etap liczbie punktów.
5. Począwszy od dnia otrzymania wyników oceny drużyna może rozpocząć Etap III Konkursu.

Etap III

1. Zadaniem uczestników w Etapie III jest zilustrowanie opowieści w różnych formach ekspresji artystycznej, zarejestrowanych przy użyciu technologii cyfrowej.
2. Ilustracje do Opowieści mogą stanowić: filmy, nagrania dźwiękowe, zdjęcia, grafika i zeskanowane własne prace plastyczne, które stanowić będą integralną całość z tekstem literackim.
3. Rodzaj, wielkość i sposób zamieszczania ilustracji jest taki sam, jak określony w punkcie 5, dotyczącego Etapu I konkursu.
4. Ilustracje należy zamieścić na platformie do dnia 20 maja 2013 roku. Od tego momentu nie będzie można edytować czegokolwiek na profilach drużyn. Tego dnia Niezaginione Opowieści zostaną udostępnione do wglądu wszystkim uczestnikom Konkursu oraz gościom odwiedzającym platformę.
5. Do dnia 27 maja 2013 roku Ekspertsi Konkursu, w wyniku oceny Etapu III oraz zbiorczej analizy przyznanych punktów za trzy Etapy, wybiorą 10 najlepszych opowieści. Ich autorzy wraz z opiekunami spotkają się podczas Finałowej Prezentacji w miejscowości Piecki w powiecie mławowskim, aby wziąć udział w terenowym biegu na orientację i odebrać nagrody. Nagrodzone opowieści zostaną nagrane w studio Radia Bajka jako słuchowisko radiowe.

IV. KRYTERIA OCENY

1. Oceny nadsyłanych prac dokonywać będzie dwuosobowe jury Ekspertów Konkursu.
2. Praca drużyn będzie oceniana trzy razy, po każdym Etapie Konkursu, a po jego zakończeniu, w ciągu 7 dni kalendarzowych, zostaną zaprezentowane na platformie listy rankingowe drużyn.
3. W Etapie I ocenie podlegać będą następujące elementy:
 - ilość, jakość (rozumiana jako wartość historyczna źródła, jego wiarygodność, poziom trudności w wyszukaniu informacji) i różnorodność (rozumiana jako zróżnicowanie form) materiału źródłowego.
4. Każdy z jurorów może przyznać od 1 do 40 punktów za poszczególne elementy, tak więc maksymalna ilość punktów za Etap I wynosi 80 punktów.
5. W Etapie II opowieść oceniana będzie pod względem literackim, a ocenie podlegać będzie:
 - treść (zgodność z tematyką konkursu i przedstawionymi materiałami źródłowymi, wzbudzenie zainteresowania odbiorcy);

- forma (komunikatywność, poprawność językowa, ortograficzna i interpunkcyjna, przemyślana kompozycja, ewentualne stylizacje, bogactwo języka, zachowanie wymaganej objętości pracy);
 - osadzenie w realiach historycznych i kulturowych.
6. Każdy z jurorów może przyznać od 1 do 20 punktów za poszczególne elementy. Dodatkowo od 1 do 20 punktów będą punktowane prawdziwe detale historyczne związane ze znalezionymi źródłami, tak więc maksymalna ilość punktów za Etap II wynosi 160 punktów.
 7. W Etapie III ocenie podlegać będzie kreatywność drużyn w ilustrowaniu Niezaginionych Opowieści, a elementami podlegającymi ocenie będą:
 - poziom artystyczny i różnorodność wykorzystanych materiałów;
 - kreatywność w wykorzystaniu źródeł (sposób opracowania, pomysłowość, umiejętność zaskoczenia odbiorcy);
 - spójność z tekstem literackim.
 8. Każdy z jurorów może przyznać od 1 do 20 punktów za poszczególne elementy. Ponadto każdy z jurorów może przyznać od 1 do 20 punktów za ostateczny kształt Opowieści, tak więc maksymalna ilość punktów za Etap III wynosi 160.
 9. Suma możliwych do uzyskania punktów po trzech Etapach wynosi 400 punktów.

5. INFORMACJE KOŃCOWE

1. Efektem końcowym Konkursu jest powstanie 100 twórczo ilustrowanych i animowanych Opowieści na platformie Projektu. Z 10 najlepszych opowieści powstanie słuchowisko radiowe, które dostępne będzie także na platformie.
2. Na bazie Opowieści powstanie zestaw scenariuszy zajęć edukacyjnych, możliwych do wykorzystania przez nauczycieli różnych przedmiotów.