

## REGULAMIN KONKURSU

„Logo Biblioteki Szkolnej”

### Postanowienia ogólne.

1. Organizatorem konkursu jest Biblioteka szkolna Publicznej Szkoły Podstawowej

im. Arkadego Fiedlera w Lubrzy.

1. Adresatem konkursu są uczniowie klas 4-8 PSP w Lubrzy.
2. Konkurs organizowany jest wyłącznie na etapie szkolnym.
3. Termin realizacji – do 10 maja 2024r.
4. Cele konkursu; pobudzanie aktywności twórczej, zwiększenie zaangażowania i motywacji oraz wykorzystanie potencjału twórczego uczniów do promocji biblioteki szkolnej.

### Przedmiot i przebieg konkursu.

1. Przedmiotem konkursu jest stworzenie przez uczniów logo biblioteki, które stanie się oficjalną częścią identyfikacji wizualnej biblioteki PSP w Lubrzy.
2. Projekt logo powinien być oryginalną pracą, kojarzyć się z biblioteką.
3. Formy – dowolna technika plastyczna lub technika komputerowa (kształt mieszczący się w miejscu przeznaczonym na LOGO biblioteki o wymiarach 15x15 cm.)
4. Prace konkursowe nie mogą być pracą zbiorową. Każdy z uczestników konkursu może zgłosić tylko jeden projekt logo.
5. Projekt powinien być łatwy do powielania i skalowania (powiększenia obrazu bez utraty zawartości wizualnej).

### Kryteria oceniania.

Ocenie podlegają: oryginalność, czytelność i funkcjonalność oraz estetyka wykonania projektu. Praca powinna wzbudzać pozytywne emocje.

### Zasady zgłaszania prac konkursowych.

Prace konkursowe należy dostarczyć do gabinetu numer 308 – Pani Paulina Ambrosewicz lub przesłać w wersji elektronicznej na adres: [szkola@lubrza.pl](mailto:szkola@lubrza.pl) w terminie do 10 maja 2024r., z dopiskiem temat: Konkurs Logo Biblioteki szkolnej Imię i Nazwisko.

### Rozstrzygnięcie konkursu.

1. Ocenę prac konkursowych dokona Szkolna Komisja w składzie: pracownicy biblioteki, nauczyciele plastyki i techniki.
2. Rozstrzygnięcie i ogłoszenie wyników konkursu nastąpi 13 maja 2024r.

### Prawo autorski.

1. Prace konkursowe powinny być wykonane samodzielnie. Uczestnik konkursu oświadcza, że projekt logo jest jego pomysłem autorskim oraz nie narusza praw autorskich osób trzecich.
2. Autorzy wyrażają zgodę na wykorzystywanie ich projektów do celów promocji biblioteki.

#### **Postanowienia końcowe.**

1. Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do ewentualnych modyfikacji zwycięskiego projektu, z poszanowaniem oryginalnej formy, w celu jego skuteczniejszego wykorzystania.

Najlepsze prace zostaną nagrodzone zaś zwycięskie logo wstawione zostanie na stronę elektronicznej biblioteki w Librusie.

Organizator:

Biblioteka Szkolna PSP w Lubrzy

Paulina Ambrosewicz