Konkurs na logo Europejskiego Projektu ERASMUS +

Wake up your school – become an active citizen!
(Obudź swoją szkołę – zostań aktywnym obywatelem!)

Co to jest logo?
To godło, rysunek, przedstawiający stowarzyszenie, markę, firmę.

Jak będzie używane logo?
Będzie on używany do identyfikacji naszego projektu europejskiego w e-mailach, listach do Agencji Narodowych, w *eTwinningu.*

Regulamin konkursu na logo Europejskiego Projektu ERASMUS +

Wake up your school – become an active citizen!
(Obudź swoją szkołę – zostań aktywnym obywatelem!)

§ **1**

Cel konkursu

Wybór logo, którego celem będzie identyfikacja i wizualna reprezentacja projektu ***Wake up your school – become an active citizen! (Obudź swoją szkołę – zostań aktywnym obywatelem!)***

§ **2**

Temat logo

Tematem powinno być przedstawienie głównych celów projektu, tj. uczestniczenia w życiu publicznym, wspierania uczniów w byciu aktywnymi obywatelami, rozwijania aktywnego i odpowiedzialnego obywatelstwa europejskiego opartego na wspólnych wartościach.

§ **3**

Uczestnicy

Konkurs jest otwarty dla wszystkich uczniów szkoły. Mogą przygotować logo indywidualnie lub w małych grupach.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej

§ **4**

Szczegóły techniczne

1. Projekt musi być oryginalny i wcześniej niepublikowany. Logo musi być stworzone przez uczniów, nie może być kopią. Uczniowie nie mogą wykorzystywać żadnego obrazu, zdjęcia, rysunku, których nie są autorami.
2. Logo może zawierać kilka słów z nazwy projektu: ***Wake up your school – become an active citizen!***
3. Symbole czterech krajów (Bułgarii, Włoch, Polski i Republiki Macedonii Północnej) muszą pojawić się w logo (np. flaga).
4. Można zastosować dowolną technikę: rysunek, obraz, projektowanie komputerowe kolaż, fotografię (przystosowane do druku). **Pliki przesłane muszą być w formatach grafiki wektorowej, np. SVG, EPS, PDF**,.
5. Propozycje muszą być przedstawione w formacie A4, maksymalnie wymiary logo to 20x20 cm, co nie oznacza, że powinno mieć kształt kwadratu.
6. Do propozycji należy dołączyć krótki opis dotyczący pomysłu na projekt logo (przesłany w osobnym pliku).
7. Logo wraz z nazwiskami jego twórców oraz opisem, zgodą na udział w Konkursie (załącznik nr 1) oraz oświadczeniem (załącznik nr 2) należy przesłać na adres ***m.rakoski@lochrobry.eu***

§ **5**

Terminy i zasady wyboru zwycięzcy konkursu

1. Konkurs trwa od 7 grudnia 2020 do 6 stycznia 2021 roku.
2. 8 stycznia 2021 roku nadesłane projekty zostaną opublikowane na profilu facebookowym szkoły. Pięć najlepszych prac zostanie wyłonionych w drodze głosowania.
3. Wyłonione propozycje logo wezmą udział w konkursie międzynarodowym.W końcowym głosowaniu wezmą udział wszyscy uczniowie i nauczyciele biorący udział w projekcie.
4. Każda szkoła dysponuje pulą 20 punktów, które przydziela wybranym pracom.
5. Uczestnicy głosowania nie mogą przydzielać punktów propozycjom ze swojego kraju.
6. Głosowanie odbędzie się za pośrednictwem strony *Twinspace* na platformie *eTwinning* w terminie od 11 stycznia 2021 roku do 24 stycznia 2021 roku.
7. Zwycięskie logo zostanie opublikowane 25 stycznia 2021.

§ **6**

Nagrody

1. Każdy uczestnik etapu szkolnego otrzyma dodatkowe punkty z zachowania oraz ocenę cząstkową z wiedzy o społeczeństwie lub historii i społeczeństwa.
2. Uczestnicy konkursu, których prace zakwalifikują się do etapu międzynarodowego otrzymają dyplom i nagrodę rzeczową.
3. Zwycięzca konkursu otrzyma nagrodę specjalną.

§ **7**

Postanowienia końcowe

1. Udział w konkursie jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu (załącznik nr 2)
2. Uczestnik/opiekun prawny uczestnika wyraża zgodę na udział w Konkursie i przetwarzanie danych osobowych (załącznik nr 1).
3. Projekty logo nie mogą być wcześniej publikowane. Muszą być stworzone bezpośrednio na potrzeby tego Konkursu.
4. Autorzy projektów przekazują prawa autorskie organizatorowi Konkursu.
5. Wszystkie projekty będą powielane i pokazywane publicznie.

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej