



## Regulamin konkursu

### „Klatka po klatce: *Biologiczne Historie*”

#### I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 4 (ul. Urzędnicza 65, 30-074 Kraków).
2. Konkurs składa się z dwóch etapów i ma charakter wojewódzki. Jego głównym celem jest rozbudzenie ciekawości uczniów o otaczającym ich świecie przyrodniczym, pogłębienie wiedzy i umiejętności telekomunikacyjnych.
3. Celem konkursu jest wyłonienie uczestnika, który uzyska największą liczbę punktów za przygotowanie animacji poklatkowej dotyczącej wybranego przez uczestnika zagadnienia biologicznego, zawartego w podstawie programowej biologii w szkole podstawowej.
4. Laureaci I, II, III miejsca konkursu „Klatka po klatce: *Biologiczne Historie*” z każdej kategorii wiekowej otrzymają nagrody rzeczowe oraz dyplomy uznania.

#### §1

#### Uczestnictwo

1. W konkursie mogą wziąć udział uczniowie klas 5 – 8 szkół podstawowych z terenu województwa małopolskiego.
2. Konkurs odbywa się w dwóch kategoriach wiekowych: uczniowie klas 5 – 6 oraz uczniowie klas 7 – 8.
3. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest zgoda rodzica na udział dziecka w niniejszym konkursie oraz wypełnienie przez niego stosownego dokumentu (załącznik 1).
4. Udział w konkursie jest równoznaczny z akceptacją regulaminu konkursu.

Organizator:



Patronat:



## §2

### Wymagania dotyczące prac konkursowych

1. Tematyka animacji: treści zawarte w podstawie programowej biologii dla szkoły podstawowej.
2. Czas trwania animacji: 45 – 60 sekund.
3. Użyte w animacji rysunki muszą być wykonane samodzielnie.

## § 3

### Organizacja i przebieg konkursu

1. Konkurs odbywa się w dwóch etapach:
  - a) etap szkolny;
  - b) etap wojewódzki.
2. Udział uczniów w konkursie „Klatka po klatce: Biologiczne Historie” nie wymaga wcześniejszego zgłoszenia. Konkurs rozpoczyna się etapem szkolnym, którego termin wyznacza Komisja powołana przez dyrektora szkoły. Niniejsza Komisja kwalifikuje do finału wojewódzkiego nie więcej niż 10 najlepszych prac w ramach jednej kategorii wiekowej.
3. Pracę konkursową wraz ze skanem zgody rodzica należy przesłać z adresu mailowego szkoły na adres e-mail: **konkurs.kpk.bh@gmail.com** do **27 lutego 2026 r.** W tytule należy wpisać: imię, nazwisko, klasę ucznia oraz szkołę, do której uczęszcza.
4. W nazwie pliku konkursowego należy zawrzeć imię i nazwisko uczestnika.
5. W przypadku zbyt dużego załącznika należy przesłać link do dysku, na którym znajduje się animacja.
6. Komisja oceniająca prace konkursowe będzie zwracała uwagę na poprawność merytoryczną, estetykę i pomysłowość prac.

Organizator:



Patronat:



7. Informacje o laureatach zostaną przesłane na adresy mailowe szkół do dnia **27 marca 2026 r.**
8. Prace laureatów z każdej kategorii mogą zostać udostępnione w mediach społecznościowych oraz na stronie internetowej Zespołu Szkolno-Przedszkolnego nr 4 w Krakowie.

#### §4

#### **Materiały źródłowe dla uczestników konkursu**

1. Podręczniki szkolne, e-podręczniki, zeszyty ćwiczeń do biologii dla II etapu edukacyjnego dopuszczone do użytku przez Ministra Edukacji Narodowej.
2. Filmiki instruktażowe dotyczące tworzenia animacji poklatkowej dostępne w sieci.

#### §5

#### **Prawa autorskie i inne**

1. Nadesłanie prac konkursowych jest równoznaczne z nieodpłatnym i nieograniczonym terytorialnie oraz czasowo przeniesieniem wszelkich autorskich praw majątkowych na organizatora do wykorzystania nadesłanych prac lub ich części na polach eksploatacji obejmujących w szczególności, tj.:
  - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową; 3 w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu;
  - b) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

Organizator:



Patronat:



2. Prace nadesłane na konkurs nie mogą naruszać praw autorskich, dóbr osobistych osób trzecich oraz ogólnie przyjętych norm obyczajowych.
3. Prace nadesłane na konkurs nie podlegają zwrotowi i mogą być wykorzystane przez organizatora konkursu, w jego działalności statutowej, w tym w działaniach informacyjno-edukacyjnych oraz udostępnione na stronie internetowej czy w mediach społecznościowych. Nadsyłając pracę na konkurs opiekun prawny autora pracy, zgadza się na jej późniejsze upowszechnienie, w tym na udostępnianie przez organizatora imienia i nazwiska autora pracy oraz nazwy szkoły.
4. Uczestnik Konkursu oświadcza, że posiada pełnię praw autorskich do utworu i przenosi nieodpłatnie je na organizatora w zakresie niezbędnym do jej publikacji lub innego rozpowszechniania, a w przypadku utrwalenia wizerunku innych osób posiada zgodę tych osób na rozpowszechnienie ich wizerunku.

## §6

### Postanowienia końcowe

1. Przesłanie zgody rodzica jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. W kwestiach nieuregulowanych w regulaminie ostateczną decyzję podejmuje komisja konkursowa.
3. Informacji dot. konkursu udzielają:
  - Angelina Dyrek-Suder – nauczyciel informatyki w ZSP4 w Krakowie;
  - Patryk Kachel – nauczyciel biologii w ZSP4 w Krakowie;
  - e-mail kontaktowy: konkurs.kpk.bh@gmail.com.

Organizator:



Patronat:

