

REGULAMIN KONKURSU

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs jest organizowany pod nazwą „Morze Perspektyw!” i jest zwany dalej: "Konkursem".
2. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Towarzystwo Projektów Edukacyjnych (ul. Grażyny 15/116 Warszawa, 02-548)
3. Konkurs zostanie przeprowadzony z wykorzystaniem strony www.gospodarka-morska.pl/konkurs oraz profilu Facebook-ego Towarzystwa Projektów Edukacyjnych od dnia publikacji regulaminu tj. od dnia 10.09.2019 roku do 30.10.2019.

§ 2 KONKURS

1. Fundacja Towarzystwo Projektów Edukacyjnych organizuje konkurs na film, grę planszową i opowieść fotograficzną w projekcie „Gospodarka Morska – warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski!”
2. Celem konkursu jest:
 - a. zainteresowanie i promocja perspektyw rozwoju zawodowego związanego z morzem
 - b. poszerzenie wiedzy na temat współczesnej historii polskiego pomorza i jego znaczenia dla historii Polski
 - c. wzrost świadomości uczniów na temat warunków, kierunków zatrudnienia i perspektyw rozwoju zawodów związanych z gospodarką morską
 - d. rozwijanie kreatywności i wyobraźni uczniów.

WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu („Uczestnik”) mogą być uczniowie szkół uczestniczących w projekcie: Gospodarka Morska warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski” (z województw: łódzkie, kujawsko-pomorskie, dolnośląskie, lubelskie, podkarpackie, świętokrzyskie) a fizyczna, która:
 - a) posiada pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby ograniczone w zdolności do czynności prawnych biorą udział w Konkursie za zgodą swojego przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.
 - b) nie jest pracownikiem Fundacji Towarzystwo Projektów Edukacyjnych.;
 - c) nie jest członkiem rodziny pracownika Fundacji Towarzystwo Projektów Edukacyjnych
 - d) uczestnikiem konkursu są uczniowie zorganizowani w grupy 3-5 osobowe pod opieką nauczyciela
2. Uczestnikiem Konkursu „Uczestnik Nauczyciel” mogą być nauczyciele szkół uczestniczących w projekcie: Gospodarka Morska warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski” (z województw: łódzkie, kujawsko-pomorskie, dolnośląskie, lubelskie, podkarpackie, świętokrzyskie) a fizyczna, która:
 - a) posiada pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby ograniczone w zdolności do czynności prawnych biorą udział w Konkursie za zgodą swojego przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.
 - b) nie jest pracownikiem Fundacji Towarzystwo Projektów Edukacyjnych.;
 - c) nie jest członkiem rodziny pracownika Fundacji Towarzystwo Projektów Edukacyjnych
 - d) uczestnikiem Nauczycielem konkursu są nauczyciel którzy przeprowadzą lekcje z pakietem edukacyjnym projektu Gospodarka morska – warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski i zorganizują uczniów w 3-5 grupy, które wezmą udział w konkursie „MORZE PERSPEKTYW”.

§ 3
ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Zasadą uczestnictwa w Konkursie jest łączne spełnienie następujących wymagań:

- a) osoby biorące udział w Konkursie musi posiadać status Uczestnika zgodnie z § 2 pkt 1.
- b) uczestnicy konkursu mogą wykonać prace w jednej z trzech kategorii:

1. FILM

Zadanie konkursowe polega na wykonaniu krótkometrażowego filmiku wiralowego tematycznie nawiązującego do tematu projektu „Gospodarka Morska – warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski!” (krótka filmowa opowieść, impresja tematycznie nawiązująca do pracy zawodowej związanej z morzem i rzekami, perspektywami zatrudnienia młodych ludzi, zmianami zachodzącymi w tym sektorze gospodarki – wykorzystaniem nowych zawodów, film może również wskazywać znaczenie pomorza w historii Polski). Ponadto praca konkursowa powinna zawierać 3 do 5 słów kluczy podanych w § 3 punkt c.

2. GRA PLANSZOWA / KARCIANA

Zadanie konkursowe polega na wykonaniu gry planszowej lub karcianej tematycznie nawiązującej do tematu projektu „Gospodarka Morska – warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski!” (gra powinna tematycznie nawiązywać do możliwości zatrudnienia i wykonywania pracy zawodowej związanej z morzem, rzekami, stoczniami i rybołówstwem w kontekście zmian zachodzących w wymienionych sektorach gospodarki i pojawianiu się nowych zawodów potrzebnych sprawnego funkcjonowania gospodarki morskiej. Dodatkowo, gra może również uwzględniać historię pomorza i jej wpływu na współczesną historię Polski, elementy wiedzy zawartej w czterech przygotowanych lekcjach oraz pomysły własne uczestników).

Ponadto praca konkursowa powinna zawierać 3 do 5 słów kluczy podanych w § 3 punkt c.

3. RELACJA FOTOGRAFICZNA

Zadanie konkursowe polega na wykonaniu krótkiej historyjki obrazkowej (fotostory) nawiązującej do tematu projektu „Gospodarka Morska – warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski!” (praca powinna tematycznie nawiązywać do zatrudnienia i wykonywania pracy zawodowej związanej z morzem, rzekami, stoczniami i rybołówstwem, uwzględnienie kontekstu zmian i pojawiania się nowych zawodów potrzebnych w wymienionych sektorach, gospodarki. Dodatkowo, historyjka obrazkowa może również uwzględniać historię pomorza i jej wpływu na współczesną historię Polski)

Ponadto praca konkursowa powinna zawierać 3 do 5 słów kluczy podanych w § 3 punkt c.

c) Uczestnicy Konkursu, grupy od 3 do 5 osób pod opieką nauczyciela, wykonują pracę w jednej z podanych kategorii zawierająca słowa klucze – nie mniej niż 3 (trzy) nie więcej niż 5 (pięć) słów z podanych poniżej:

**#perspektywy, #rybołówstwo, #statki, #porty, #transport, #logistyka, #stocznie
#tradycja #żegluga**

Praca konkursowa powinna odnosić się bezpośrednio do tematu projektu „Gospodarka morska warunkiem ekonomicznego rozwoju Polski !” lub do tematu jednej z czterech lekcji przeprowadzonych przez nauczyciela w ramach realizacji projektu.

d) przekazanie Organizatorowi do dnia 30.10.2019 roku pracy konkursowej przy wykorzystaniu formy kontaktu: www.gospodarka-morska.pl/konkurs

- - rejestracja na stronie internetowej
zмієszczenie pracy konkursowej na stronie www.gospodarka.pl/konkurs w wymaganiach technicznych:

- - praca w kategorii film:
czas trwania do 3 minut
film musi zawierać napisy początkowe i końcowe
film należy przekazać w formie elektronicznej zamieszczając pracę na ogólnodostępnym serwisie do publikacji video, np. Youtube czy Vimeo. Link do pracy zostanie zamieszczony na stronie konkursowej. Link do pracy zamieszcza zgłaszający podczas rejestracji na stronie konkursowej.
Praca konkursowa nie może naruszać prawa do prywatności osób trzecich
Muzyka użyta do filmu musi pochodzić z legalnego źródła, powinna być udostępniona na licencji Creative Commons.
- - praca: w kategorii gra planszowa; dokumentacja fotograficzna z opisem: prezentacja zawierająca zdjęcia, opis gry i instrukcję. Prezentacja nie powinna być większa niż 10 slajdów i trwać nie dłużej niż 3 minuty, wykonana w MS Power Point lub innym programie z kategorii wolnego oprogramowania, warunkiem koniecznym jest zapisanie pracy zapisana w formie filmu.
Film należy przekazać w formie elektronicznej (link) zamieszczając pracę na ogólnodostępnym serwisie do publikacji video, np. Youtube czy Vimeo. Link do pracy zostanie zamieszczony na stronie konkursowej. Link do pracy zamieszcza zgłaszający podczas rejestracji na stronie konkursowej.
- - praca: w kategorii relacja fotograficzne plik nie większy niż: 7 zdjęć w połączonych w prezentację multimedialną wykonana w MS Power Point lub innym programie z kategorii wolnego oprogramowania, warunkiem koniecznym jest zapisanie pracy zapisana w formie filmu. Nie dłuższą niż 3 minuty.
Film należy przekazać w formie elektronicznej (link) zamieszczając pracę na ogólnodostępnym serwisie do publikacji video, np. Youtube czy Vimeo. Link do pracy zostanie zamieszczony na stronie konkursowej. Link do pracy zamieszcza zgłaszający podczas rejestracji na stronie konkursowej.

§ 4

NAGRODY

1. Nagrodami dla uczestników są:

1.1. Uczestnik - uczeń

- a) dla zdobywców pierwszego miejsca: [głośniki bezprzewodowe BOSE SoundLink Color BluetoothII](#)
- b) dla zdobywców drugiego miejsca: [kamerka sportowa](#)
- c) dla zdobywców trzeciego miejsca: [słuchawki bezprzewodowe JBLE45BT](#)

1.2. (Uczestnik – nauczyciel):

- a.) za największą aktywność w realizacji projektu liczoną liczbą wyróżnionych zgłoszeń uczniów: [tablet Lenovo MIX 320-101CR + stacja dokująca](#)
- b.) za najciekawsze projekty zgłoszone w projekcie:

I – aparaty cyfrowy: Aparat kompaktowy Nikon Coolpix B600 czarny

2. Zdobywcy nagród w kategorii Uczestnik – uczeń w Konkursie zostaną wyłonieni w dwuetapowym procesie

2.1. pierwszy etap głosowanie internautów na przesłane prace zamieszczone na stronie konkursu: przez komisję konkursową z pośród wszystkich uczestników, którzy wykonali i przesłali zadania konkursowe a ich prace zostały umieszczone na stronie konkursu: www.gospodarka-morska.pl/konkurs

Każdy Uczestnik może wziąć udział w konkursie tylko raz, tj. wypełnić i przesać jedno zgłoszenie w jednej grupie.

3. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji Konkursu, Organizator powołuje komisję konkursową. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad Konkursu, interpretacji i postanowień tego Regulaminu rozstrzyga Organizator. Komisja wybiera wedle wewnętrznych kryteriów najbardziej oryginalne i ciekawe opracowanie zadania konkursowego biorąc pod uwagę głosowanie internautów.

4. Zdobywcy nagród zostaną powiadomieni o wygranej pocztą elektroniczną lub telefonicznie w przeciągu 10 (dziesięciu) dni roboczych od zakończenia Konkursu, na adres emailu lub numer telefonu wskazany przez nich w trakcie Konkursu. Zakończenie konkursu liczy się od dnia zakończenia głosowania na stronie internetowej, na wybrane projekty, przez internautów.

5. Celem potwierdzenia chęci przyjęcia nagrody, powiadomiony Zdobywca powinien odpowiedzieć na przesłaną e-mailem wiadomość w terminie 3 (trzech) dni od dnia wysłania powiadomienia o przyznaniu nagrody, pod rygorem przepadnięcia prawa do nagrody. W takiej sytuacji Komisja konkursowa dokona wyboru kolejnej osoby kwalifikującej się do otrzymania nagrody.

§ 5

DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU

1. Warunkiem udziału w Konkursie jest podanie przez Uczestnika Konkursu prawdziwych danych osobowych, tj.: imienia, nazwiska, adresu, konta poczty elektronicznej, numeru tel. kontaktowego - niezbędnych do przekazania nagrody, adresu szkoły do której uczęszcza, nazwiska nauczyciela prowadzącego projekt.

2. Dane osobowe Uczestnika, o których mowa powyżej, będą przetwarzane przez Organizatora w jego siedzibie w celu przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzców, poinformowania o nagrodzie i przekazania nagrody oraz rozliczenia podatku. Właściciel danych osobowych ma prawo do dostępu do danych osobowych i do ich poprawiania w siedzibie Organizatora. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Konkursie.

§ 6

REKLAMACJE

1. Reklamacje dotyczące Konkursu mogą być składane przez Uczestników Konkursu za pośrednictwem, poczty elektronicznej na adres biuro.gospodarkamorska@tpe.org.pl lub w formie pisemnej listem poleconym wysłanym na adres siedziby Organizatora przez cały czas trwania Konkursu, jednakże nie później niż w terminie 14 dni od daty zakończenia Konkursu.

2. O zachowaniu terminu opisanego w punkcie 1. Regulaminu decyduje data nadania reklamacji.

3. Reklamacje wpływające po określonym terminie nie będą rozpatrywane, co nie pozbawia Uczestnika prawa do poddania sprawy pod rozstrzygnięcie Sądu lub w drodze propozycji polubownego załatwienia sprawy, np. w drodze mediacji.
4. Reklamacje winny wskazywać dane wnoszącego reklamację, w szczególności umożliwiające udzielenie odpowiedzi na reklamację Regulaminu oraz zwięzły opis przedmiotu reklamacji.
5. Skutecznie złożone reklamacje, czyli spełniające założenia punktów 1. oraz 4., będą rozpatrywane nie później niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji. Zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony o wyniku rozpatrzenia reklamacji listem poleconym wysłanym najpóźniej w ciągu 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

§ 7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator ma prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie, jednak tylko z ważnych przyczyn podyktowanych względami organizacyjnymi, ekonomicznymi lub prawnymi. Dotyczy to w szczególności zmian terminów poszczególnych czynności konkursowych. Zmieniony Regulamin obowiązuje od momentu poinformowania o zmianie przez publikację informacji o zmianie i zmienionego Regulaminu na stronie Konkursu tj. www.gospodarka-morska.pl/konkurs
2. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnicy spełniają warunki określone w Regulaminie. W tym celu Organizator może żądać od Uczestnika złożenia określonych oświadczeń, podania określonych danych bądź przedłożenia określonych dokumentów. Odmowa Uczestnika wyklucza Uczestnika z Konkursu, o ile wątpliwości Organizatora są uzasadnione.
3. Zgłoszenie udziału w Konkursie oznacza, iż Uczestnik Konkursu zapoznał się z treścią Regulaminu i przedmiotowy Regulamin akceptuje.
4. Pełna treść Regulaminu jest dostępna pod adresem www.gospodarka-morska.pl/konkurs