KLASA ZE SNÓW
7. EDYCJA
OGÓLNOPOLSKI
KONKURS ARTYSTYCZNY
GRAJ O NAGRODY DLA TWOJEJ SZKOŁY!
WARTOŚĆ NAGRÓD PONAD 40.000 ZŁ!
PATRONAT HONOROWY
MINISTER EDUKACJI NARODOWEJ
Ministerstwo Cyfryzacji
ORGANIZATOR KONKURSU
mws
www.multimediawszkole.pl

LICZĄ SIĘ MARZENIA!

Z przyjemnością ogłaszamy 7. edycję Ogólnopolskiego Konkursu Artystycznego „Klasa ze Snów". Konkurs ma na celu popularyzowanie świadomego i praktycznego wykorzystania najnowszych technologii w procesie uczenia się i nauczania oraz rozbudzenie pasji czytania i świadomości czytelniczej wśród dzieci i młodzieży. Konkurs zachęca uczniów do rozwijania zainteresowań, inspiruje do wykorzystania własnej wyobraźni i pomysłowości oraz wyrażania swoich pomysłów przez sztukę. Pozwala także na zaktywizowanie uczniów i nauczycieli do wspólnego działania i przygotowania pracy zespołowej.

Celem towarzyszącym jest zachęcenie rodziców uczniów do współuczestnictwa w życiu szkoły przez aktywne włączenie się w promocję działań placówki.

Zapraszamy do udziału w konkursie. To zarówno świetna zabawa, jak i możliwość wygrania wyjątkowych nagród!

KONKURS PLASTYCZNY

KROK 1

REJESTRACJA

Zarejestruj szkołę online na **www.klasazesnow.pl**

- Rejestracja rozpoczyna się **1 listopada 2016 roku**
- Rejestracji może dokonać wyłącznie pracownik szkoły – dyrektor lub wytypowany przez niego nauczyciel
- Podczas rejestracji podaj dokładną nazwę szkoły, jej adres, numer telefonu oraz adresy e-mail dyrektora szkoły i wytypowanego nauczyciela – opiekuna akcji

Ostateczny termin rejestracji: **31 grudnia 2016 roku.**

KROK 2

ZGŁOSZENIE PRAC

Poproś uczniów klas I-III szkoły podstawowej o wykonanie prac plastycznych na temat **„Bohater mojej ulubionej lektury na lekcji w nowoczesnej klasie ze snów"**. Wybierz JEDNĄ pracę i zgłoś ją do konkursu na stronie **www.klasazesnow.pl** (zakładka Mój profil).

Wymagania formalne dotyczące zgłoszonej pracy:

- praca powinna zostać wykonana w formie płaskiej dowolną techniką, w formacie nie mniejszym niż A4 i nie większym niż A3,
- praca powinna zostać wykonana przez jednego ucznia klas I-III szkoły podstawowej i powinna zostać opatrzona krótkim komentarzem autora dotyczącym tematu konkursu, będącym dosłownym zapisem jego słów,
- praca powinna być zapisana w formacie .jpg (maksymalny rozmiar pliku: 2 MB).

Ostateczny termin nadsyłania prac plastycznych upływa **16 marca 2017 roku.**

SZCZEGÓŁOWE ZASADY KONKURSU ORAZ REGULAMIN NA STRONIE WWW.KLASAZESNOW.PL

KROK 3

WYBÓR NAJLEPSZYCH PRAC

Komisja konkursowa oceni prace konkursowe biorąc pod uwagę następujące kryteria:

a. zgodność z tematyką konkursu,
b. wielowymiarowe ujęcie aspektów tematyki konkursu,
c. kreatywność,
d. kompozycja,
e. walory artystyczne,
f. umiejętność wykorzystania materiałów plastycznych w kontekście tematyki konkursu.

KROK 4

PRZYZNANIE NAGRÓD

Komisja konkursowa nagrodzi dziesięć najwyżej ocenionych prac oraz przyzna dziesięć wyróżnień dla autorów prac.

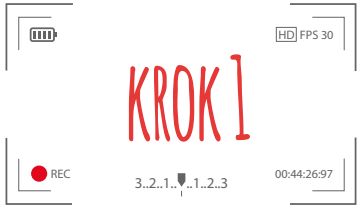
Dodatkowo szkoła, która wysłała najlepszą pracę otrzyma nagrodę główną.

Wyniki konkursu plastycznego zostaną ogłoszone **3 maja 2017 roku.**

ZOBACZ NAGRODY - STR. 6

KONKURS FILMOWY

REJESTRACJA

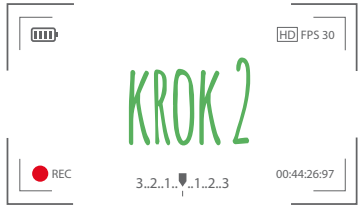


Zarejestruj szkołę online na www.klasazesnow.pl.

- Rejestracja rozpoczyna się **1 listopada 2016 roku**
- Rejestracji może dokonać wyłącznie pracownik szkoły – dyrektor lub wytypowany przez niego nauczyciel
- Podczas rejestracji podaj dokładną nazwę szkoły, jej adres, numer telefonu oraz adresy e-mail dyrektora szkoły i wytypowanego nauczyciela – opiekuna akcji

Ostateczny termin rejestracji: **31 grudnia 2016 roku**

ZGŁOSZENIE PRAC



Poproś uczniów o nakręcenie filmu na temat **„Bohater mojej ulubionej lektury na lekcji w nowoczesnej klasie ze snów”** (wg listy lektur dostępnej na stronie www.klasazesnow.pl). Wybierz JEDEN flm i zgłoś go do konkursu na stronie **www.klasazesnow.pl** (zakładka Mój profil)

Wymagania formalne dotyczące zgłaszanego filmu:

- film powinien zostać wykonany przez zespół uczniów,
- film może przedstawiać modele, makiety i inne prace plastyczne, a także być klipem muzycznym, filmem animowanym czy historią fabularną,
- film powinien rozpoczynać się dwusekundową planszą z nazwą szkoły,
- film może maksymalnie trwać dwie minuty,
- film powinien być nakręcony w minimalnej rozdzielczości 720p.

Ostateczny termin zgłaszania filmów upływa **16 marca 2017 roku.**

SZCZEGÓŁOWE ZASADY KONKURSU ORAZ REGULAMIN NA STRONIE WWW.KLASAZESNOW.PL

KLASA ZE SNÓW 7. EDYCJA

KROK 3

WYBÓR NAJLEPSZYCH FILMÓW

Komisja konkursowa wyłoni 30 najlepszych filmów **30 kwietnia 2017 roku**.

Komisja konkursowa oceni filmy biorąc pod uwagę następujące kryteria:

a) zgodność z tematyką konkursu,

b) wielowymiarowe ujęcie aspektów tematyki konkursu,

c) kreatywność,

d) wrażenie artystyczno-estetyczne.

Filmy wyłonione przez komisję konkursową zostaną opublikowane na stronie https://www.facebook.com/klasazesnow/, gdzie w dniach **1-14 maja 2017** roku odbędzie się plebiscyt.

KROK 4

PRZYZNANIE NAGRÓD

W drodze plebiscytu zostaną przyznane 3 główne nagrody publiczności oraz 3 wyróżnienia.

Komisja konkursowa nagrodzi 3 najlepsze filmy i przyzna 5 wyróżnień.

Wyniki konkursu filmowego zostaną ogłoszone **23 maja 2017 roku**.

ZOBACZ NAGRODY - STR. 6

KONKURS PLASTYCZNY

ZOBACZ, CO MOŻESZ WYGRAĆ!

NAGRODA GŁÓWNA
DLA ZWYCIĘSKIEJ SZKOŁY

Projektor Casio XJ-F100W

Zaawansowany projektor multimedialny działający w oparciu o wytrzymałe, ekologiczne i ekonomiczne źródło światła Laser&LED. Zapewnia wiele lat pracy bez kosztów wymiany źródła światła.

wartość nagrody: **4600 PLN**

NAGRODY DLA AUTORÓW PRAC

Głośnik bezprzewodowy Defenzo Audience

wartość nagrody: **300 PLN**

Głośnik bezprzewodowy Defenzo SoundFit

wartość nagrody: **150 PLN**

Głośniki Defenzo umożliwiają odtwarzanie dźwięku z komputera lub bezprzewodowo z telefonu (komunikacja w standardzie Bluetooth). Odporne na zachlapania i kurz (IP54). Posiadają funkcję powerbanku.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY KONKURSU ORAZ REGULAMIN NA STRONIE WWW.KLASAZESNOW.PL

KONKURS FILMOWY

KLASA ZE SNÓW 7. EDYCJA

NAGRODY PUBLICZNOŚCI

I MIEJSCE

Monitor interaktywny TouchScreen 55 Pro
z komputerem OPS
i systemem Windows 10

wartość nagrody: **12500 PLN**

II MIEJSCE

Tablet Einstein+2

Przenośne laboratorium cyfrowe. Zaawansowane, samowystarczalne urządzenie **einstein** z wbudowanymi czujnikami i możliwością podłączenia czujników zewnętrznych

wartość nagrody: **2600 PLN**

NAGRODY DODATKOWE

x3

JIMU Robot

Nowoczesna zabawka edukacyjna, pozwalająca na zbudowanie i zaprogramowanie własnego robota.

wartość nagrody: **600 PLN**

NAGRODY KOMISJI KONKURSOWEJ

I MIEJSCE

Zestaw interaktywny:
Tablica interaktywna **Avtek TT-BOARD 80 PRO**
+ projektor krótkoogniskowy **Vivitek DX881ST**
+ uchwyt **Avtek WallMount 1200** do projektora

wartość nagrody: **6900 PLN**

II MIEJSCE

Wizualizer Aver F17HD

Wygodny i funkcjonalny wizualizer. Urządzenie jest nieocenioną pomocą dydaktyczną, szczególnie w klasach biologicznych, chemicznych i przyrodniczych.

wartość nagrody: **1900 PLN**

III MIEJSCE

III MIEJSCE

wartość nagrody: **1600 PLN**

littlebits STEAM Student Set

Łatwe w użyciu klocki elektroniczne, wspierające rozwój kreatywności i umiejętności techniczne uczniów.

NAGRODY DODATKOWE

x5

Głośnik bezprzewodowy Defenzo Audience

wartość nagrody: **300 PLN**

KLASA ZE SNÓW 7. EDYCJA

SZCZEGÓŁOWE ZASADY KONKURSU ORAZ REGULAMIN NA STRONIE WWW.KLASAZESNOW.PL

PARTNERZY KONKURSU

AVer, AV avtek, CASIO, DEFENZO, einstein, Jimu robot, littleBits, merlin.pl napędzany pasją, vivitek Vivid Color. Vivid Life

PATRONI MEDIALNI

DYREKTOR SZKOŁY MIESIĘCZNIK KIEROWNICZEJ KADRY OŚWIATOWEJ, FORUM Placówek niepublicznych, Głos PEDAGOGICZNY, Monitor Dyrektora Szkoły, NHE Nowe Horyzonty Edukacji, sygnał W SAMO SEDI, TIK w edukacji, WSPÓLNOTA

KONKURS POLECA

OGÓLNOPOLSKIE STOWARZYSZENIE KADRY KIEROWNICZEJ OŚWIATY

WYKAZ PATRONÓW I PARTNERÓW KONKURSU NA DZIEŃ 1.10.2016 R. AKTUALNA LISTA NA WWW.KLASAZESNOW.PL.

ZAMÓW PLAKAT PROMUJĄCY KONKURS U PARTNERA AKCJI. PEŁNA LISTA PARTNERÓW DOSTĘPNA NA WWW.MULTIMEDIAWSZKOLE.PL.