

Regulamin konkursu informatycznego dla uczniów Szkoły podstawowej nr 2 w Słupsku na animację komputerową „Mój własny film”

Celem konkursu jest rozwijanie zainteresowań informatycznych i umiejętności korzystania z programów użytkowych, pobudzanie kreatywności.

1. Uczestnicy konkursu

- Konkurs kierowany jest do uczniów klas 5 – 7

2. Zasady wykonania i zapisania prac konkursowych

- Animacje nie mogą zawierać żadnych scen przemocy, wulgaryzmu, krwi, itp. Takie prace będą dyskwalifikowane
- Prace powinny **przedstawiać ciekawy film na dowolny temat.**
- Praca powinna być wykonana w programie Pivot Animator, natomiast tło należy przygotować w programie graficznym np. Paint lub Gimp. Można także pobrać grafikę ze strony pixabay.com (darmowe zdjęcia)
- Praca (plik) koniecznie musi być zapisany dla programu Pivot – rozszerzenie piv. Nazwa pliku powinna zawierać **imię i nazwisko oraz klasę** autora pracy np. jolkanowak7a.piv
- Program Pivot Animator jest dostępny do pobrania w sieci internet lub u organizatora konkursu.

3. Termin oddania prac - 6 listopada 2017 r.

4. Organizator

- Organizatorem konkursu jest nauczyciel zajęć komputerowych – Grzegorz Szuleta

5. Zasady oceniania prac

Przy ocenie prac pod uwagę będą brane:

- pomysłowość,
- estetyka wykonania pracy,
- płynność animacji,
- fabuła filmu

6. Oddanie prac i wyniki konkursu

Prace należy dostarczyć w wersji elektronicznej na adres e-mailowy infocwiczenia@gmail.com wpisując w treść listu: **KONKURS PIVOT** lub oddać osobiście organizatorowi konkursu w terminie do **6 listopada 2017 r.**

**Rozstrzygnięcie konkursu na stronie internetowej szkoły już
20 listopada 2017 r.**

**Najciekawsze prace zostaną opublikowane na stronie
internetowej szkoły.**

**Autorzy/autorki dwóch najciekawszych animacji
otrzymają nagrody rzeczowe.**

ZAPRASZAM DO UDZIAŁU