



Regulamin Konkursu „Zrób coś sensownego”

organizowanego przez Młodzieżową Radę Miasta Gdyni



Młodzieżowa Rada
Miasta Gdyni

Gdynia, 1.02.2017r.

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się gdyński konkurs „Zrób coś sensownego” zwany dalej Konkursem.
2. Organizatorem Konkursu jest Młodzieżowa Rada Miasta Gdyni, zwana dalej Organizatorem.
3. Finał Konkurs jest organizowany na terytorium miasta Gdynia.
4. Niniejszy regulamin jest zbiorem obowiązujących zasad podczas realizacji i trwania Konkursu, zwany dalej Regulaminem.

§2

ZAKRES MERYTORYCZNY I CELE KONKURSU

1. Konkurs polega na realizacji przez młodzież projektu o charakterze społecznym. Organizatorzy mają na myśli każde działanie na rzecz społeczności lokalnej.
2. Organizatorzy proponują działania z zakresu pomocy osobom potrzebującym (np. niepełnosprawnym, starszym, bądź wychowankom domu dziecka), ale także określonym grupom społecznym, takim jak np. młodzież.
3. Z tytułu przeprowadzenia projektu uczestnicy nie mogą pobierać żadnego wynagrodzenia.
4. Konkurs ma na celu:
 - a) prospołeczną aktywizację młodzieży,
 - b) rozwinięcie umiejętności pracy w zespole,
 - c) zwiększenie świadomości młodzieży o procesach zachodzących w społeczeństwie,
 - d) uświadomienie uczestników o własnych umiejętnościach,
 - e) zwiększenie doświadczenia młodzieży z zakresu przygotowywania projektów,
 - f) rozwój społeczeństwa poprzez przeprowadzenie danych projektów.

§3

UCZESTNICTWO W KONKURSIE

1. W Konkursie mogą wziąć udział uczniowie publicznych i niepublicznych szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.
2. Do Konkursu mogą zgłaszać się zespoły liczące maksymalnie 6 osób. Każdy zespół musi mieć wyznaczonego opiekuna.
3. Ilość możliwych zespołów zgłoszonych z jednej szkoły jest nieograniczona.
4. Zespół uczniowski może składać się tylko i wyłącznie z uczniów jednej szkoły.
5. Projekty mogą być realizowane tylko i wyłącznie w przedziale czasowym od 1 stycznia do 15 kwietnia.
6. Udział w konkursie jest bezpłatny.

7. Uczestnicy zgłaszają uczestnictwo w konkursie bezpośrednio do nauczyciela odpowiedzialnego za konkurs w danej placówce.

§ 4

PRZEBIEG ORGANIZACJI I POSZCZEGÓLNE ETAPY KONKURSU

A. Poszczególne etapy projektu

Konkurs podzielony jest na 2 etapy, będące nierozzerwalnymi elementami jego przebiegu:

- a) Etap I – Grupy przygotowują 5 minutową prezentację, pokazującą realizację swojego projektu. Prezentacje powinny być przygotowane w typowych programach multimedialnych, aby ich odtworzenie nie stanowiło problemu. Prezentacja musi być „samoobsługowa” tj. do jej odtwarzania nie potrzeba osób trzecich, ani żadnej ingerencji w jej działanie. W przypadku prezentacji multimedialnej tzw. slajdy muszą się zmieniać samoczynnie.

Następnie szkoła, w dowolnie przyjęty w placówce sposób, wyłania zwycięski projekt, który będzie reprezentował szkołę podczas II etapu.

Organizatorzy za sposób wyłaniania zwycięzcy Etapu pierwszego proponują:

- wybory w klasach,
- naradę przynajmniej trzech nauczycieli,
- wybory za pomocą mediów społecznościowych.

Po wyborze najlepszego projektu, nauczyciel odpowiedzialny za Konkurs, przesyła drogą mailową protokół zawierający:

- nazwę i skład zwycięskiej drużyny,
- ilość drużyn startujących z danej szkoły wraz z liczbą członków w poszczególnych grupach,
- informację o ilości beneficjentów przeprowadzonych przez uczestników projektów.

Wzór protokołu znajduje się na stronie konkursu na www.facebook.pl/zrob.cos.sensownego

- b) Etap II – Finały Miejski: autorzy zakwalifikowanych projektów zostają zaproszeni na galę finałową, podczas której będą mieli 10 minut na ustne i wizualnie zaprezentowanie swojego projektu przed Jury. Po każdej prezentacji Jury ma prawo zadać dwa pytania do uczestników. Kolejność prezentacji będzie losowa. Po przeprowadzeniu wszystkich prezentacji Jury wyłania trzy pierwsze miejsca.

B. Procedura prezentacji projektu

- a) Na prezentację każdy zespół ma 5 min (Etap II – 10 min + 2 pytania). Czas będzie odliczany przez wcześniej wyznaczoną osobę.
- b) Za prezentację Organizatorzy mają na myśli, albo prezentację multimedialną, albo film przygotowany przez członków zespołu.
- c) Jeśli uczestnicy mają zamiar w inny sposób przedstawić swój projekt, muszą o tym poinformować Organizatorów przynajmniej dwa tygodnie przed Etapem Finałowym.
- d) Nauczyciele opiekunowie mogą być obecni w miejscu Finału podczas prezentacji zespołów.

- e) Oceniany jest pomysł na projekt i jego wykonanie, a także sposób jego zaprezentowania.
- f) Po zakończeniu czasu uczestnicy mogą dokończyć zdanie.
- g) Jeśli uczestnicy przekroczą czas, może to skutkować dyskwalifikacją.

§5

HARMONOGRAM KONKURSU

1. Konkurs odbywać się będzie według następującego harmonogramu:

a) 01.02–15.04.2017 r. – Rejestracja do I etapu Konkursu oraz termin przesyłania zwycięskich projektów za pomocą protokołu do Organizatorów.

b) 24.04.2017 r.– II Etap Konkursu

§ 8

NAGRODY

- 1. Organizator zobowiązuje się do nagrodzenia 3 pierwszych zwycięskich drużyn Finału Miejskiego wybranych przez Jury.
- 2. Nagrody przyznawane w konkursie nie podlegają zwrotowi.

§ 9

KOMUNIKACJA ORGANIZATORA Z UCZESTNIKAMI I OPIEKUNAMI ZESPOŁÓW

- 1. Główną drogą komunikacji między uczestnikami, a organizatorami konkursu jest skrzynka e-mail: mrm@gdynia.pl.
- 2. Organizator będzie zamieszczał bieżące komunikaty w na stronie www.facebook.com/Zrob.Cos.Sensownego/
- 3. Organizator zobowiązuje się do informowania uczestników konkursu w przypadku zmian w harmonogramie najpóźniej 2 dni przed ich wprowadzeniem poprzez stronę na facebook'u.

§ 10

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

- 1. Nadesłane prace mogą zostać wykorzystane w celu promocji Młodzieżowej Rady Miasta Gdyni.
- 2. Przesłane na konkurs materiały nie będą zwracane Uczestnikom.
- 3. W przypadku stwierdzenia udziału osób trzecich w którymkolwiek etapie zespół podlega dyskwalifikacji.
- 4. Wykorzystane materiały muszą być autorstwa członków grupy.

§ 11

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest dostępny na stronie internetowej konkursu www.facebook.com/Zrob.Cos.Sensownego/ i na stronie www.gdynia.pl
2. Ewentualne odwołania rozstrzyga na miejscu Jury danego etapu Konkursu wraz z przedstawicielem Organizatora.
3. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na opublikowanie ich danych osobowych oraz zdjęć z przebiegu Konkursu na stronach powiązanych z Młodzieżową Radą Miasta Gdyni.
4. Uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie projektów w celu przygotowywania statystyk mających służyć promocji Konkursu.
5. Uczestnicy konkursu, przystępując do niego mają obowiązek zapoznać się z niniejszym regulaminem. Przystąpienie do konkursu jest uznane za akceptację przez Uczestnika niniejszego regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu bez podania przyczyn.
7. Organizator zastrzega sobie prawo rozstrzygania wszelkich kwestii nienormowanych Regulaminem Konkursu.
8. W kwestiach nieuregulowanych powyższym regulaminem stosuje się ustawę z dnia 23 kwietnia 1964r. Kodeks Cywilny (Dz.U. 1964 Nr 16 poz. 93 z późn. zm.).