

# REGULAMIN KONKURSU

## „Zaprojektuj logo biblioteki szkolnej”

### 1. Organizator konkursu

Organizatorem konkursu jest biblioteka Szkoły Podstawowej Nr 1 im. T. Kościuszki w Proszowicach we współpracy z nauczycielem informatyki.

### 2. Uczestnicy konkursu

Konkurs skierowany jest do uczniów klas VII–VIII .

### 3. Cele konkursu

- rozwijanie kreatywności i wyobraźni plastycznej uczniów,
- promocja czytelnictwa i działalności biblioteki szkolnej,
- wyłonienie logo, które stanie się oficjalnym symbolem biblioteki,
- wykorzystanie nowoczesnych technologii w ramach programu „Laboratoria Przyszłości”.

### 4. Zasady uczestnictwa

- a) Każdy uczestnik może zgłosić **jedną pracę konkursową**
- b) 3D: dla plików 3D format stl, gcode  
(nazwa pliku 3D: **dwie pierwsze litery imienia i nazwiska, klasa np. AnTo8B**)

#### 1. Logo powinno być:

- oryginalne i autorskie,
- wykonane w formie graficznej (technika komputerowa)
- czytelne i możliwe do wykorzystania w różnych formach (druk, internet, materiały promocyjne, wydruk 3D).

3. Prace należy przesłać na adres: [edyta.nowakowska@sp1.proszowice.pl](mailto:edyta.nowakowska@sp1.proszowice.pl)

### 5. Terminy

- Termin składania prac: do 14 XI 2025 r.
- Ogłoszenie wyników: listopad 2025r.

### 6. Kryteria oceny

- zgodność projektu z tematyką biblioteki,
- pomysłowość i oryginalność,
- estetyka i czytelność,
- możliwość praktycznego zastosowania logo w różnych formach (także jako wydruk 3D).

### 7. Nagrody

- Laureaci konkursu otrzymają dyplomy i nagrody rzeczowe.

- **Najlepsza praca zostanie wydrukowana w technologii 3D w ramach programu „Laboratoria Przyszłości” i będzie zdobić bibliotekę szkolną.**

## **8. Postanowienia końcowe**

1. Zgłoszenie pracy jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji zwycięskiego projektu w celu dostosowania go do potrzeb biblioteki i możliwości technicznych wydruku 3D.
3. Prace konkursowe nie podlegają zwrotowi.