

Regulamin konkursu p.t.

„KLANZA ODMIENIA”

na scenariusz lekcji dowolnego przedmiotu lub zabawy fabularyzowanej realizowany z wykorzystaniem metody KLANZY

§ 1

Postanowienia ogólne:

1. Organizatorem Konkursu jest Polskie Stowarzyszenie Pedagogów i Animatorów KLANZA, zwane dalej Organizatorem.
2. Konkurs jest przeprowadzany na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
3. Konkurs odbywa się w dwóch kategoriach:
 - 1.1 Na najciekawszy scenariusz lekcji dowolnego przedmiotu;
 - 2.2 Na scenariusz atrakcyjnej zabawy fabularyzowanej,
4. Scenariusze są tworzone w oparciu o metodę KLANZY.

§ 2

Cele konkursu:

1. Propagowanie metody KLANZY.
2. Inspirowanie nauczycieli do przygotowywania własnych scenariuszy z wykorzystaniem metody KLANZY.
3. Wzbogacenie tradycyjnych metod nauczania oraz uczynienie lekcji bardziej atrakcyjnymi dla uczniów.
4. Wzbogacenie oferty zabaw integracyjno - edukacyjnych dla różnych grup wiekowych.

§ 3

Uczestnictwo w Konkursie:

1. Konkurs zorganizowany jest dla nauczycieli (zwanymi dalej Uczestnikami) wszystkich typów przedszkoli, szkół i placówek oświatowo- wychowawczych z całego kraju.
2. Uczestnikami Konkursu mogą być również członkowie PSPiA KLANZA.
3. Uczestnikiem Konkursu może być nauczyciel lub zespół nauczycieli, którzy złożą jeden scenariusz lekcji.
4. Każdy Uczestnik może zgłosić dwa scenariusze (po jednym w każdej kategorii).

§ 4

Komisja Konkursowa:

1. Nadzór nad prawidłowym przebiegiem Konkursu sprawuje Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora.
2. W skład Komisji Konkursowej wchodzi:
 - o Prezes Honorowy PSPiA KLANZA,
 - o Dyrektor Centrum Szkoleniowego KLANZA,
 - o 3 trenerów PSPiA KLANZA.
3. Komisja Konkursowa odpowiada za prawidłowy przebieg Konkursu i wyłonienie jego laureatów.
4. Do zadań Komisji należy:

- a) czuwanie nad prawidłowością przebiegu Konkursu;
 - b) wyłonienie do dnia 31 marca 2010 r. Finalistów.
5. Komisja Konkursowa działa kolegiально. Z posiedzeń Komisji Konkursowej sporządzany jest protokół podpisywany przez członków Komisji Konkursowej, przechowywany w biurze ZG PSPiA KLANZA w Lublinie.
6. Komisja Konkursowa ocenia nadesłane prace według następujących kryteriów:
- a) umiejętność twórczego wykorzystania metody KLANZY,
 - b) atrakcyjność (rozumiana jako umiejętność połączenia treści edukacyjnych z ciekawą formą przekazu w scenariuszu lekcji i wybór oraz opracowanie tematu zabawy fabularyzowanej)
 - c) poprawność metodyczno - merytoryczna;
 - d) zgodność z obowiązującą na danym poziomie nauczania podstawą programową.
4. Decyzje Komisji są ostateczne

§ 5

Zgłoszenie do konkursu:

1. Prace konkursowe w formie drukowanego dokumentu oraz jego formy elektronicznej na opisanej płycie CD, wraz z podpisanym oświadczeniem potwierdzającym autorstwo (Prawo autorskie: ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.) - załącznik nr 1, można zgłaszać do Organizatora konkursu na adres: PSPiA KLANZA ul. Peowiaków 10/9, 20-007 Lublin w terminie do dnia 28 lutego 2010 roku (decyduje data wpłynięcia prac). Na kopercie prosimy umieścić dopisek „Konkurs na scenariusz lekcji” lub „Konkurs na scenariusz zabawy fabularyzowanej”.
2. Scenariusze złożone po terminie 28 lutego 2010 r. (decyduje data wpłynięcia prac) nie będą brały udziału w konkursie.

§ 6

Wymogi odnośnie scenariusza:

1. Zgłoszony do konkursu scenariusz lekcji musi spełniać następujące kryteria:
 - o Scenariusz jest opracowany w oparciu o metodę KLANZY do wglądu na stronie www.klanza.org.pl;
 - o Scenariusz jest adresowany do konkretnej grupy wiekowej;
 - o Scenariusz zawiera elementy wyszczególnione w załączniku nr 2 do niniejszego Regulaminu;
 - o Scenariusz nie może być wcześniej nigdzie publikowany, zgłaszający jest jego autorem/autorami;
 - o Scenariusz jest napisany w języku polskim;
 - o Scenariusz jest zgodny z obowiązującą podstawą programową;
 - o Scenariusz powinien być realizowany nie dłużej niż przez 2 godziny lekcyjne.
2. Zgłoszony do konkursu scenariusz zabawy fabularyzowanej musi spełniać następujące kryteria:
 - o Scenariusz jest opracowany w oparciu o metodę KLANZY do wglądu na stronie www.klanza.org.pl;
 - o Scenariusz jest adresowany do konkretnej grupy wiekowej;

- Scenariusz zawiera elementy wyszczególnione w załączniku nr 2 do niniejszego Regulaminu;
- Scenariusz nie może być wcześniej nigdzie publikowany, zgłaszający jest jego autorem/autorami;
- Scenariusz jest napisany w języku polskim;
- Scenariusz powinien trwać nie dłużej niż 2 godziny zegarowe.

§ 7

Terminarz konkursu:

1. Konkurs zostanie rozstrzygnięty i ogłoszenie wyników nastąpi do dnia 31 marca 2010 r. na stronie www.klanza.org.pl. Zwycięzcy zostaną niezależnie poinformowani o wynikach drogą elektroniczną i/ lub telefoniczną.
2. Uroczyste podsumowanie konkursu będzie miało miejsce podczas Konferencji z okazji XX-lecia PSPiA KLANZA w dniu 18 września 2010 r. w Lublinie.

§ 8

Nagrody:

1. Trzy najciekawsze Scenariusze z każdej kategorii zostaną opublikowane w wydawnictwie jubileuszowym KLANZY.
2. Autorzy zostaną wyróżnieni egzemplarzem wydawnictwa oraz dyplomem.
3. Zostaną także wyłonione nagrody główne po jednej w każdej kategorii - a ich laureaci otrzymają cenne nagrody rzeczowe - aparaty fotograficzne.
4. W przypadku nieodebrania nagrody osobiście w dniu 18 września 2010 r. w Lublinie Organizator prześle dyplom i nagrody na adres podany w metryczce Scenariusza.
5. Przyjęcie Nagrody będzie równoznaczne z przeniesieniem pełnych i wyłącznych praw autorskich do nagrodzonego Scenariusza na Organizatora.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do późniejszych publikacji Scenariusza na wszelkich dostępnych nośnikach i polach eksploatacji bez uiszczania honorariów autorskich.

§ 9

Dane osobowe:

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą wykorzystywane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926). Dane osobowe są zbierane na zasadzie dobrowolności, jednakże podanie danych w zakresie określonym w metryczce Scenariusza jest warunkiem wzięcia udziału w Konkursie.
2. Dane osobowe uzyskane od Uczestników Konkursu zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu będą przechowywane w bazie danych.
3. Administratorem danych jest PSPiA KLANZA ul. Peowiaków 10/9 20-007 Lublin. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie dla celów związanych z realizacją niniejszego Konkursu oraz dla celów marketingowych PSPiA KLANZA, np. do przesyłania materiałów promocyjnych pod wskazany przez uczestnika adres oraz numer telefonu komórkowego. Podanie danych osobowych jest dobrowolne. Każdy Uczestnik ma prawo do wglądu do swoich danych i do ich poprawiania.

4. Dane Finalistów Konkursu: imię i nazwisko, miejsce zamieszkania /reprezentowana szkoła, informacje o zdobytej nagrodzie/ zostaną umieszczone na stronach internetowych Organizatora.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania błędnych danych osobowych przez Zgłaszającego.

§ 10

Licencje:

1. Zgłaszający oświadcza, że Scenariusz chroniony jest autorskimi prawami majątkowymi oraz, że do Scenariusza przysługują mu wyłączne i nieograniczone autorskie prawa majątkowe.
2. Zgłaszający oświadcza, że Scenariusz sporządzony został samodzielnie, ma charakter indywidualny i nie narusza praw osób trzecich.
3. Z chwilą wysłania Scenariusza na adres podany przez Organizatora, Zgłaszający nieodpłatnie przenosi na Organizatora prawo własności egzemplarzy przesłanych Scenariuszy oraz - w przypadku zakwalifikowania Scenariusza do Finału - udziela licencji niewyłącznej, nieograniczonej czasowo i terytorialnie, na wykorzystanie Scenariuszy, na następujących polach eksploatacji:
 - a) utrwalanie i zwielokrotnianie na jakimkolwiek nośniku niezależnie od technologii, standardu, systemu i formatu;
 - b) obrót oryginałem albo egzemplarzami, na których zostały utrwalone - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - c) rozpowszechnianie w sposób inny niż określony w pkt. b) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie;
 - d) wprowadzania do pamięci komputera i sieci teleinformatycznej w tym do sieci Internet;
 - e) podjęcia lub zlecenia produkcji lub innej formy wytwarzania dowolnej liczby egzemplarzy utworu zarówno na użytek własny, jak i w celu wprowadzenia do obrotu,
 - f) dokonywanie opracowań, w tym sporządzanie tłumaczeń Scenariusza na język inny niż język oryginału.
4. Korzystając z licencji na wszelkich wyżej wymienionych polach eksploatacji Organizator zapewni przestrzeganie osobistych praw autorskich Zgłaszających, w szczególności:
 - a) prawa do informowania o autorze Scenariusza,
 - b) prawa do podawania nazwy Scenariusza ustalonej przez Zgłaszającego, której zawsze może towarzyszyć tłumaczenie na inny język niż język oryginału.
5. Zgłaszający zezwala Organizatorom na wykonywanie praw zależnych do Scenariusza tj. na rozporządzanie oraz korzystanie z utworów zależnych oraz wyraża zgodę, aby dalszej zgody na wykonywanie praw zależnych przez osoby trzecie udzielał.
6. Zgłaszający na własny koszt przejmie odpowiedzialność Organizatora w związku z wszelkimi roszczeniami, stratami, szkodami lub podstawami do roszczeń, wynikającymi z naruszenia przez Scenariusze jakichkolwiek praw własności intelektualnej strony trzeciej.
7. Zgłaszający będzie bronić Organizatora na swój wyłączny koszt przed każdym pozwem lub postępowaniem wynikającym z powyższych powodów.
8. Jeśli używanie Scenariusza stanie się przedmiotem jakiegokolwiek powództwa strony lub osoby trzeciej o naruszenie praw własności intelektualnej, jak wymieniono powyżej, Zgłaszający może na swój własny koszt wybrać jedno z poniższych rozwiązań:
 - a) uzyskać dla Organizatora prawo dalszego użytkowania Scenariuszy lub

- b) zmodyfikować Scenariusze tak, żeby były zgodne z Regulaminem, ale wolne od jakichkolwiek wad lub roszczeń osób trzecich.

§ 11

Postanowienia końcowe:

1. Wszystkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie ponosi Uczestnik.
2. Informacje o konkursie znajdują się na www.klanza.org.pl
3. Organizator nie będzie dokonywał weryfikacji danych dołączonych do scenariusza. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowe dane.
4. Przystępując do konkursu Uczestnik akceptuje postanowienia powyższego Regulaminu. Przesłanie scenariusza jest jednoznaczne z pełną akceptacją Regulaminu.
5. W przypadku zbyt małej frekwencji uczestników konkursu Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia terminu składania prac lub odstąpienia od realizacji konkursu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu.
7. Wiążącej interpretacji postanowień niniejszego Regulaminu dokonuje Organizator.

Załącznik nr 1

Oświadczenie o posiadaniu pełnych praw autorskich

Oświadczam, że jestem autorem scenariusza.....
Wszelkie materiały zawarte w scenariuszu, umieszczone i wykorzystane są zgodnie z obowiązującym Prawem Autorskim (ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.).

.....
Miejscowość i data

.....
Czytelny podpis autora (ów)

Załącznik nr 2

Scenariusz lekcji

1. METRYCZKA: Imię i nazwisko autora/autorów scenariusza, adres zamieszkania, telefon, e-mail, miejsce pracy.
2. INFORMACJE WSTĘPNE NA TEMAT SCENARIUSZA: etap edukacji i rok nauczania, przedmiot nauczania, liczba uczniów, czas trwania lekcji.
3. TEMAT LEKCJI
4. CELE LEKCJI: jakie umiejętności i wiedzę planujemy przekazać uczniom w czasie lekcji
5. METODY PRACY STOSOWANE PODCZAS LEKCJI

6. STRUKTURA LEKCJI: po kolei zakładane działania nauczyciela i uczniów wraz z opisem ćwiczeń z poleceniami.
7. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE: wymienione pomoce dydaktyczne np. podręczniki, mapy, schematy, filmy, dodatkowa literatura; pomoce techniczne np. rzutnik, magnetowid, magnetofon, komputer itp.; wyposażenie sali np. stoliki ustawione do pracy grupowej.
8. PROPONOWANA PRACA DOMOWA
9. ZAŁĄCZNIKI: materiały pomocnicze rozdawane podczas ćwiczeń np. instrukcje do pracy grupowej, schematy plakatów, tablic i in. elementów wykonywanych podczas lekcji, artykuły z mediów itp.
10. BIBLIOGRAFIA
11. UWAGI: wynikające z przeprowadzenia zajęć według tego scenariusza

Scenariusz zabawy fabularyzowanej

1. METRYCZKA: Imię i nazwisko autora/autorów scenariusza, adres zamieszkania, telefon, e-mail, miejsce pracy.
2. INFORMACJE WSTĘPNE NA TEMAT SCENARIUSZA: adresat zabawy, liczba osób, czas trwania i miejsce.
3. TEMAT ZABAWY FABULARYZOWANEJ
4. CELE ZABAWY
5. METODY PRACY STOSOWANE W ZABAWIE
6. PRZEBIEG ZABAWY FABULARYZOWANEJ: po kolei zakładane działania prowadzącego i uczestników zabawy wraz z opisem.
7. MATERIAŁY: wszystkie potrzebne materiały dla uczestników i prowadzącego, rekwizyty oraz wymogi dotyczące miejsca zabawy i potrzebnego wyposażenia np.: magnetofon, komputer, krzesła, stoliki itp.
8. ZAŁĄCZNIKI: materiały pomocnicze np. instrukcje do zadań itp.
9. BIBLIOGRAFIA
10. UWAGI: wynikające z przeprowadzenia zabawy fabularyzowanej według tego scenariusza.