

„ZATWIERDZAM”
insp. Marek Świszcz
/-/

03.09.2018 roku



W świecie cyberprzestrzeni
o zagrożeniach uświadamiamy, omamić nie pozwalamy

**REGULAMIN KONKURSU
DLA PEŁNOLETNICH UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH ORAZ UCZELNI WYŻSZYCH
NA OPRACOWANIE NAJCIĘKAWSZEJ GRY KOMPUTEROWEJ EDUKACYJNO -
PROFILAKTYCZNEJ DOTYCZĄCEJ BEZPIECZEŃSTWA
DZIECI I MŁODZIEŻY W SIECI**

przeprowadzany w ramach projektu „W świecie cyberprzestrzeni – o zagrożeniach uświadamiamy, omamić nie pozwalamy” Programu ograniczania przestępczości i aspołecznych zachowań „Razem Bezpieczniej im. Władysława Stasiaka na lata 2018 i 2020”

**I
POSTANOWIENIA OGÓLNE**

§ 1

Niniejszy Regulamin Konkursu (zwany dalej „Regulaminem”) określa cele, warunki uczestnictwa, wymogi dotyczące zgłoszeń konkursowych oraz tryb przyznania nagród w konkursie na opracowanie najciekawszej gry komputerowej edukacyjno - profilaktycznej dotyczącej bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci (zwanym dalej „Konkursem”).

§ 2

Konkurs realizowany jest jako jeden z elementów projektu „W świecie cyberprzestrzeni - o zagrożeniach uświadamiamy, omamić nie pozwalamy”

§ 3

Konkurs dotyczy opracowania komputerowej gry edukacyjno - profilaktycznej o tematyce bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci, skupiającej się na zagrożeniach jakie mogą spotkać młodych ludzi podczas korzystania z Internetu (np. cyberbullying, seksting, cyberstalking, grooming, phishing).

§ 4

Głównymi celami Konkursu są:

- bezpośrednio zaangażowanie i partycypacja młodzieży w kreowaniu właściwych postaw u młodych ludzi przy korzystaniu z nowoczesnych technologii informacyjnych;

- ograniczenie demoralizacji wśród osób małoletnich oraz promowanie bezpiecznych zachowań w sieci;
- inspirowanie młodzieży do nowatorskich działań profilaktycznych oraz kreatywności.

§ 5

Czas opracowania gry podlegającej konkursowi: od 28 września 2018 roku do 10 listopada 2018 roku.

§ 6

Konkurs przeznaczony jest dla pełnoletnich uczniów i studentów szkół o profilu informatycznym:

- szkół średnich,
- uczelni wyższych

z terenu garnizonu mazowieckiego.

§ 7

Organizatorem konkursu jest:

- Stowarzyszenie Inicjatyw Edukacyjnych DELTA, ul. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock,
- Wydział Prewencji Komendy Wojewódzkiej Policji zs. w Radomiu, ul. 11-go Listopada 37/57, 26-600 Radom,

zwani dalej Organizatorem.

II WARUNKI UCZESTNICTWA

§ 8

Do konkursu mogą przystąpić osoby spełniające warunki, o których mowa w § 6, zwane dalej Uczestnikiem.

§ 9

Uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne i dobrowolne. A wykonana praca powinna mieć tylko jednego autora.

§ 10

Każdy Uczestnik, który chce przystąpić do konkursu powinien poinformować Organizatora o przystąpieniu do konkursu poprzez przesłanie w pierwszej kolejności karty zgłoszenia (załącznik Nr 1) **do dnia 19 października 2018 roku** (decyduje data wpływu do Komendy Wojewódzkiej Policji zs. w Radomiu) na adres:

**Wydział Prewencji Komendy Wojewódzkiej Policji zs. w Radomiu
ul. 11-go Listopada 37/59, 26-600 Radom**

lub

e-mail: prewencja.kwp@ra.policja.gov.pl

Uczestnik może zgłosić do konkursu tylko jedną grę, której jest autorem.

W karcie zgłoszenia wymagane jest podanie informacji o nazwie szkoły, z której pochodzi uczeń, jego danych osobowych, a także krótki opis opracowanej gry oraz wiek odbiorców, do których jest ona kierowana.

§ 11

Opracowaną grę komputerową (wypaloną na płycie DVD) wraz ze sprawozdaniem (załącznik Nr 2), Uczestnik winien przesłać w terminie **do dnia 10 listopada 2018 roku** na adres jak w § 10.

Jeżeli osoba, która prześle sprawozdanie wraz z załączoną płytą DVD, nie dokona uprzednio zgłoszenia do konkursu, w wyznaczonym terminie, wówczas jego sprawozdanie nie będzie brane pod uwagę.

§ 12

Koszty związane z przesłaniem zgłoszenia do Organizatora ponosi Uczestnik.

III

WYMOGI DOTYCZĄCE OPRACOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH

§ 13

Osoby, które przystąpią do Konkursu poddają ocenie komisji konkursowej autorską grę komputerową edukacyjno - profilaktyczną w obszarze bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci (zgodnie z Załącznikiem nr 3).

Kryteriami oceny pomysłu zgłoszonego do konkursu będą:

- ✓ innowacyjność i pomysłowość projektu odpowiadająca oczekiwaniom odbiorców;
- ✓ uniwersalność, czyli możliwość wykorzystania gry przez odbiorców w różnych kategoriach wiekowych;
- ✓ promowanie bezpiecznych zachowań wolnych od agresji i przemocy;
- ✓ przekazywanie elementów wiedzy wiktymologicznej;
- ✓ liczba obszarów profilaktycznych lub zagrożeń ujętych w grze.

§14

Prace zgłaszane na konkurs nie mogą naruszać prawa, w tym w szczególności dóbr osobistych osób trzecich, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych.

IV

POSTANOWIENIA ZWIĄZANE Z PRZEBIEGIEM KONKURSU

§15

W celu przeprowadzenia Konkursu powołuje się Komisję konkursową składającą się z funkcjonariuszy Komendy Wojewódzkiej Policji z siedzibą w Radomiu, przedstawicieli Mazowieckiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli, Stowarzyszenia Inicjatyw Edukacyjnych DELTA oraz Mazowieckiego Urzędu Wojewódzkiego.

Prace konkursowe zostaną poddane ocenie Komisji konkursowej w terminie **do dnia 16 listopada 2018 roku**.

§16

Spośród zgłoszonych do Konkursu gier komputerowych edukacyjno - profilaktycznych Komisja konkursowa wybierze trzy najlepsze w ocenie Komisji prace spełniające wymogi Konkursu i przyzna nagrody ich autorom.

§17

O przyznanych nagrodach rzeczowych w kwocie za I miejsce - 3 000 złotych (trzy tysiące złotych), za II miejsce - 1 000 złotych (tysiąc złotych) i za III miejsce - 1 000 złotych (tysiąc złotych), każdy z laureatów zostanie poinformowany telefonicznie.

§18

Wręczenie nagród nastąpi w terminie **do dnia 30 listopada 2018 roku.**

§19

Zwycięska gra komputerowa edukacyjno – profilaktyczna zostanie przegrana na płycie DVD i rozpropagowana podczas szkolenia policjantom zajmującym się profilaktyką społeczną oraz pracownikom Mazowieckiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli, celem jej wykorzystywania przez dzieci i młodzież. Dodatkowo gra zostanie również umieszczona na „podstronie” internetowej przy stronie internetowej Policja Mazowiecka.

V

PRAWA ORGANIZATORA

§20

Organizator konkursu podpisze umowę z Uczestnikiem, który będzie autorem zwycięskiej gry komputerowej edukacyjno – profilaktycznej na udzielenie nieodpłatnej licencji na niekomercyjne korzystanie i rozporządzanie w całości lub w części grą bez ograniczeń terytorialnych.

Organizator w szczególności obejmuje uprawnienia do:

- utrwalania,
- zwielokrotniania na jakichkolwiek nośnikach bez ograniczeń co do ilości i wielkości nakładu oraz rozpowszechniania pracy poprzez publikację oraz udostępnianie, a w szczególności w sieciach komputerowych, Internecie i telefonie komórkowym,
- publikacji na stronie internetowej Organizatora.

§21

Organizator zastrzega sobie prawo do:

- odrzucenia inicjatyw niespełniających kryteriów wymienionych w Regulaminie,
- nieprzyznania nagrody ze względu na brak ofert spełniających kryteria określone Regulaminem.

§ 22

Decyzja Komisji będzie ostateczna i nieodwołalna.

VI

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 23

Wszelkie zapytania i informacje należy kierować do Wydziału Prewencji Komendy Wojewódzkiej Policji zs. w Radomiu tel. (48) 345 30 65 lub (48) 345 30 62.

§ 24

Regulamin Konkursu zostanie przekazany do szkół średnich oraz Uczelni wyższych o profilu informatycznym na terenie garnizonu mazowieckiego, w ramach projektu „W świecie cyberprzestrzeni – o zagrożeniach uświadamiamy, omamić nie pozwalamy”.

**KARTA ZGŁOSZENIA DO KONKURSU
DLA PEŁNOLETNICH UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH ORAZ UCZELNI WYŻSZYCH
NA OPRACOWANIE NAJCIEKAWSZEJ GRY KOMPUTEROWEJ EDUKACYJNO –
PROFILAKTYCZNEJ DOTYCZĄCEJ BEZPIECZEŃSTWA
DZIECI I MŁODZIEŻY W SIECI**

należy przesłać lub dostarczyć **do dnia 19 października 2018 roku** na adres:

Wydział Prewencji Komendy Wojewódzkiej Policji zs. w Radomiu
ul. 11-go Listopada 37/59, 26-600 Radom
lub
e-mail: prewencja.kwp@ra.policja.gov.pl

1. Pełna nazwa szkoły/uczelni wyższej, z której pochodzi uczeń biorący udział w konkursie:

.....

numer tel.

adres e-mail

2. Imię i nazwisko osoby opracowującej grę komputerową edukacyjno – profilaktyczną dotyczącą bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci:

.....

wiek

numer tel.

klasa

3. Krótki opis gry z podaniem obszarów profilaktycznych lub zagrożeń jakich będzie dotyczyć:

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

5. Wiek odbiorców, do których będzie skierowana gra:

.....

.....
/Data i czytelny podpis osoby dokonującej zgłoszenia/

.....
/Data i pieczęć szkoły/

Akceptuję regulamin Konkursu dla młodzieży szkół średnich oraz uczelni wyższych na opracowanie najciekawszej gry edukacyjno – profilaktycznej dotyczącej bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w sieci przeprowadzany w ramach projektu „W świecie cyberprzestrzeni – o zagrożeniach uświadamiamy, omamić nie pozwalamy” Programu ograniczania przestępczości i aspołecznych zachowań „Razem bezpieczniej im. Władysława Stasiaka na lata 2018 i 2020”.

Jestem autorem pracy oraz przysługują mi wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do nadesłania pracy (gry).

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w niniejszym dokumencie do realizacji procesu rozstrzygnięcia konkursu zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).

/Należy zaznaczyć wszystkie okienka, w przeciwnym razie zgłoszenie będzie niekompletne i nie będzie brane pod uwagę/

**SPRAWOZDANIE Z KONKURSU
DLA PEŁNOLETNICH UCZNIÓW SZKÓŁ ŚREDNICH ORAZ UCZELNI WYŻSZYCH
NA OPRACOWANIE NAJCIEKAWSZEJ GRY KOMPUTEROWEJ EDUKACYJNO -
PROFILAKTYCZNEJ DOTYCZĄCEJ BEZPIECZEŃSTWA
DZIECI I MŁODZIEŻY W SIECI**

należy przesłać lub dostarczyć **do dnia 10 listopada 2018** roku na adres:
Wydział Prewencji Komendy Wojewódzkiej Policji zs. w Radomiu
ul. 11-go Listopada 37/59, 26-600 Radom
lub
e-mail: prewencja.kwp@ra.policja.gov.pl

1.	Nazwa szkoły/uczelni wyższej (adres i telefon)	
2.	Imię i nazwisko osoby biorącej udział w konkursie	
3.	Opis opracowanej gry edukacyjno - profilaktycznej	

Wymagane załączniki: gra na płycie DVD

.....
/Data i czytelny podpis osoby składającej sprawozdanie/

.....
/Data i pieczęć szkoły/

KARTA OCENY
GRY KOMPUTEROWEJ EDUKACYJNO - PROFILAKTYCZNEJ
DOTYCZĄCEJ BEZPIECZEŃSTWA DZIECI I MŁODZIEŻY W SIECI

Organizator inicjatywy	Kryteria oceny:	Maksymalna ilość punktów	Uzyskana ilość punktów
	innowacyjność i pomysłowość projektu odpowiadająca oczekiwaniom odbiorców	5	
	uniwersalność, czyli możliwość wykorzystania gry przez odbiorców w różnych kategoriach wiekowych	3	
	promowanie bezpiecznych zachowań wolnych od agresji i przemocy	5	
	przekazywanie elementów wiedzy wiktymologicznej	4	
	liczba obszarów profilaktycznych lub zagrożeń ujętych w grze	3	

Podpisy członków komisji konkursowej:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

