

Celem projektu jest popularyzacja twórczości Cypriana Kamila Norwida, inspirowanie do poszerzania wiedzy, umiejętności do samodzielnych oraz zespołowych, niebanalnych działań twórczych.

Regulamin projektu edukacyjnego „Poezja i dobroć... i więcej nic – Cyprian Kamil Norwid”

Organizator

Miejska Biblioteka Publiczna w Świdnicy, ul. Franciszkańska 18
Firma Szkoleniowo-Doradcza Anna Szywała

Uczestnicy projektu

1. Projekt skierowany jest do uczniów świdnickich szkół podstawowych pracujących w zespołach projektowych.
2. Zespół projektowy zostaje wyłoniony przez szkolnego koordynatora, który może zaprosić do współpracy innych nauczycieli np. nauczyciela języka polskiego, geografii itp.
3. Każda szkoła może zgłosić jeden zespół projektowy, który może zostać podzielony na 3 mniejsze podzespoły odpowiadające za konkretne zadanie.
4. Zespół projektowy może liczyć maksymalnie 15 uczniów.

Warunki projektu

1. Projekt jest innowacyjnym działaniem literacko-artystycznym, inspirowanym twórczością Cypriana Kamila Norwida.
2. Projekt obejmuje **trzy zadania**:
- **NORWID W PODRÓŻY (zadanie nr 1)**
- **JAK GO WIDZĘ? (zadanie nr 2)**
- **MUZYCZNE FASCYNACJE (zadanie nr 3)**
3. Jeden zespół projektowy może wykonać trzy zadania, bądź wybrać jedno, czyli wziąć udział w dowolnej liczbie proponowanych zadań. Każde zadanie jest osobno ocenianą kategorią.
4. **Z każdej szkoły mogą wpłynąć max. 3 prace (jedna z danego zadania).**

Zadania

NORWID W PODRÓŻY (zadanie nr 1)

Miejsca zamieszkania i podróże Cypriana Kamila Norwida – Opracujcie mapę podróży Cypriana Kamila Norwida (np. literacko, plastycznie, literacko-plastycznie). Opiszcie lub przedstawcie jak miasta, które odwiedził lub w których mieszkał wyglądały w jego czasach, a jak wyglądają obecnie. Skorzystajcie z zasobów sieci:
<https://www.google.pl/intl/pl/earth/>
<https://www.airpano.com/>
<http://www.oldmapsonline.org/>

JAK GO WIDZĘ? (zadanie nr 2)

Wykonajcie portret Cypriana Kamila Norwida (w wersji cyfrowej lub jako dzieło plastyczne, rzeczywiste) – technika wykonania pracy dowolna, np. kolaż, olej. Proponowane programy do tworzenia w formie cyfrowej:

Adobe Creative Cloud

Microsoft Fresh Paint

Alchemy 008 Beta

[Autodesk SketchBook 8.7.1.0 Strater](#)

[Artweaver 7.0.6](#)

MUZYCZNE FASCYNACJE (zadanie nr 3)

Stwórzcie własny album lub cyfrowy recital z utworami muzycznymi wykorzystującymi twórczość Cypriana Kamila Norwida, np.: Czesław Niemen, Budka Suflera, Stan Borys.

Wykorzystajcie programy cyfrowe np. soundplant. Zaprojektujcie plakat promujący.

Warunki ogólne

1. Prace zostaną ocenione przez jury, które powołują organizatorzy konkursu. W każdej z trzech kategorii przyznane zostaną nagrody.
2. Kryteria oceny: zgodność z tematem, oryginalność i innowacyjność pomysłu, spójność formy, ogólne wrażenia artystyczne, umiejętne wykorzystanie nowych technologii.
3. **Termin nadsyłania prac: 15.09.2021r.**
4. Udział w projekcie jest jednoznaczny z wyrażeniem przez uczestników zgody na przetwarzanie danych osobowych, w tym obejmującej także wizerunek uczestnika oraz przekazanie Organizatorowi praw autorskich do celów promocji. Organizator zastrzega sobie prawo do bezpłatnej publikacji dowolnie wybranych fragmentów nagrodzonej pracy w prasie i innych mediach w celach promocji projektu bez powiadamiania zespołów projektowych oraz koordynatorów.
5. Wszyscy uczestnicy projektu mają obowiązek wypełnić zgodę na przetwarzanie danych osobowych (**załącznik nr 1**)
6. Z prac powstanie ekspozycja edukacyjna promująca twórczość i postać Cypriana K. Norwida.
7. Prace przekazane do oceny jury, po zakończeniu projektu zostaną przekazane do szkół.
8. Zgłoszenie do udziału w projekcie przez nadesłanie pracy traktowane jest jako akceptacja wszystkich warunków regulaminu. Prace niezgodne z regulaminem nie będą przyjmowane. Przystąpienie do projektu jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz publikację jego utworów zgodnie z potrzebami organizacyjnymi konkursu.
9. **Termin ogłoszenia wyników: 23.09.2021r.**, podczas uroczystego finału projektu, na który zostaną zaproszone wszystkie zespoły projektowe.
Wszelkie dodatkowe informacje na temat projektu pod tel.
74/6400942 - Marta Wojciechowska
74/6400937 - Katarzyna Poznańska

Dodatkowo w ramach projektu edukacyjnego:

1. Odbędzie się gra „W pogoni za cytatem”, do której uczestników wyłoni szkolny koordynator projektu (gra nie jest kolejnym zadaniem projektowym). Uczestnikami mogą być uczniowie, nie wchodzący w skład zespołu projektowego (22.09.2021).
Regulamin w załączeniu.
2. Zostaną ogłoszone trzy konkursy/wyzwania dla uczestników indywidualnych, dzieci spoza zespołu projektowego, tak, by w projekcie mogli wziąć udział wszyscy chętni uczniowie:

NORWID W PODRÓŻY - Zaprojektuj ulotkę wymyślonego biura podróży - wycieczka śladami Cypriana Kamila Norwida
Regulamin – **załącznik nr 2**

JAK GO WIDZĘ? - Zaprojektuj mini-komiks o życiu lub twórczości Cypriana Kamila Norwida

Regulamin – załącznik nr 3

MUZYCZNE FASCYNACJE - Nagraj własny utwór z wykorzystaniem twórczości
Cypriana Kamila Norwida
Regulamin – załącznik nr 4