

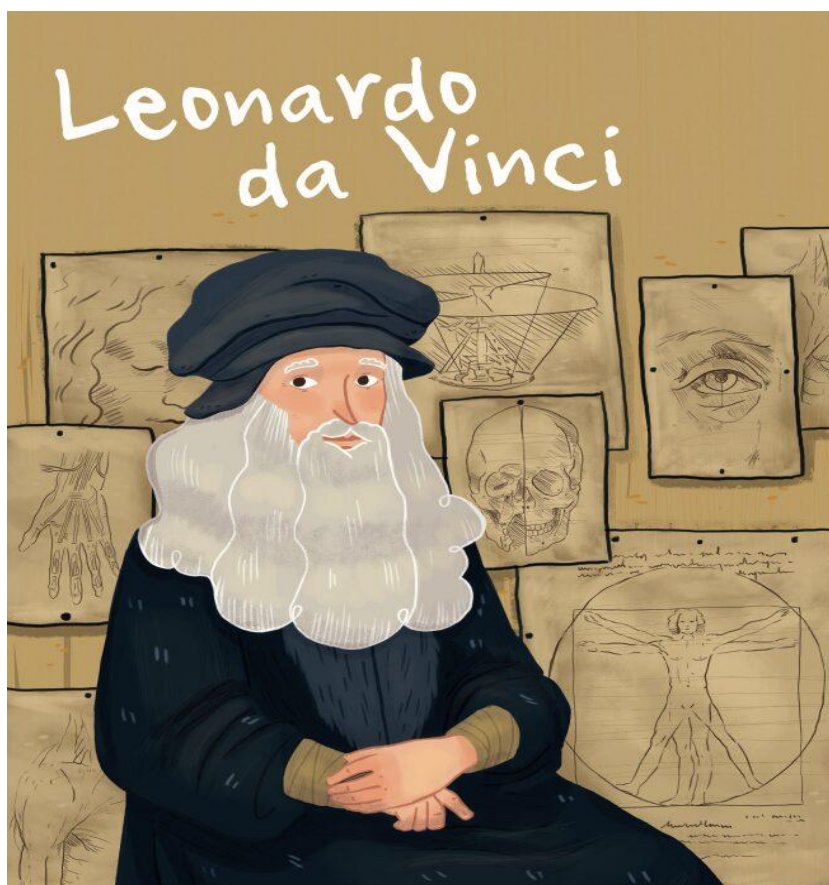


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

SOUTĚŽ

TVOŘ JAKO LEONARDO



ORGANIZÁTOR SOUTĚŽE

Organizátorem soutěže je Středočeský kraj v rámci projektu Implementace Krajského akčního plánu II Středočeského kraje s registračním číslem: CZ.02.3.68/0.0/0.0/19_078/0017862 (dále jen IKAP II), který je realizován v sídle Zborovská 11, 150 21 Praha 5.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



HLAVNÍ CÍL A NÁPLŇ SOUTĚŽE

Cílem je připomenutí všestranné osobnosti Leonarda da Vinci, od jehož narození vloni uplynulo 570 let. Leonardo proslul nejen jako malíř, sochař, architekt, přírodovědec, ale i jako vynálezce a konstruktér. A právě do role vynálezce a kreativního umělce se soutěží již podruhé v tomto projektu vžít.

Úkolem je **vymyslet originálního maskota vlastní školy**. Zúčastnit se mohou všechny **střední školy** poskytující vzdělávání ve Středočeském kraji.

Podstatou je posílit kreativitu, týmovou práci a v neposlední řadě i zdravou soutěživost. Účast v soutěži zlepší dovednost vyhledávat informace, formulovat myšlenky a posílí schopnost propojit svět techniky a umění.

Tři vítězné fotografie nejlepších maskotů budou umístěny na webu projektu IKAP II.

PODMÍNKY ÚČASTI

Soutěže se může zúčastnit **jakákoliv střední škola poskytující vzdělávání ve Středočeském kraji** bez ohledu na zřizovatele, která vyplní a odešle elektronicky přihlášku v daném termínu.

Soutěžní tým se bude skládat maximálně z 5 žáků a budou v něm zastoupeny minimálně 2 školní ročníky. Nad týmem bude mít odborný dozor tzv. supervizor z řad učitelů.

Předmětem soutěže je vytvoření originálního **maskota vlastní školy a jeho pojmenování**.

Podmínkou účasti v soutěži je předložení návrhu maskota soutěžním týmem, který bude obsahovat:

- shrnutí zrodu myšlenky / příběh maskota
- popis maskota školy včetně uvedení velikosti (rozměry, možné varianty pro různá použití) a jeho vizuální zpracování (fotografie, obrázek či jiná forma)
- popis zhotovení (jeho časová, materiálová, finanční či jiná náročnost)
- plán marketingového použití (kde všude a jakým způsobem by mohl být maskot použit)
- rizika (proč by maskot nemusel být přijat)

PŘIHLÁŠENÍ DO SOUTĚŽE

Přihlásit školu je možné do **31. 3. 2023** na adrese biancon@kr-s.cz. Nominace do soutěže i účast v ní je pro účastníky bezplatná.

Každá škola může přihlásit pouze sama sebe, nelze přihlašovat žádný subjekt v zastoupení.

Přihlášení provádí statutární orgán školy nebo jím pověřený pracovník.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Po vyplnění přihlášky bude další komunikace v rámci soutěže probíhat s uvedeným supervizorem, který je pověřenou osobou za přihlášenou školu.

Soutěžící vyslovují registrací svůj úplný a bezpodmínečný souhlas s pravidly soutěže a zároveň berou na vědomí, že na získání jakékoliv následné podpory pro rozvoj inovativního myšlení a kreativity nevzniká právní nárok. Organizátor má právo jednostranně vyřadit soutěžní tým / soutěžícího v případě podezření z porušení pravidel soutěže nebo použití neregulérních postupů. Organizátor soutěže si vyhrazuje právo ve sporných případech rozhodovat s konečnou platností dle vlastního uvážení.

ZPŮSOB URČENÍ VÍTĚZE A VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKŮ SOUTĚŽE

Pro vyhodnocení soutěže bude ustanovena odborná pětičlenná komise, která vyhodnotí zaslané návrhy soutěžních týmů.

Soutěž probíhá ve **dvou fázích**.

První fáze zahrnuje předložení návrhu v textové podobě o rozsahu maximálně 1 A4 + vizuální zpracování maskota, a to do **15. 5. 2023** na adresu biancon@kr-s.cz.

Předložené návrhy soutěžních týmů budou hodnoceny odbornou komisí a **maximálně 5 týmů s nejvyšším hodnocením** postoupí do druhé fáze soutěže. Pokud soutěžní tým nezašle svůj návrh maskota do daného termínu, bude ze soutěže vyloučen.

Ve druhé fázi soutěže připraví každý soutěžní tým prezentaci reálného modelu svého maskota před odbornou komisí, která bude trvat maximálně **15 minut**.

Odborná komise bude hodnotit vystoupení ze dvou úhlů pohledu:

1. představení příběhu maskota (originalita nápadu – podoba a jméno maskota; hodnoty, které symbolizuje; spojitost maskota s charakterem školy; kvalita zpracování vyhotoveného maskota; využitelnost maskota atd.)
2. umělecký dojem z prezentace (zapojení všech členů týmu včetně supervizora, styl komunikace, výrazové prostředky atd.)

Finální hodnocení návrhu se skládá z bodových výsledků z první a druhé fáze soutěže.

Odborná komise vyhlásí tři nejlepší maskoty.

Finálové prezentace včetně vyhlášení výsledků se uskuteční dne **12. 6. 2023 od 9:00 hodin**. Konkrétní adresa konání bude uvedena na pozvánce do finálového kola.

Proti vyhlášeným výsledkům není odvolání.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



SOUHLAS SE ZPRACOVÁNÍM OSOBNÍCH ÚDAJŮ

Přihlášením do soutěže dáváte výslovný souhlas realizačnímu týmu projektu IKAP II a Středočeskému kraji ke zpracování osobních údajů v rozsahu: jméno a příjmení, e-mail, telefon.

Souhlasíte s použitím této dokumentace realizačním týmem IKAP II a Středočeským krajem za účelem propagace a publicity projektu na webových stránkách a sociálních sítích projektu IKAP II a Středočeského kraje a v tištěných materiálech projektu.

Zároveň dává škola organizátorovi právo využít fotografie a návrhy jednotlivých škol pro prezentaci výsledků a k propagaci soutěže.

Jste si vědomi toho, že tento souhlas lze kdykoli odvolat, a to zasláním emailu na adresu biancon@kr-s.cz.