



REGULAMIN KONKURSU PLASTYCZNO-TECHNICZNEGO DLA KLAS IV-VIII:

„Maska Cyfrowego Świata”

Ogłoszonego z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu 2026

1. **Cel konkursu:** Stworzenie fizycznej (przestrzennej) maski, która symbolizuje nasze „drugie oblicze” w internecie, emocje towarzyszące nam w sieci lub zagrożenia, z jakimi się mierzymy.

2. **Jak rozumieć tytuł konkursu?** Maska może przedstawiać różne aspekty internetu:

- „**Twarz Hejtera**” – jak wyglądają emocje osoby, która rani innych w sieci?
- „**Moja Cyfrowa Twarz**” – jak idealizujemy siebie na profilach społecznościowych?
- „**Maska Anonimowości**” – czy w sieci czujemy się niewidzialni i czy to jest bezpieczne?
- „**Cyfrowe Emocje**” – jak czujemy się, gdy padamy ofiarą oszustwa lub gdy jesteśmy bezpieczni?



3. **Technika i materiały:**

- Praca musi być wykonana w formie przestrzennej (3D).
- Dowolna technika plastyczna: karton, masa plastyczna (głina, plastelina, masa solna), elementy z odzysku (np. tworzywa sztuczne, stare przewody, płyty CD, podzespoły komputerowe), farby, tkaniny.
- Maska może być do założenia na twarz lub mieć formę rzeźby/eksponatu.

4. **Wymogi konkursowe:**

- Do maski musi być dołączona krótka informacja (na małej karteczce): tytuł pracy oraz wyjaśnienie, co dana maska symbolizuje.
- Na odwrocie pracy lub na dołączonej kartce muszą znaleźć się dane: imię, nazwisko oraz klasa.

5. **Wskazówki dla uczestników (Jak wygrać?):**

- **Kreatywność:** Jury będzie oceniać pomysłowe wykorzystanie materiałów.
- **Symbolika:** Ważne jest, aby twoja maska „opowiadała historię” o bezpieczeństwie w sieci.
- **Estetyka:** Zadbaj o staranne wykończenie swojej pracy.

6. **Dostarczenie prac i nagrody:**

- Gotowe maski należy przynieść do pracowni informatycznej.
- Termin oddania prac: **do 06.03.2026 r.**
- Najciekawsze prace zostaną zaprezentowane na szkolnej wystawie, a autorzy/autorki otrzymają **nagrody za I, II i III miejsce oraz ocenę cząstkową 6 z informatyki/plastyki lub techniki (przedmiot do wyboru).**

