

Świetliczaki na tropie... kolorów Świata

Regulamin

1. Organizatorem projektu „Akademia Świetlicowa. Świetliczaki na tropie... kolorów Świata” jest Wydawnictwo Sukurs Wasilewski, Sp. j. z siedzibą w Warszawie, ul. Gen. Józefa Zajączka 9A, lok. C1, reprezentowane przez redakcję dwumiesięcznika „Świetlica w Szkole”. Autorkami projektu są: Joanna Hoffmann (nauczyciel świetlicy w Szkole Podstawowej w Bojszowach) i Paulina Cysak (nauczyciel świetlicy w Szkole Podstawowej nr 322 w Warszawie).
2. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w projekcie i jest udostępniony na stronie internetowej dwumiesięcznika „Świetlica w Szkole” (swietlicawszkole.pl oraz jego profilu na Facebooku.
3. Cele projektu:
 - wychowanie ucznia aktywnego, świadomego swoich możliwości i posiadającego umiejętność współistnienia z przyrodą;
 - uwrażliwienie dzieci na piękno otaczającego świata i potrzebę ochrony przyrody;
 - działanie na rzecz ochrony różnorodności biologicznej i ekosystemów na terenie naszego kraju i świata;
 - rozwijanie zdolności manualnych ucznia;
 - zainicjowanie współpracy między placówkami w całej Polsce.
4. Projekt jest otwarty dla wszystkich publicznych i niepublicznych szkół podstawowych.
5. Udział w projekcie i podanie związanych z tym danych jest dobrowolne.
6. Czas trwania projektu: wrzesień 2022 r. – maj 2023 r.
7. Zgłoszenie do projektu następuje przez dołączenie do 30 listopada 2022 r. do zamkniętej grupy na Facebooku „Świetliczaki na tropie...”, pobranie plakatu projektu i umieszczenie go na stronie internetowej (profilu w mediach społecznościowych) świetlicy lub szkoły.
8. Zadaniem uczestników jest wykonanie co najmniej 12 zadań z podanego zestawu oraz przysłanie sprawozdania (krótki opis zadań plus co najmniej 3 zdjęcia) na adres akademia.swietlicowa@gmail.com. Termin przysłania sprawozdań mija 9 czerwca 2023 r.
9. Jedno sprawozdanie może wysłać wspólnie maksymalnie 3 nauczycieli. Każdy uczestnik, który wykona określone w punkcie 8. zadania, otrzyma certyfikat uczestnictwa w projekcie. Certyfikaty zostaną udostępnione w postaci elektronicznej w czerwcu 2023 r.
10. Weryfikacji uczestnictwa dokona Organizator konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia sprawozdań, które naruszają prawa autorskie innych osób, zawierają treści sprzeczne z dobrymi obyczajami lub naruszają ogólnie przyjęte wartości.
11. Biorąc udział w projekcie, uczestnik wyraża zgodę na:
 - bezpłatne wykorzystanie nadesłanego sprawozdania i zdjęć w czasopiśmie drukowanych, wydawanych przez Organizatora projektu, oraz na stronach internetowych przez niego administrowanych;

- przetwarzanie podanych danych osobowych do celów związanych z realizacją projektu;
- zamieszczenie swoich danych osobowych (imię i nazwisko, nazwa i miejscowość działania szkoły) na stronach internetowych Organizatora konkursu oraz na wykorzystanie ich przy produkcji i rozpowszechnianiu materiałów edukacyjnych oraz informacyjnych.

12. Oświadczenia o prawach autorskich:

- Biorąc udział w projekcie, uczestnik oświadcza, że przysłane materiały tekstowe i graficzne nie naruszają majątkowych i osobistych praw autorskich osób trzecich. Oznacza też, że osoba przekazująca materiały związane z udziałem w projekcie jest ich autorem i uzyskała pisemną zgodę osób, których wizerunki utrwalono na fotografiach. W przypadku istnienia innych współautorów nadesłanych prac należy dołączyć ich zgodę na wykorzystanie tych materiałów w sprawozdaniu.
- Z chwilą przekazania przez uczestnika w ramach projektu „Świetliczaki na tropie... kolorów Świata” utworów tekstowych i graficznych uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej i nieodwołalnej licencji na korzystanie z tych utworów w całości lub we fragmentach przez czas nieokreślony, w zakresie wszystkich znanych pól eksploatacji, w tym wskazanych w art. 50 i 86 Prawa autorskiego. Licencja obejmuje także zezwolenie na wykonywanie prawa zależnego (tj. prawa do wyrażania zgody na rozporządzanie i korzystanie z opracowań), zgodę na wprowadzanie wszelkich zmian i modyfikacji koniecznych w celu wykorzystania w ramach prowadzonej działalności.

13. Informacja o danych osobowych:

- Administratorem danych osobowych przetwarzanych podczas realizacji projektu jest Wydawnictwo Sukurs Wasilewski, Sp. j. z siedzibą w Warszawie, ul. Gen. Józefa Zajączka 9A, lok. C1, tel. 22 832 36 12.
- Organizator przetwarza dane uczestników projektu w zakresie: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, nazwa i adres szkoły, w której uczestnik pracuje.
- Podanie danych osobowych przez uczestników projektu jest dobrowolne, ale niezbędne do przystąpienia do Projektu.
- Dane są przetwarzane w celu realizacji Projektu na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Organizatora projektu, a także w celu informowania o działalności Organizatora.
- Osoby wyrażające zgodę mają prawo w dowolnym momencie ją wycofać. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
- Dane będą przetwarzane do czasu wycofania zgody, jednak nie dłużej niż do końca 2022 r.
- Dane osobowe przetwarzane w związku z prawnie uzasadnionym interesem Organizatora są przechowywane do chwili upływu okresu przedawnienia roszczeń wynikających z umowy lub do chwili upływu okresu przechowywania dokumentacji projektu lub do chwili upływu okresu wynikającego z obowiązujących przepisów dotyczących prowadzenia ksiąg rachunkowych, przy czym obowiązuje najdłuższy okres.
- Osoby, których dane osobowe są przetwarzane w związku z udziałem w Projekcie, mają prawo żądania dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia

lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo przenoszenia danych. Dopuszczalność korzystania z poszczególnych praw zależy od podstawy prawnej konkretnego przetwarzania.

- Osoby, których dane osobowe są przetwarzane w związku z udziałem w Projekcie, mają prawo wnieść skargę do organu nadzorczego (PUODO).

14. Reklamacje związane z Projektem można składać do Organizatora w terminie do 1.09.2023 r.

ZADANIA

Barwy flagi olimpijskiej symbolizują poszczególne kontynenty, które będą tematem przewodnim trzeciej edycji Ogólnopolskiego Projektu Edukacyjnego w ramach Akademii Światlicowej, tj.: „Światliczaki na tropie... kolorów Świata”. Poniżej znajduje się 6 modułów (5 dotyczących barw olimpijskich odpowiadających kolejno: Europie, Azji, Afryce, Ameryce i Australii z Oceanią i 1 wspólny „Kolorowy” w odniesieniu do wszystkich kontynentów).

Z każdego z modułów należy wybrać co najmniej 2 zadania do realizacji (12 zadań to minimum wymagane do ukończenia projektu).

Moduł I: NIEBIESKI – EUROPA

1. **Europejskie powitania** – stworzenie minisłowniczka różnych form powitalnych z wybranych 30 krajów europejskich.
2. **Wielcy malarze** – zapoznanie z sylwetkami słynnych artystów malarzy (minimum 3) z krajów europejskich – wykonanie reprodukcji ich dzieł techniką dowolną.
3. **W dolinie Muminków** – Finlandia, czyli najbardziej zalesiony teren Europy. Prezentacja dotycząca różnych gatunków drzew. Zapoznanie z bohaterami książek o Muminkach. Wykonanie pracy plastycznej „Muminki w zaczarowanym lesie” (technika dowolna).
4. **Igrzyska Olimpijskie** – zapoznanie dzieci z historią igrzysk olimpijskich i różnymi dyscyplinami sportowymi. Wybranie lub wymyślenie własnych dyscyplin i zorganizowanie miniolimpiady w świetlicy (boisko szkolne, sala gimnastyczna itp.).
5. **Kraj Andersena i klocków Lego** – Dania – ciekawostki o kraju. Zapoznanie z wybranymi baśniami Hansa Christiana Andersena – plastyczne inspiracje według pomysłu dzieci. Światlicowy konkurs na najciekawszą budowlę (z klocków dostępnych w świetlicy).

Moduł II: ŻÓŁTY – AZJA

1. **Tradycja parzenia herbaty** – zapoznanie z historią herbaty i metodami jej przyrządzania. Wykonanie prac plastycznych, których punktem wyjścia będzie zabarwienie kartki (kleks) esencją herbacianą, a następnie z powstałej przypadkowej plamy stworzenie ilustracji przez dorysowanie elementów inną techniką.
2. **Smok chiński** – wprowadzenie do tematu, symbolika. Wykonanie w kilku grupach smoków (kilkoro dzieci tworzy jednego smoka, ozdabiając jego poszczególne części, np. z rolek papierowych lub plastikowych butelek, po których połączeniu powstają kilkusegmentowe stwory).
3. **W kraju kwitnącej wiśni** – kimono jako tradycyjny strój japoński. Wykonanie pracy plastycznej „Japonki” (origami płaskie z koła i kwadratu).

4. **Syberia** – kolej transsyberyjska, płatki śniegu wielkości 30 cm, najgłębsze jezioro świata o unikalnej faunie i florze, bogactwa naturalne – czego nie wiemy o tym kraju? Wykonanie pracy plastycznej – tygrys syberyjski węglem malowany.

5. **Kamishibai i Teatr Cieni** – zapoznanie ze specyfiką. Stworzenie „rekwizytów” i wymyślenie tematu, przedstawienie w świetlicy (można zaprosić inne grupy).

Moduł III: CZARNY – AFRYKA

1. **Madagaskar** – gatunki fauny i flory występujące tylko na Madagaskarze – album obrazkowy z krótkimi opisami.

2. **Afrykańskie plemiona** – ciekawostki o stylu życia, wierzeniach i zwyczajach wybranych plemion afrykańskich. Wykonanie masajskiej biżuterii – naszyjnik z tekturowych talerzyków lub pracy plastycznej „Afrykanki” – kobiety w barwnych strojach afrykańskich – technika mieszana.

3. **Nil** – najdłuższa rzeka Afryki i Świata – ciekawostki, informacje dotyczące zwierząt, których „domem” jest Nil – stworzenie gry planszowej, której trasę do przebycia stanowi charakterystyczna nieć rzeki.

4. **W kraju Faraonów** – Piramidy, Skarabeusze, Koty, Mumie itp. – Egipt – kraj, którym rządził faraon. Egipskie hieroglify – praca plastyczna (tusz, flamastry).

5. **Śladami Stasia i Nel** – spotkanie ze słoniem afrykańskim – ciekawostki dotyczące zwierzęcia. Wykonanie pracy plastycznej – wyklejanka z szarych gazet.

Moduł IV: CZERWONY – AMERYKA

1. **Indiańskie totemy** – zapoznanie z różnymi plemionami zamieszkującymi Amerykę. Poznanie indiańskiego rękodzieła. Wykonanie słupów totemowych z rolek po ręcznikach papierowych.

2. **Największe aglomeracje Ameryki** – ciekawostki. Wykonanie kolażu – fotomontażu.

3. **„Fabryka snów” – z wizytą w Hollywood** – świetlicowa zabawa fabularyzowana. Wykonanie przez dzieci Alei Gwiazd (każde dziecko wykonuje własną gwiazdę, gwiazdy układamy na podłodze i dzieci przechodzą aleję, można zaprosić inne grupy do wspólnej zabawy lub spaceru).

4. **A to ciekawe...** – w Paragwaju nie ma dzwonek do drzwi, więc klaszczesz, kiedy chcesz poinformować, że przychodzisz w gości, język hawajski ma tylko 12 liter, w Alabamie w niedzielę nie można grać w domino, a w Brooklynie osły nie mogą sypiać w wannach – amerykańskie ciekawostki – album ilustrowany.

5. **Piniata** – Meksyk – tradycje i sztuka (Alebrijes, Amate, Frida Kahlo, Diego Rivera). Wykonanie piniaty wypełnionej łakociami z papieru (propozycja na zajęcia kończące realizację projektu).

Moduł V: ZIELONY – AUSTRALIA I OCEANIA

1. **Wielka Rafa Koralowa** – wprowadzenie do tematu, prezentacja multimedialna. Wykonanie prac plastycznych „Podwodny Świat” (technika mieszana).

2. **Aborygeni – rdzenna ludność Australii** – tradycje i zwyczaje. Wykonanie tekturowego bumerangu pomalowanego techniką kropkowaną z nawiązaniem do symboli aborygeńskich.
3. **Kangur i emu – dlaczego są w herbie Australii?** Przybliżenie sylwetek zwierząt. Zabawy sportowo-ruchowe z wykorzystaniem worków materiałowych (wyścigi w workach, rzuty do celu, co to za przedmiot – rozpoznawanie przedmiotów za pomocą dotyku i inne).
4. **Australijskie endemity** – prezentacja albumów i zdjęć. Wykonanie galerii prac plastycznych techniką pasteli olejnych.
5. **„Australijskie wow”** – Góra Kościuszki – polski akcent w Australii, Uluru – jedyny taki monolit na świecie, 15 500 żarówek wymienianych corocznie w Operze w Sydney – ciekawostki znane i nieznane. Wykonanie pocztówki i wysłanie jej do zaprzyjaźnionej świetlicy.

Moduł VI: KOLOROWY – ŚWIAT

1. **Budowle świata** – prezentacja dotycząca słynnych budowli z całego świata – wykonanie przez dzieci prac plastycznych „Budowle z całego świata” – galeria prac. Zapoznanie dzieci z budowlami i miejscami znajdującymi się na liście Światowego Dziedzictwa UNESCO.
2. **Proszę Państwa oto miś...** – zapoznanie z różnymi gatunkami niedźwiedzi żyjącymi na wszystkich kontynentach świata, wykonanie planszy prezentującej różne gatunki niedźwiedzi, zapoznanie z utworami literackimi o „misiach”.
3. **Flagi świata** – gra „Memory – flagi świata” – wykonanie gry pamięciowej złożonej z 20 par kart z wybranymi przez dzieci flagami ze wszystkich kontynentów.
4. **Pustynie świata** – ciekawostki o terenach pustynnych na wszystkich kontynentach. Wykonanie pracy plastycznej „Karawana”.
5. **Kuchnie świata** – podróż kulinarna przez różne zakątki wszystkich kontynentów, rośliny jadalne nieznane w Polsce.