

Pravidla soutěže Canva Challenge 2024

Organizátor soutěže: 16. základní a mateřská škola Plzeň, příspěvková organizace

Ve spolupráci s **Nadací O2** a díky programu **o2 chytrá škola**.

Odpovědná osoba: Mgr. Patrik Vaněk, vanekpa@zs16.plzen-edu.cz, +420 775 927 102



Cíl soutěže

Podporovat kreativitu a digitální dovednosti žáků a studentů základních a středních škol v Plzeňském kraji. Rozvíjet zájem o digitální gramotnost s důrazem na téma digitálního wellbeingu.

Vytvořit digitální materiály (video, plakát, prezentaci, infografiku atd.) pomocí programu [Canva](#), které odkazují na wellbeing ve školním prostředí.

Cílem je nejen podpora digitální gramotnosti, ale také povzbuzení k diskusi o důležitosti psychické pohody a digitálního zdraví ve školách. Všechny vytvořené materiály následně mohou být využity k vzdělávacím účelům nebo jako podpora školního klimatu.

Účastníci

Soutěž je otevřená žákům a studentům všech typů základních a středních škol v Plzeňském kraji bez rozdílu věku.

Registrace

Registrace probíhá vyplněním soutěžního formuláře, který obsahuje **odkaz na kopii návrhu** vytvořeného v Canvě a všechny další náležitosti. **Odkaz:** <https://forms.gle/1JzaRGYg2eB4Vrsb8>

Návrh se sdílí veřejně. Každý, kdo má odkaz, může použít tento návrh jako šablonu. [Další informace](#)



<https://www.canva.com/design/DAF6yHCy> Kopírovat

Průběh soutěže

- Online kolo: 8. března - 18. dubna 2024
- Finálové kolo: 28. května 2024 na 16. ZŠ a MŠ Plzeň, Americká 30

Všechny návrhy vytvořené v programu Canva posoudí odborná porota a do 30. dubna kontaktuje 10 nejlepších autorů, kteří postoupí do finálového kola. Ti následně musí potvrdit svou účast na finálovém kole.

To se odehraje naživo 28. května na 16. ZŠ a MŠ Plzeň od 8:00. Deset finalistů, vybraných odbornou porotou na základě jejich online příspěvků, obdrží na místě unikátní zadání zaměřené na wellbeing a psychickou pohodu ve školním prostředí. Každý účastník bude mít 2 hodiny na vytvoření svého díla v programu Canva, které musí reflektovat zadané téma. Po dokončení svých projektů budou finalisté obhajovat svá díla před porotou složenou z odborníků na digitální média, pedagogů a zástupců organizátorů. Všichni účastníci obdrží originální certifikáty Canva Challenge 2024 a věcné ceny.

Hodnotící kritéria

- Kreativita a originalita návrhu.
- Relevance a interpretace tématu digitální *wellbeing* ve škole.
- Estetická kvalita a vizuální přitažlivost.
- Efektivní využití nástrojů a funkcí programu *Canva*.
- Komunikační a prezentační dovednosti.
- Využití materiálů z webu o2chytraskola.cz

Technické požadavky

Online kolo i finálové kolo probíhá v účtech aplikace Canva jednotlivých účastníků, které mají status *Student*, nebo jsou ve verzi *zdarma*. V online kole pracují autoři na svých zařízeních. Finálové kolo, bude z důvodu rovných podmínek probíhat na předem připravených stolních počítačích ve vybraných internetových prohlížečích. Pro účastníky budou k dispozici také iPady s aplikací Canva.

Pokud školy nebo účastníci nemají účty v Canvě s vzdělávací licencí, mohou se soutěže zúčastnit s využitím verze aplikace *zdarma*. V případě, že účastníci potřebují pomoc s nastavením účtů pro vzdělávání, mohou se obrátit na organizátory soutěže, kteří jim s registrací pomohou a zajistí potřebné vzdělávací účty.

Ceny

1.místo: Certifikát + Kvalitní bezdrátová sluchátka - Apple AirPods Pro (2. generace) s MagSafe pouzdrem

2.místo: Certifikát + Chytrý reproduktor s hlasovým asistentem, Sonos ONE SL

3. místo: Certifikát + Poukázka na nákup knih

4.-10. místo: Certifikát + památeční a drobné ceny od partnerů soutěže

GDPR, použití materiálů a autorská práva

V souladu s Obecným nařízením o ochraně osobních údajů (GDPR) a českým zákonem o zpracování osobních údajů, soutěž "Canva Challenge 2024" stanovuje následující zásady ochrany osobních údajů:

Zpracování osobních údajů: Účastníci poskytují osobní údaje (jméno, škola, kontakt) dobrovolně a souhlasí s jejich zpracováním pro účely organizace a propagace soutěže. Tyto údaje budou chráněny a zpracovány výhradně pro uvedené účely soutěže.

Práva účastníků: Účastníci mají právo na přístup k svým osobním údajům, jejich opravu, vymazání, omezení zpracování a právo na námitku. Dále mají právo být informováni o zpracování svých údajů a o porušení bezpečnosti osobních údajů.

Soutěž respektuje autorská práva účastníků a stanovuje následující pravidla pro použití soutěžních materiálů:

Licenční podmínky: Účastníci udělují organizátorům nevýhradní licenci k využití soutěžních materiálů pro účely související se soutěží, včetně edukativních a propagačních aktivit.

Omezení použití: Všechna díla musí respektovat autorská práva třetích stran. Použití materiálů třetích stran je povoleno pouze s explicitním svolením vlastníků práv.

Zveřejnění děl: Organizátoři mohou díla zveřejňovat pro účely propagace soutěže a souvisejících aktivit. Jakékoliv další využití vyžaduje souhlas autora.

Pořadatel si vyhrazuje právo rozhodovat dle svého volného uvážení o všech otázkách týkajících se akce.

V Plzni dne 1. března 2024

Pořadatel: 16. základní a mateřská škola Plzeň, příspěvková organizace