REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU

„Bezpieczni w sieci z pomocą sztucznej inteligencji”

I. Organizator konkursu

Organizatorem konkursu są koordynatorzy projektu OSEhero

II. Cele konkursu

1. Propagowanie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu.
2. Rozwijanie kreatywności uczniów.
3. Kształtowanie umiejętności odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji.
4. Doskonalenie umiejętności tworzenia skutecznych poleceń dla narzędzi AI (tzw. promptów).
5. Promowanie świadomego i bezpiecznego wykorzystania nowych technologii.

III. Uczestnicy konkursu

Konkurs jest skierowany do uczniów klas 6-8 Szkoły Podstawowej i II LO

IV. Zadanie konkursowe

1. Zadaniem uczestnika jest przygotowanie plakatu pod hasłem: **„Bezpieczni w sieci”**

2. Plakat powinien przedstawiać zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, w szczególności:
    - ochronę danych osobowych,
    - tworzenie silnych haseł,
    - zagrożenia związane z phishingiem,
    - bezpieczne korzystanie z mediów społecznościowych,
    - ochronę przed cyberprzemocą,
    - znaczenie aktualizacji oprogramowania.
3. Plakat należy wykonać przy wykorzystaniu narzędzi sztucznej inteligencji, np.:
    - Microsoft Copilot, ChatGPT, Gemini, Canva AI, Adobe Firefly, Bing Image Creator,
    - innych narzędzi AI dostępnych dla uczniów.

V. Wymagania konkursowe

1. Praca może być wykonana indywidualnie lub w dwuosobowych zespołach.
2. Format pracy: A4 lub A3.
3. Praca może być przygotowana w formie wydrukowanej.
4. Uczeń powinien samodzielnie kierować pracą sztucznej inteligencji poprzez tworzenie własnych poleceń (promptów).
5. Do pracy należy dołączyć krótki opis zawierający:
    - nazwę wykorzystanego narzędzia AI,
    - 3-5 przykładowych poleceń (promptów) użytych do stworzenia plakatu,
    - krótką informację, w jaki sposób uczeń poprawiał lub modyfikował polecenia, aby uzyskać oczekiwany efekt.

VI. Kryteria oceny

Komisja konkursowa będzie oceniać:

Kryterium	Punkty
Zgodność z tematyką bezpieczeństwa w Internecie	0-2
Poprawność merytoryczna informacji	0-2
Kreatywność i pomysłowość pracy	0-2
Estetyka wykonania plakatu	0-2
Umiejętność wykorzystania i sterowania narzędziem AI poprzez tworzenie własnych promptów	0-2

Łącznie: **10 punktów**

VII. Termin i sposób dostarczania prac

Prace należy dostarczyć do dnia **21 grudnia 2026 r.**

Prace należy składać u nauczycieli: Elwiry Sawickiej, Wiolety Kaczmarek, Marcelego Szumilasa

VIII. Nagrody

Dla laureatów przewidziane są dyplomy oraz nagrody rzeczowe, oceny z Informatyki

IX. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie pracy jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania nagrodzonych prac w celach promocyjnych szkoły.
3. Uczestnicy oświadczają, że przesłane prace nie naruszają praw autorskich osób trzecich.
4. Decyzja komisji konkursowej jest ostateczna.

Pamiętaj! W konkursie oceniany jest nie tylko efekt końcowy, ale również sposób współpracy ze sztuczną inteligencją. Sztuczna inteligencja jest narzędziem, którym należy umiejętnie kierować. Im bardziej precyzyjne, przemyślane i szczegółowe polecenia tworzy uczestnik, tym większa szansa na uzyskanie wysokiej oceny pracy.