

REGULAMIN GMINNEJ GRY TERENOWEJ Z KODAMI QR „DISCOVER THE BRITISH WORLD”

§ 1

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa im. bł. ks Jerzego Popiełuszki w Woli Zgłobieńskiej. Wola Zgłobieńska 140, 36-040 Zgłobień.
2. Gra terenowa będzie przeprowadzona w dniu 19.04.2024 o godz. 9:00 (Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu).
3. Gra terenowa odbędzie się na terenie Szkoły Podstawowej im. bł. ks Jerzego Popiełuszki w Woli Zgłobieńskiej.
4. Każdy z uczestników otrzyma dyplom udziału w grze terenowej.
5. Zwycięska drużyna zostanie uhonorowana nagrodami.
6. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Grze Terenowej.

§ 2

CELE GRY TERENOWEJ

1. Poszerzenie wiedzy uczniów na temat różnych krajów anglojęzycznych, włączając w to kulturę, sport, historię, geografę i tradycje tych krajów.
2. Rozwijanie umiejętności językowych uczniów poprzez kontakt z językiem angielskim, zarówno w kontekście mówienia, czytania, jak i pisania.
3. Promowanie pracy w grupie i zdolności do efektywnej komunikacji, poprzez wykonywanie zespołowych zadań i projektów w ramach gry.
4. Uczenie umiejętności poszukiwania informacji w internecie, w tym korzystania z narzędzi web 2.0, takich jak wyszukiwarki i platformy edukacyjne.
5. Zachęcanie uczniów do aktywnego uczestnictwa w procesie nauki, poprzez samodzielne poszukiwanie odpowiedzi na pytania i rozwiązywanie problemów związanych z krajami anglojęzycznymi.
6. Promowanie zrozumienia i tolerancji wobec różnorodności kulturowej, poprzez eksplorację różnic i podobieństw między krajami anglojęzycznymi.
7. Wsparcie rozwoju kompetencji cyfrowych, takich jak tworzenie i zarządzanie treściami online oraz udostępnianie ich na platformach internetowych.

§ 3

WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Gra skierowana jest do uczniów klas 6, 7 i 8 szkoły podstawowej.
2. Szkoła biorąca udział w grze może zgłosić maksymalnie jedną drużynę.
3. Drużyny mogą składać się z maksymalnie 4 uczniów klas 6-8.
4. Warunkiem uczestnictwa uczniów w Grze Terenowej jest zgłoszenie Szkoły poprzez Kartę Zgłoszeniową, a następnie przesłanie, lub dostarczenie zgłoszenia, zgody Rodzica/Opiekuna prawnego oraz informacji o przetwarzaniu danych osobowych do szkoły podstawowej na adres Wola Zgłobieńska 140, 36-046 Zgłobień do dnia 12.04.2024.
5. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne.

§ 4 ZASADY KONKURSU

1. Zadaniem śmiałków jest odnalezienie kodów QR znajdujących się na terenie Szkoły Podstawowej w Woli Zgłobieńskiej, a także zmierzenie się z zadaniami, które sprawdzą ich wiedzę na temat kultury, sportu oraz na nowo pozwoli im odkryć kraje anglojęzyczne.
2. Do wyzwania może przystąpić 11 drużyn, w których skład mogą wejść jedynie czterech najodważniejszych mędrców, którzy wspólnie podejmą wyzwanie.
3. Każda drużyna musi wyposażyć się w smartfon lub tablet z dostępem do Internetu oraz aplikacją do skanowania kodów QR.
4. Przed rozpoczęciem gry, każda z drużyn otrzymuje kopertę, której zawartość pomoże w odnalezieniu kodów QR.
5. Każda koperta będzie zawierać: zakodowaną mapę, na której będą zaznaczone miejsca, gdzie znajdują się kody z zadaniami do wykonania. Nazwę grupy, przy pomocy której śmiałkowie będą się zapisywać na platformie. Materiały do wykonania zadań.
6. Gra podzielona jest na 5 części.
7. Wszystkie zadania są dokładnie opisane w pierwszej fazie każdej części.
8. Zadania do wykonania to ćwiczenie na platformie lub projekt, który powinien zostać wykonany na kartkach znajdujących się w kopercie.
9. Jeśli zadania wymagają uzupełnienia arkusza lub wykonania projektu na kartce, musi ona zostać dostarczona do nauczyciela prowadzącego grę zaraz po ukończeniu zadania, przed przystąpieniem do kolejnego zadania.
10. Drużyna ma maksymalnie 20 minut na wykonanie każdej części gry terenowej.
11. Drużyna może przystąpić do wykonania kolejnego zadania dopiero po ukończeniu poprzedniego.
12. Za każdą część gry uczniowie otrzymują określoną liczbę punktów, która jest sumowana pod koniec wyzwania.
13. W pierwszej kolejności brana pod uwagę jest poprawność wykonania zadań, a nie czas, w którym zadania zostaną wykonane.
14. Wygrywa drużyna śmiałków, która zdobędzie największą liczbę punktów.
15. Mędrcy każdej z drużyn wykonują wszystkie zadania wspólnie i nie mogą korzystać z pomocy innych osób, bądź Internetu.
16. Drużyna, która jako pierwsza ukończy grę, zdobywa bonus w wysokości 10 punktów.
17. Drużyna, która nie przestrzega regulaminu, może zostać zdyskwalifikowana z gry.
18. W grze liczy się dobra zabawa i praca zespołowa.