



Legendarny Dolny Śląsk – gra konkursowa Regulamin

§ 1 - Postanowienia ogólne

Krótki opis projektu:

Jesteśmy Dolnoślązakami, interesujemy się dziedzictwem naszego regionu, zarówno krajobrazowym, przemysłowym jak i kulturowym. Ciekawi nas kultura Dolnego Śląska - chcemy poznawać nowe fakty, szukamy nowych kontekstów. Jesteśmy twórczy, aktywni i mobilni. Lubimy zabawę i rywalizację.

Organizatorzy: - Dolnośląskie Towarzystwo Regionalne
- Dolnośląska Biblioteka Pedagogiczna we Wrocławiu jako jednostka organizacyjna Urzędu Marszałkowskiego Dolnego Śląska

Partnerzy: Towarzystwo Ziemi Głogowskiej

Koordynator: Dolnośląska Biblioteka Pedagogiczna we Wrocławiu, ul. S. Worcella 25-27,
adres e-mail: konkursdbp@wroclaw.dbp.wroc.pl

Wsparcie merytoryczne: Wrocławskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli

Tematyka: Legendy Dolnego Śląska w cyfrowej odsonie.

§ 2 - Cel gry konkursowej

Cele:

- rozwijanie zainteresowań pięknem i historią Dolnego Śląska,
- kształtowanie aktywnej, twórczej postawy dzieci wobec literatury i historii regionu,
- rozwijanie zainteresowań czytelniczych uczestników,
- kształtowanie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy,
- rozwijanie kompetencji cyfrowych - prezentacja w formie cyfrowej opowieści miejsc, wydarzeń i bohaterów wybranych legend,
- umożliwienie uczestnikom szlachetnego współzawodnictwa w rozwijaniu zainteresowań,
- rozbudzanie wrażliwości estetycznej uczestników oraz odpowiedzialnego korzystania z mediów.

§ 3 - Uczestnicy

1. Konkurs adresowany jest do uczniów szkół podstawowych z terenu Dolnego Śląska.
2. Prace są realizowane w zespołach – reprezentacja placówki od 3 do 10 osób.
3. Uczestnicy przesyłają zadania zgodnie z harmonogramem gamifikacji.
4. Uczestnikami opiekuje się i nadzoruje ich pracę nauczyciel danej szkoły.

§ 4 - Zadania

1. Forma realizacji:

Konkurs jest realizowany w formie gry z zastosowaniem elementów gamifikacji. Uczestnicy w trakcie przebiegu konkursu poznają legendy o Dolnym Śląsku, wybierają pytania o różnym stopniu trudności

(zgodnie z zasadami podanymi dalej), przesyłają rozwiązania w formie elektronicznej, zbierają punkty.

Uczestnicy są twórcami strony internetowej „Legendarny Dolny Śląsk”, która będzie cyfrowym przewodnikiem o miejscach, bohaterach i wydarzeniach opisanych w legendach uwzględniając również pogranicze naszego regionu z Wielkopolską, Górnym Śląskiem i Łużycami.

Zagadki konkursowe są opracowane na podstawie legend:

- K. Kwaśniewski, Legendy wrocławskie i dolnośląskie, Wydawnictwo Poznańskie 2015*

Odpowiedzi powinny być oparte na treści legend, a do komentarzy autora uczestnicy odniosą się wtedy, kiedy jest to zapisane w pytaniu.

2. Uczestnicy

Placówkę reprezentuje grupa uczniów od 3 do 10 osób oraz opiekun.

3. Zadania

- Liczba zagadek w puli – 100.
- 2 poziomy trudności zagadek – w puli jest:
 - I poziom - 60 zagadek x 50 pkt - pytania od 1 do 60
 - II poziom - 40 zagadek max. 100 pkt - pytania od 61 do 100
- Szkoła wybiera 20 pytań i określa je w deklaracji:
 - 10 pytań za 50 pkt
 - 10 pytań za max. 100 pktPytania za 50 pkt uczestnicy rozwiązują w I etapie gry.
Pytania za max. 100 pkt uczestnicy rozwiązują w II etapie gry.
- Tematyka – zagadki dotyczą: miejsc, bohaterów, wydarzeń opisanych w legendach.
- Sposób realizacji:
 - odpowiedź pisemna na każde wybrane pytanie: czcionka Times New Roman, 12 pkt, max 900 znaków ze spacjami (ok. pół strony A4), zapisana w formacie pdf,
 - opis pliku z odpowiedzią musi zawierać informacje: nr pytania, nazwa placówki, każda odpowiedź w osobnym pliku,
 - przesłanie odpowiedzi na adres konkursdbp@wroclaw.dbp.wroc.pl
 - odpowiedzi mogą być przesłane jednorazowo lub przesyłane pojedynczo w terminie określonym w harmonogramie § 5 pkt 3
- Zadanie dodatkowe dla chętnych zespołów – można uzyskać 200 punktów: sprawozdanie z odwiedzin jednego z „legendarnych” miejsc.
Przygotowanie:
 - objętość – max. 2 strony A4 tekstu + max. 5 fotografii ilustrujących wydarzenie
 - czcionka Times New Roman, 12 pkt, interlinia 1,5
 - napisane zgodnie z zasadami pisania sprawozdania.
- Zaliczenie etapów:
 - I etap – min. 80 % poprawnych odpowiedzi
 - II etap – suma punktów z odpowiedzi na zadania gry konkursowej – ocena Komisji Konkursowej wg kryteriów opisanych w § 7 pkt.2a
 - zadanie dodatkowe – ocenia Komisja Konkursowa wg kryteriów opisanych w § 7 pkt.2b

§ 5 - Przebieg

1. Przebieg gry:

Konkurs jest dwuetapowy. Na poszczególnych poziomach uczestnicy rozwiązują określoną liczbę zadań z przyporządkowanej do danego etapu puli pytań. Jest również zadanie dodatkowe (dla chętnych), które umożliwi zdobycie dodatkowych punktów. Zadanie dodatkowe mogą przesłać grupy, które rozwiązały regulaminowe pytania konkursowe. W puli pytań gry będą pytania niespodzianki. Zagadki będą dostępne na stronie internetowej konkursu. Uczestnicy po zadeklarowaniu numerów pytań otrzymają hasła dostępu do pytań.

2. Zasady przebiegu gry konkursowej:

- Placówka zgłasza swój udział w formie deklaracji, w której zaznacza numery wybranych pytań.
- Odpowiedzi na pytania uczestnicy przesyłają w wyznaczonych terminach w formie dokumentu zapisanego w formacie pdf.
- Organizator podsumowuje i ogłasza wyniki zakończonych etapów na stronie www gry – uczestnicy znają liczbę punktów innych zespołów.

3. Harmonogram:

2.03.2020 – ogłoszenie konkursu

15.03.2020 – proponowany termin przystąpienia do gry (załącznik - Deklaracja szkoły)**

16.03.2020 – rozpoczęcie gry konkursowej – Organizator przesyła hasła do pytań

8.04.2020 – zakończenie I etapu gry – przesłanie cyfrowych odpowiedzi na adres e-mail konkursu

10.04.2020 – podsumowanie punktowe I etapu i rozpoczęcie II etapu – Organizator przesyła hasła do pytań

13.05.2020 – zakończenie II etapu gry – przesłanie cyfrowych odpowiedzi na adres e-mail konkursu

15.05.2020 – podsumowanie punktowe II poziomu

27.05.2020 – termin przysyłania zadań dodatkowych w formie cyfrowej

5.06.2020 – zakończenie gry – ogłoszenie wyników

czerwiec – gala konkursu

§ 6 - Warunki

1. Udział w grze jest równoznaczny z akceptacją warunków regulaminu oraz zgodą na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku uczestnika konkursu dla potrzeb promocyjnych, zgodnie z Ustawą ustawa z 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2018 r. poz. 1000)

2. Warunkiem przystąpienia do konkursu jest:

- przesłanie deklaracji uczestnictwa uczniów szkoły w grze (Załącznik do Regulaminu),
- dostarczenie pracy konkursowej w postaci opisanej w §4 pkt 3 w terminie zgodnym z harmonogramem.

3. Do konkursu nie dopuszcza się prac niezgodnych z normami etycznymi.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do wyłączenia z udziału w konkursie prac o niskiej jakości technicznej i niespełniających wymogów określonych niniejszym regulaminem.

§ 7 - Rozstrzygnięcie Konkursu

1. Lista nagrodzonych osób oraz prac zostanie opublikowana na stronach: Dolnośląskiego Towarzystwa Regionalnego oraz Dolnośląskiej Biblioteki Pedagogicznej we Wrocławiu.

2. Prace oceniać będzie Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora.
 - a. Kryteria oceny zadań II etapu: stopień poprawności odpowiedzi pod względem merytorycznym: można uzyskać punkty w przedziale punktowym od 100 pkt – 70 pkt – 50 pkt – 30 pkt – 0 pkt
 - b. Kryteria oceny zadania dodatkowego:
 - poprawność merytoryczna,
 - język i styl – atrybuty dobrej publikacji w mediach,
 - kryteria techniczne.
3. Organizator zapewnia nagrody rzeczowe dla placówek laureatów konkursu. Przewiduje również możliwość przyznania wyróżnień i upominków dla graczy.
4. Uczestnicy gry są współtwórcami strony internetowej o dolnośląskich legendach, która będzie opublikowana w serwisach DBP we Wrocławiu oraz DTR.
5. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez więcej niż jedną placówkę o przyznaniu poszczególnych miejsc w Konkursie, decyduje Przewodniczący Komisji Konkursowej.
6. Decyzja Komisji Konkursowa dotycząca wyłonienia laureatów jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
7. Z posiedzenia Komisji Konkursowej zostanie sporządzony protokół.

§ 8 - Postanowienia końcowe

1. Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady konkursu.
2. Wszelkie decyzje Organizatora dotyczące konkursu są wiążące i ostateczne.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość zmian w regulaminie

*Tekst do wypożyczenia w Dolnośląskiej Bibliotece Pedagogicznej we Wrocławiu

**Do gry można przystąpić w terminie późniejszym, ale zadania należy przesłać do 8 kwietnia 2020