

Regulamin konkursu na scenariusz miejskiej gry edukacyjnej



Informacje ogólne

1. Regulamin określa warunki uczestnictwa w konkursie na zaprojektowanie zadań do scenariusza oraz napisanie scenariusza gry miejskiej realizowanej na terenie swojego miasta lub najbliższej miejscowości, oraz tryb przeprowadzania konkursu.
2. Organizatorem konkursu jest IV Liceum Ogólnokształcące im. Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy.
3. Projekt adresowany jest do uczniów szkół podstawowych (kl.7-8) oraz uczniów szkół ponadpodstawowych w Bydgoszczy i placówek oświatowych w Polsce należących do Stowarzyszenia Króla Kazimierza Wielkiego, szkół noszących imię Kazimierza Wielkiego w Polsce, niestowarzyszonych oraz do mieszkańców Bydgoszczy.

Cele konkursu

1. Upowszechnianie oraz pogłębianie wiedzy o dokonaniach i dorobku Kazimierza III Wielkiego.
2. Rozwijanie pasji artystycznych, kształcenie umiejętności plastycznych, fotograficznych, informatycznych.
3. Podnoszenie poziomu wiedzy historycznej, kulturalnej i społecznej związanej z miejscem zamieszkania. Wzmocnienie przywiązania do „małej ojczyzny”.
4. Kształcenie umiejętności samodzielnego poszukiwania, selekcji i przetwarzania informacji celem spełnienia wymagań konkursowych.
5. Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej uczniów.
6. Popularyzowanie wiedzy o mieście z uwzględnieniem zjawisk, postaci, wydarzeń opisujących działalność Kazimierza Wielkiego.
7. Integrowanie środowiska lokalnego poprzez wykorzystanie przestrzeni miejskiej.

Zakres i tematyka, wymagania i organizacja konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest opracowanie autorskiego scenariusza gry miejskiej, który będzie zawierał zasady gry oraz zadania i instrukcje przeprowadzenia gry przez podmioty inne niż autorzy gry. W scenariuszu powinno znaleźć się: minimum 5 przystanków z opracowanymi zadaniami w dowolnej formie: rebusów, zagadek, orientacji w terenie, znalezienia istotnego elementu, itp.
2. Zadania do scenariusza gry powinny mieć charakter interdyscyplinarny.
3. Tematyka zadań musi dotyczyć przestrzeni własnego miasta/ miejscowości, nawiązywać do zabytków architektonicznych, miejsc i wydarzeń historycznych związanych z działalnością króla Kazimierza Wielkiego.
4. Wybór trasy należy do uczestników Konkursu.
5. Prace mogą być realizowane i zgłaszane indywidualnie lub zespołowo. Zespołem jest grupa osób przystępująca do Konkursu i powinna składać się z uczniów oraz koordynatora/opiekuna grupy. Zespół może liczyć max. 4 osoby +opiekun.
6. Do konkursu zgłaszamy prace oryginalne, samodzielnie stworzone przez zgłoszoną grupę.

7. Nadsyłane prace winny zawierać imiona i nazwiska twórców, tytuł gry, opis trasy (przystanków i wyznaczonych zadań), oraz materiały dla zawodników- quizy, zagadki, rebusy, polecenia, instrukcje, materiały informacyjne, opisy.
8. Dodatkowo należy przysłać film lub fotograficzną relację z przeprowadzenia gry według opracowanego scenariusza.
8. Scenariusze, kartę zgłoszenia oraz dodatkowe materiały należy przysłać do dnia **05.04.2023r.** na adres email: **beata.nowaczyk2807@gmail.com** lub adres szkoły: IV Liceum Ogólnokształcące w Bydgoszczy, 85-323 Bydgoszcz, ul. Stawowa 39, z dopiskiem Królewski skarb – konkurs.
9. Każda grupa może zgłosić do konkursu jeden scenariusz. Prace zgłaszane do konkursu nie mogą być przedmiotem zgłoszeń w innych konkursach.
10. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone do dnia **17.04.2023r.** na stronie internetowej Organizatora.

Ocena prac

1. Organizator powołuje Komisję Konkursową.
2. Komisja dokona oceny nadesłanych prac konkursowych w następujących kategoriach:
 - a) Kreatywność i różnorodność zadań,
 - b) Trafność doboru zadań do tematyki scenariusza,
 - c) Interdyscyplinarność zadań
 - d) Jakość i atrakcyjność materiałów przygotowanych dla uczestników gry,
 - e) Spójność scenariusza
3. W każdej kategorii praca może uzyskać 10 pkt. Maksymalna ilość punktów do uzyskania to 50.
4. Oceny zatwierdzone przez Komisję są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wyłonienie tylko jednego laureata, przy małej ilości zgłoszeń.

Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie do konkursu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.
2. Regulamin jest dostępny na stronach internetowych organizatorów.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem rozstrzygać będą organizatorzy Konkursu