

REGULAMIN KONKURSU NA GRĘ PLANSZOWĄ O PATRONIE SZKOŁY

Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 2 im. Tadeusza Kościuszki w Łęcznej

Przedmiot i cele konkursu:

1. Przedmiotem konkursu jest opracowanie koncepcji i projektu edukacyjnej gry planszowej dotyczącej postaci Patrona Szkoły, Tadeusza Kościuszki.
2. Konkurs skierowany jest do uczniów klas 0 – 8, Szkoły Podstawowej nr 2 w Łęcznej.
3. Celem konkursu jest rozwijanie wśród uczniów wiedzy patriotycznej i historycznej, a szczególnie postaci Patrona Szkoły Podstawowej nr 2 w Łęcznej, Tadeusza Kościuszki.

Tematyka konkursu:

1. Tematyką konkursu jest projekt edukacyjnej gry planszowej dotyczącej postaci Tadeusza Kościuszki, która gra ma zachęcać do poznawania historii i kształtowania postawy patriotycznej.

Warunki formalne konkursu:

1. Na konkurs uczestnicy mogą przesłać tylko jedną pracę konkursową.
2. Projekt gry powinien być wykonany przez jednego ucznia.
3. Projekt gry może być wykonany dowolną techniką, w formacie nie mniejszym niż 30 cm x 30 cm.
4. Gra powinna być bogata w różnorodne aktywności, powinna łączyć zabawę oraz rozwijanie wiedzy historycznej.
5. Gra powinna zawierać ciekawe warianty rozgrywek np. pytania quizowe dotyczące postaci Tadeusza Kościuszki oraz wydarzeń historycznych z nim związanych.
6. Do pracy konkursowej musi być dołączona instrukcja przygotowana na oddzielnej kartce oraz akcesoria np. kostka, pionki, karty itp.
7. Do konkursu mogą być zgłaszane wyłącznie prace autorstwa uczestników, nienaruszające praw autorskich osób trzecich, nigdzie uprzednio niepublikowane.

Miejsce i termin składania prac:

1. Prace należy składać do dnia 28.02.2022 r. w Sekretariacie Szkoły przy ul. Piłsudskiego 12.
2. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi do dnia 15.03.2022 r.
3. Zwycięska praca będzie wykorzystana podczas obchodów Dnia Patrona Szkoły. Zgłoszenie pracy do konkursu jest jednoznaczne uznaniem warunków regulaminu i zgodą na jej upublicznienie oraz wykorzystanie w niniejszym celu.

Kryteria oceny prac konkursowych:

1. Komisja konkursowa dokona oceny nadesłanych gier planszowych w trzech kategoriach wiekowych: I: klasy 0–3, klasy 4-6 oraz 7-8 według następujących kryteriów: - walory artystyczne, - zgodność z tematem, - oryginalność i pomysłowość, - przejrzystość zasad gry, - estetyka wykonania.