

REGULAMIN
SZKOLNEGO KONKURSU
GRA MIEJSKA
„ŚLADAMI VETTERÓW PO LUBLINIE”

Cele konkursu

1. Poznanie życia, działalności Augusta i Juliusza Vetterów oraz historii szkół ich imienia.
2. Aktywizowanie uczniów zdolnych do rozwijania twórczych pasji i pogłębiania własnych zainteresowań.
3. Zachęcenie uczniów do korzystania z różnych źródeł wiedzy w celu zdobycia niezbędnych wiadomości, uporządkowania wiedzy i twórczej parafrazy zgromadzonych materiałów.
4. Aktywizacja uczniów do uczestnictwa w pozalekcyjnych formach kształcenia się.
5. Kształtowanie postawy współpracy między uczestnikami gry.

Organizatorzy konkursu

1. Organizatorami konkursu są Dyrekcja i Nauczyciele Zespołu Szkół Ekonomicznych im. A. i J. Vetterów w Lublinie.
2. Informacje o konkursie są dostępne na stronie internetowej organizatorów:
<http://vetter.zse.lublin.pl>
3. Kontakt w sprawach organizacyjnych:
 - Dagna Bagińska – nauczyciel wiedzy o kulturze,
 - pocztą elektroniczną na adres organizatorów konkurs@vetter.zse.lublin.pl

Adresaci konkursu

- W konkursie mogą wziąć udział uczniowie klas 1. i 2. XVI Liceum Ogólnokształcącego oraz Technikum Ekonomicznego Zespołu Szkół Ekonomicznych im. A. i J. Vetterów w Lublinie.

Zasady konkursu

- Uczestnicy biorą udział w Grze w zespołach 3-osobowych. Jeden uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.
- W Grze może startować 5 zespołów. O zakwalifikowaniu do gry decyduje kolejność zgłoszeń. Możliwe są zespoły międzyklasowe.
- Uczestnik Gry nie może posiadać przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Grze. W trakcie Gry gracze poruszają się pieszo.
- Warunkiem udziału w Grze jest przedstawienie przez uczniów pisemnej zgody rodziców.
- Zgłoszenia do Gry dokonują uczniowie osobiście lub za pośrednictwem poczty elektronicznej do 29 lutego 2016 r.
- Podczas gry każdym zespołem opiekuje się nauczyciel wyznaczony przez Dyrektora Szkoły. Nauczyciel jest tylko obserwatorem i nie może pomagać zespołowi w wykonywaniu zadań.
- Każda z grup powinna posiadać jeden cyfrowy aparat fotograficzny umożliwiający czytelne wyświetlenie zdjęć na ekranie.
- Podczas rozwiązywania zadań nie można korzystać z żadnych materiałów i pomocy, w tym telefonów komórkowych.
- Naruszenia regulaminu i zasad gry przedstawionych na spotkaniu oraz zasad fair play dyskwalifikuje zespół.
- Organizatorzy przewidują dla zwycięzców nagrody rzeczowe i dyplomy.

Szczegóły techniczne

- Gra odbędzie się 11 marca 2016 roku w godz. 10.00-13.00.
- Miejscem rozpoczęcia i zakończenia Gry jest budynek Zespół Szkół Ekonomicznych im. A. i J. Vetterów w Lublinie.
- Teren gry obejmuje śródmieście Lublina.
- Podczas Gry gracze zaliczać będą punkty konsultacyjne, w których rozwiązywać będą zadania związane z tematem gry: „Śladami Vetterów w Lublinie”.
- Szczegóły techniczne związane z zaliczaniem punktów konsultacyjnych oraz rozdanie kart gry odbędzie się 11 marca 2016 r. o godz. 9.30 w gmachu Szkoły.
- Dokumentem potwierdzającym stopień realizacji zadań będzie karta gry zespołu oraz wykonane fotografie.
- Grę wygrywa zespół, który dotrze do mety i uzyska największą liczbę punktów.
- W przypadku uzyskania przez więcej niż jeden zespół takiej samej liczby punktów będzie miała miejsce dogrywka w budynku Szkoły.
- Ogłoszenie wyników nastąpi 11 marca 2016 roku po zakończeniu Gry.

Komisja konkursowa

dokona oceny realizacji zadań na podstawie kart gry zespołu oraz wykonanych fotografii.

Zapraszamy serdecznie do udziału w konkursie!