



## **III MIĘDZYSZKOLNA GRYWALIZACJA EKOLOGICZNA „Jak dbam, tak mam” 2020**

### **Regulamin grywalizacji EDYCJA III**

**Termin realizacji: 28 kwietnia 2020 r.**

**Gra o zasięgu wojewódzkim dla uczniów klas czwartych,  
przekazująca wiedzę z zakresu edukacji ekologicznej  
ze szczególnym uwzględnieniem segregacji śmieci,  
promująca zachowania proekologiczne oraz edukację globalną.**

**III Edycja realizowana pod patronatem Lubuskiego Kuratora Oświaty**

#### **Cele gry:**

- **promowanie zachowań proekologicznych**
- **zwrócenie uwagi na współzależność między naszymi codziennymi wyborami, a stanem środowiska na całej Ziemi**
- **wdrażanie do edukacji globalnej**
- **zachęcenie do aktywności w czynieniu świata bardziej sprawiedliwym i przyjaznym**
- **rozwijanie umiejętności korzystania z różnych źródeł informacji i rozwijanie kultury czytelniczej oraz medialnej**
- **rozwijanie kompetencji w zakresie nowych technologii.**



## § 1

### Zasady gry:

1. W grywalizacji „Jak dbam, tak mam” mogą wziąć udział drużyny składające się z pięciu uczniów oraz jednego nauczyciela/opiekuna, jako reprezentacje swoich szkół.
2. W skład drużyn mogą wejść uczniowie czwartych klas szkoły podstawowej z terenu województwa lubuskiego. Każdy uczestnik musi posiadać legitymację szkolną.
3. Do gry może przystąpić jedna drużyna reprezentująca jedną placówkę, pod warunkiem, że na każdą piątkę uczniów będzie przypadał jeden opiekun. Kolejne drużyny zgłoszone z tej samej placówki będą mogły być zakwalifikowane do udziału pod warunkiem pozostania wolnych miejsc po upływie terminu zgłoszeń. Szkoły zostaną o tym fakcie poinformowane w przeciągu 10 dni po upływie terminu zgłoszenia.
4. Każda drużyna zobowiązana jest przynieść ze sobą na grę: zgody opiekunów uczestników na udział w grze i wykorzystanie wizerunku (skany wypełnionych zgód powinny być przesłane na tydzień przed grywalizacją drogą mailową na adres organizatora) – wzory dokumentów zostaną przesłane pocztą elektroniczną do szkół zakwalifikowanych do grywalizacji (załącznik nr 2). Organizator zastrzega sobie prawo odsunięcia od gry uczestnika nieposiadającego zgody, wówczas drużyna może rywalizować w mniejszym składzie.
5. Gra odbędzie się w Szkole Podstawowej nr 10 z Oddziałami Integracyjnymi im. Tadeusza Kościuszki przy ul. Towarowej 21 w Gorzowie Wlkp.
6. Zadaniem uczestników będzie wykonanie zadań z zakresu tematycznego ujętego w celach niniejszej grywalizacji.
7. Warunkiem przystąpienia drużyny do wykonania zadań na każdej stacji jest obecność wszystkich jej członków.
8. Na pytania quizowe będące częścią konkursu edukacyjnego na każdej stacji, uczestnicy odpowiadają wyłącznie na podstawie zdobytej wcześniej wiedzy (nie korzystając z pomocy sieci internet, notatek, telefonów itp.)
9. Punktacja:
  - punkty przyznawane są za wykonanie zadania praktycznego oraz za prawidłowe odpowiedzi na punktowane pytania quizowe,
  - punkty na każdej ze stacji drużyny będą mogły odebrać i zabrać je w dalszą podróż na karcie drużyny.
10. Nagrody otrzymają drużyny, które w trakcie wyznaczonego czasu zdobędą największą ilość punktów i przejdą wszystkie stacje.



W przypadku uzyskania jednakowej ilości punktów, drużyny czeka dogrywka w postaci krótkiego quizu.

11. Na wykonanie każdego zadania jest przewidziany określony czas, po przekroczeniu którego wykonanie zadania zostanie przerwane i naliczone zostaną punkty.
12. Bezpośrednio po zakończeniu grywalizacji zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone nagrody i dyplomy za udział.

## § 2

Zasady zgłaszania drużyn:

1. Zgłoszenie do gry jest równoznaczne z potwierdzeniem znajomości regulaminu.
2. Zgłoszenia należy dokonać poprzez wypełnienie formularza elektronicznego dostępnego pod adresem:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKz4DA9Lk3QyuCYRAot8bvHirlzwQYtwghY4Ax1yzx9uHfIQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKz4DA9Lk3QyuCYRAot8bvHirlzwQYtwghY4Ax1yzx9uHfIQ/viewform?usp=sf_link)

najpóźniej do dnia 10 marca 2020r. O zakwalifikowaniu się do uczestnictwa w grywalizacji, opiekun drużyny zostanie poinformowany drogą e-mailową na adres podany w zgłoszeniu.

3. Ilość drużyn biorących udział w grze jest ograniczona do 6 (decyduje kolejność zgłoszeń), w tym zagwarantowane miejsce ma drużyna szkoły będącej organizatorem.
4. Uczestnicy zakwalifikowani do udziału w grze są proszeni /zobowiązani do posiadania telefonów komórkowych z aplikacją do odczytywania QR kodów (zalecana bezpłatna aplikacja QR Droid).

## §3

Sposób i kryteria oceny konkursu:

1. Nad prawidłowością przebiegu gry oraz przyznawania punktów czuwać będzie komisja. Skład komisji zostanie podany podczas otwarcia gry.
2. Komisja będzie działać zgodnie z zasadami określonymi w regulaminie, a w sprawach spornych będzie podejmowała decyzję większością głosów.
3. Decyzja komisji jest ostateczna.



#### § 4

##### **Nagrody:**

- 1. Dla uczestników gry przewidziane są nagrody (dla co najmniej 3 pierwszych drużyn) i certyfikaty uczestnictwa – dyplomy (dla wszystkich uczestników).**
- 2. Nagrodę główną stanowi Puchar Dyrektora Szkoły Podstawowej nr 10 z Oddziałami Integracyjnymi im. T. Kościuszki w Gorzowie Wlkp.**
- 3. Nagrody w konkursie nie podlegają wymianie na ich równowartość w gotówce.**

#### §5

**Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia drużyny z konkursu w przypadku złamania przez uczestników regulaminu.**

#### § 6

##### **Ochrona danych osobowych:**

- 1. Dane osobowe uczestników gry będą przetwarzane wyłącznie do celów związanych z organizacją gry przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926).**
- 2. Organizator konkursu zapewnia poufność danych osobowych uczestników konkursu z zastrzeżeniem postanowień punktu 1.**



## § 7

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Uczestnik zgłaszający się do udziału w grze i biorący w niej udział, wyraża zgodę na treść niniejszego regulaminu i zobowiązuje się stosować do jego postanowień.
3. Biorąc udział w grze, uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie przez organizatora jego danych osobowych oraz na nieodpłatne utrwalenie wizerunku w formie fotografii analogowej i/lub cyfrowej w ramach działań fotograficznych przeprowadzonych podczas gry, a także na nieodwołalne, nieodpłatne i wielokrotne rozpowszechnianie tych zdjęć w formie fotografii analogowej i/lub cyfrowej, zwłaszcza dla celów związanych z wykonywaniem zobowiązań, wynikających z gry.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia, uniemożliwiające przeprowadzenie gry spowodowane działaniami sił wyższych oraz przyczynami nie leżącymi po jego stronie lub okolicznościami, za które odpowiedzialności nie ponosi lub których nie można uniknąć bez poniesienia dodatkowych kosztów.
5. Wszelkie zapytania uczestnicy mogą kierować na adres e-mail: [aga1zel@wp.pl](mailto:aga1zel@wp.pl) lub pod numer 509 385 193.
6. Za bezpieczeństwo uczestników poszczególnych zespołów odpowiadają ich opiekunowie, którzy podążają za swoją drużyną w czasie grywalizacji.

Koordynatorki gry:  
Marzena Radzińska  
Agnieszka Żelazna

