

26/04/2019

PIĄTEK



# DZIEŃ MŁODEGO NAUKOWCA 2019



Zespół Szkół Informatycznych i Szkoła Mistrzostwa Sportowego w Słupsku



# REGULAMIN EDUKACYJNEJ GRY PO SZKOLE

w ramach III edycji Dni Młodego Naukowca 2019

## §1

### Organizator

1. Organizatorem **Dni Młodego Naukowca - edycja III** i fundatorem nagród w edukacyjnej grze po szkole jest Zespół Szkół Informatycznych oraz Szkoła Mistrzostwa Sportowego w Słupsku, ul. Koszalińska 9, zwana dalej "organizatorem".
2. Dzień Młodego Naukowca odbędzie się dnia 26.04.2019 roku w godz. 8.00 – 14.00. Podsumowanie Dnia Młodego Naukowca nastąpi w Zespole Szkół Informatycznych w Słupsku na auli szkolnej w dniu 26.04.19 po zakończeniu rozgrywek przez wszystkie zgłoszone zespoły.

## §2

### Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikami Dnia Młodego Naukowca są dziesięcioosobowe zespoły uczniów ze szkół podstawowych klas VI-VIII oraz 3 klasy gimnazjum wraz z nauczycielem - opiekunem, które zostały zakwalifikowane na podstawie zgłoszeń przesłanych organizatorowi.
2. Zgłoszenia należy przesać drogą mailową do dnia **22 kwietnia 2019** pod jeden ze wskazanych adresów:  
  
Maja Frąckowiak [majabachan@gmail.com](mailto:majabachan@gmail.com)  
  
Monika Skwarek [monikaskwarek@interia.pl](mailto:monikaskwarek@interia.pl)
3. Przesłanie zgłoszenia uczestnictwa jest potwierdzeniem zapoznania się z regulaminem edukacyjnej gry po szkole i akceptacją jego postanowień przez uczestnika.

4. Jakiegokolwiek pytania dotyczące organizacji i przebiegu wydarzenia powinny być kierowane do Organizatora wyłącznie pisemnie za pomocą poczty elektronicznej pod adresem [majabachan@gmail.com](mailto:majabachan@gmail.com) lub [monikaskwarek@interia.pl](mailto:monikaskwarek@interia.pl).
5. O udziale w wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Zakwalifikowani uczestnicy zostaną poinformowani telefonicznie lub e-mailowo przez koordynatorki wydarzenia.

### §3

#### Cel wydarzenia

Celem imprezy jest oderwanie młodzieży od ławek szkolnych i zaproszenie do wspólnego odkrywania fascynującego i tajemniczego świata nauki.

Niekonwencjonalna i twórcza forma zajęć rozbudzi wyobraźnię, kreatywność i nowe pomysły drzemiące w każdym z nas. Zamiast wykładów i testów proponujemy doświadczenia, poznawanie, odkrywanie tajemnic wiedzy z różnych dziedzin.

### §4

#### Organizacja wydarzenia

1. Za bezpieczeństwo uczniów w czasie trwania edukacyjnej gry po szkole odpowiada nauczyciel - opiekun zgłaszający grupę.
2. Edukacyjna gra po szkole rozpoczyna się o godz. 8.00 rejestracją uczestników w Zespole Szkół Informatycznych w Słupsku i przydzieleniem asystenta grupy.
3. Grupy poruszają się z asystentem po poszczególnych salach lekcyjnych według przydzielonej zespołowi mapie. Zadaniem uczestników jest przejście 4 poziomów gry i zebranie jak największej liczby punktów z każdej zabawy.
4. Aby kontynuować zabawę na kolejnym poziomie, należy ukończyć poziom wcześniejszy. Przez ukończenie rozumiemy uzyskanie klucza dostępu do kolejnej sali doświadczeń.
5. Każdy pokój będzie odkrywał przed młodymi ludźmi inne dziedziny nauki i sztuki, rozwijając przy tym ich spostrzegawczość i poprawność logicznego wnioskowania.

6. Kryterium oceny grup oraz punkty są przyznawane przez prowadzącego dany pokój (w każdej sali możliwa jest do zdobycia taka sama ilość punktów maksymalnie 10 punktów).

*Elementy unikatowe przy ocenie:*

- *kreatywność zespołu,*
- *świetna współpraca zespołu,*
- *dobre relacje w zespole,*
- *dobra zabawa*

7. Czas wykonania zadania w danym pokoju to 50 minut.

8. Edukacyjna gra po szkole kończy się zaliczeniem wszystkich 4 poziomów zgodnie z otrzymaną mapą.

## § 5

### Krótki opis sal

**Pokój nr 1 Kim jestem? Jak postrzegają mnie inni? - quizowa forma tworzenia charakterystyki bohatera literackiego**

Uczniowie przenoszą się za pośrednictwem wyobraźni i pomocy naukowych gwarantowanych przez warsztat do czytanych przez nich wcześniej obowiązkowych lektur. Użytkownicy warsztatu wkraczają w sferę języka literackiego, którym będą operować, by wykreować opis bohatera literackiego, sprecyzować jego personalia lub po prostu przypisać daną postać do tytułu i autora dzieła.

**Pokój nr 2 Pierwsza pomoc dla zwierzaka - uratuj swojego psiaka**

Grupa będzie miała za zadanie rozpoznać 10 ras psów, założyć opatrunek oraz udzielić pierwszej pomocy na fantomie psa.

**Pokój nr 3 Językowe LOVE!**

Językowe LOVE! to nie lada atrakcja dla wszystkich lingwistycznych głów. Elementami konkursowymi będą quizy kulturowe z wiedzy o krajach anglojęzycznych i niemieckojęzycznych oraz warsztat ze słowotwórstwa. Zdobywanie wiedzy w atmosferze przyjaznej zabawy jest tak proste! Po prostu LOVE!

### Pokój nr 4 Włącz matematyczny umysł - żywa gra

Czy matematyka musi być taka trudna? Czy możesz się przy niej dobrze bawić? Przyjdź i przekonaj się. Zabawa pt. "Włącz matematyczny umysł" (dla każdego, nie tylko dla matematyków!) oparta jest na zasadach typowej gry planszowej przypominającej słodkie lata dzieciństwa. Dlaczego warto być z nami?

- sprawdzisz swoją wiedzę,
- wykorzystasz nowoczesne narzędzia TIK,
- pomyślisz logicznie,
- i ... uśmiechniesz się

By, w pełni uczestniczyć w naszej zabawie prosimy o zabranie swoich smartfonów i wcześniejsze zainstalowanie darmowej aplikacji QR-KOD.

### Pokój nr 5 Chcesz zostać policjantem? Rozwiąż test psychologiczny!

Wiele mówi się na temat testów psychologicznych, które kandydaci na policjantów muszą przejść. Multiselect są to testy psychologiczne sprawdzające różne aspekty osobowości kandydata do Policji, m.in.: cechy charakteru, inteligencję, radzenie sobie ze stresem i problemami, stabilność emocjonalną, podejście do pracy, współdziałanie w grupie. Multiselect polega na rozwiązaniu szeregu testów na komputerze, na część z nich jest ograniczony czas.

Przejdźcie testów psychologicznych do Policji jest o wiele prostsze dla osób, które wcześniej się do nich przygotowały! Zadaniem uczestników jest rozwiązanie testu psychologicznego tzw. tablic Ravena w czasie 45 minut.

### Pokój nr 6 Gimnastyka plastyka

Ułóż martwą naturę na podstawie fotografii, znajdź brakujący fragment, stwórz duży rysunek z zamkniętymi oczami, odszukaj klucz do wyjścia w kolorowej farbie.

### Pokój nr 7 Podróż w czasie

Poznasz historię z innej strony. Tutaj będziesz mógł ujrzeć przedmioty, którymi posługiwali się nasi przodkowie. Dzięki temu łatwiej przeniesiesz się w dalsze i bliższe czasy. Życzymy udanej zabawy.

## Pokój nr 8 Gdzie schowała się szkolna kreda ?

Warsztaty dotyczące węgla wapnia. Geografia - skały wapienne, chemia - doświadczalne wykrywanie wapienia, fizyka - określanie gęstości wapienia, biologia - CaCO<sub>3</sub> w organizmach (np muszle, skorupki jaj). G+CH+B= DRZWI OTWARTE

### § 6

#### Zasady wydarzenia

1. Ogłoszenie wyników edukacyjnej gry po szkole nastąpi 26.04.2019 roku o godz. 14.00 w auli Zespołu Szkół Informatycznych w Słupsku. Wyniki zostaną także zamieszczone na stronie internetowej Organizatora Dni Młodego Naukowca - edycja III ([www.zsi.slupsk.pl](http://www.zsi.slupsk.pl))
2. W edukacyjnej grze po szkole przewidziano wyróżnienie najlepszej grupy I nagrodą.

### § 7

#### Odbiór nagrody

1. Nagrodę odbierają uczestnicy edukacyjnej gry po szkole osobiście.
2. Nagrody zostaną wręczone podczas podsumowania III edycji Dni Młodego Naukowca 2019.

### § 8

#### Postanowienia końcowe

1. Regulamin edukacyjnej gry po szkole dostępny jest w siedzibie organizatora lub na stronie [www.zsi.slupsk.pl](http://www.zsi.slupsk.pl).
2. Osobami odpowiedzialnymi za Dni Młodego Naukowca 2019 są:  
Maja Frąckowiak [majabachan@gmail.com](mailto:majabachan@gmail.com)  
Monika Skwarek [monikaskwarek@interia.pl](mailto:monikaskwarek@interia.pl)

3. Kontakt mailowy bądź telefoniczny:

Zespół Szkół Informatycznych  
Szkoła Mistrzostwa Sportowego  
ul. Koszalińska 9, 76-200 Słupsk  
tel. 598456070, fax. 598482603  
e-mail: [sekretariat@zsi.slupsk.pl](mailto:sekretariat@zsi.slupsk.pl)

4. W sytuacjach wyjątkowych organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu.

5. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzyga organizator.

## § 9

### RODO

1. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji i rozpowszechniania wybranych zdjęć z Dnia Młodego Naukowca 2019 w formie elektronicznej na stronie internetowej Zespołu Szkół Informatycznych [www.zsi.slupsk.pl](http://www.zsi.slupsk.pl) oraz na stronie profilowej szkoły na facebooku wraz z imionami i nazwiskami zwycięzców i nazwą szkoły.
2. Administratorem danych osobowych uczestników, rodziców jest Organizator: Zespół Szkół Informatycznych w Słupsku, ul. Koszalińska 9. Dane osobowe będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO. Podanie danych osobowych jest dobrowolne. Niepodanie danych uniemożliwi wzięcie udziału w konkursie i jego prawidłowe przeprowadzenie. Dane będą przetwarzane w celu zgłoszenia do konkursu i jego realizacji. Dane będą przetwarzane w tym celu do końca roku szkolnego 2018/2019. Dane będą przetwarzane również na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO w celu ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń, do czasu przedawnienia roszczeń. Odbiorcami danych mogą być podmioty zajmujące się obsługą informatyczną i udostępniające ZSI narzędzia informatyczne, zajmujące się zarządzaniem i wprowadzaniem danych do baz, świadczące usługi kurierskie lub pocztowe, uczestniczące w realizowaniu umów lub świadczące usługi doradcze. Osoba, której dane są przetwarzane, ma prawo dostępu do tych danych, do ich sprostowania, usunięcia,

przeniesienia, ograniczenia przetwarzania, do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem oraz do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Osoba, której dane są przetwarzane, ma prawo w dowolnym momencie wnieść sprzeciw wobec przetwarzania danych z przyczyn związanych z jej szczególną sytuacją.



Dzień Młodego Naukowca 2019



## KARTA ZGŁOSZENIA UCZESTNICTWA

1. Imię i nazwisko opiekuna grupy

2. Informacje kontaktowe opiekuna grupy

Email

Telefon

3. Nazwa szkoły

4. Adres szkoły

5. Informacje o grupie (imię i nazwisko uczestnika, klasa)

.....  
miejscowość, data



.....  
podpis opiekuna grupy