

„AKADEMIA MŁODEGO TECHNIKA” KONKURS TECHNICZNY DLA UCZNIÓW SZKÓŁ GIMNAZJALNYCH POWIATU MIŃSKIEGO POD HONOROWYM PATRONATEM STAROSTY MIŃSKIEGO

Regulamin

1. Wstęp:

Powiatowy Konkurs Techniczny „Akademia Młodego Technika” jest konkursem przedmiotowym, międzyszkolnym organizowanym przez Zespół Szkół Zawodowych nr 2 im. Powstańców Warszawy w Mińsku Mazowieckim dla uczniów gimnazjum powiatu mińskiego.

2. Cele konkursu:

- ✓ Zainteresowanie uczniów praktycznym wykorzystaniem wiedzy technicznej w życiu codziennym.
- ✓ Pobudzanie aktywności poznawczej młodzieży technicznie uzdolnionej.
- ✓ Kształtowanie umiejętności samodzielnego zdobywania i rozszerzania wiedzy technicznej.
- ✓ Stwarzanie młodzieży możliwości współzawodnictwa.
- ✓ Stworzenie warunków nauczycielom zajęć technicznych do twórczej pracy z młodzieżą.

3. Organizacja konkursu:

- ✓ Konkurs jest przeprowadzany w Zespole Szkół Zawodowych nr 2 im. Powstańców Warszawy, ul. Gen. K. Sosnkowskiego 43, 05-300 Mińsk Mazowiecki, tel./fax: (025) 759 34 77
- ✓ Konkurs jest przeznaczony dla uczniów szkół gimnazjalnych.
- ✓ Konkurs odbywa się w dwóch etapach.
- ✓ Konkurs dotyczy zawodów, w których kształci Zespół Szkół Zawodowych nr 2 im. Powstańców Warszawy (technik: mechanik, mechatronik, pojazdów samochodowych, informatyk, elektryk, elektronik, cyfrowych procesów graficznych).

4. Etap I

- ✓ Przygotowanie pracy na temat „*Technik mój zawód przyszłości*”
- ✓ Forma pracy: prezentacja Power Point max 15 slajdów, zapisana w formie do odczytu standardowymi metodami.
- ✓ Prace nadesłane na konkurs nie mogą być powieleniem prac już wcześniej nagrodzonych lub wyróżnionych oraz nie mogą naruszać praw autorskich osób trzecich.
- ✓ Praca powinna być wykonana samodzielnie przez trzy osobowy zespół uczniów.
- ✓ Jedna szkoła może zgłosić maksymalnie 3 drużyny.

5. Akces przystąpienia do konkursu należy przesłać do 14 marca 2016 r. mailem na adres e-mail: zshistoria@wp.pl Zgłoszenie wpisane w treści maila powinno zawierać:

- ✓ Imiona i nazwiska uczniów
- ✓ Klasę
- ✓ Pełną nazwę szkoły (będzie widniała na dyplomach i podziękowaniach)
- ✓ Imię i nazwisko opiekuna
- ✓ Dane kontaktowe opiekuna (telefon lub mail)

6. Składanie prac

Prace na płycie CD opisanych (imiona i nazwiska uczniów, nazwa i adres szkoły, imię i nazwisko nauczyciela - opiekuna) należy dostarczyć **do 31 marca 2016** roku, osobiście składając w sekretariacie szkoły ZSZ nr 2 im. Powstańców Warszawy w Mińsku Mazowieckim lub wysłać na adres szkoły z dopiskiem „**Akademia młodego technika**”.

7. Kryteria oceny prac w etapie I

- ✓ pomysłowość autorów
- ✓ poprawność techniczna
- ✓ poprawność merytoryczna
- ✓ łatwość obsługi
- ✓ zastosowane środki wyrazu (film, dźwięk, obrazy)
- ✓ estetyka wykonania (łącznie z estetyką opakowania)

8. Etap II

- ✓ Do etapu II zakwalifikowane zostaną drużyny przez powołaną Komisję składającą się z nauczycieli Zespół Szkół Zawodowych nr 2 im. Powstańców Warszawy w Mińsku Mazowieckim. Autorzy prac zakwalifikowanych do II etapu zostaną poinformowani drogą mailową lub telefonicznie **do 6 kwietnia 2016 r.**
- ✓ W etapie drugim uczniowie zobowiązani są do omówienia swoich prezentacji a następnie udziału w grze planszowej i rozwiązaniu zadań techniczno-praktycznych zgodnych z podstawą kształcenia dla szkół gimnazjalnych przedmiotu „Zajęcia techniczne”. (dla ułatwienia zadania zostały opracowane na podstawie podręcznika „Zajęcia techniczne” wydawnictwa OPERON).
- ✓ II etap odbędzie się w terminie **15 kwietnia 2016 r. podczas Szkolnej Giełdy Zawodów**

9. Całkowitej ocenia podlega:

- ✓ prezentacja
- ✓ omówienie prezentacji
- ✓ zgromadzone punkty w grze polegającej na rozwiązaniu zadań techniczno-praktycznych
- ✓ w sytuacji, kiedy dwie drużyny otrzymają taką samą ilość punktów, organizatorzy przewidują dogrywkę.
- ✓

10. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród

- ✓ ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi w dniu II etapu konkursu 15 kwietnia 2016 r.
- ✓ przy ustaleniu wyników konkursu są sumowane punkty z I i II etapu.
- ✓ nagrody otrzymają trzy drużyny, które uzbierają największą ilość punktów z I i II etapu.
- ✓ pisemne podziękowania otrzymują wszyscy uczestnicy II etapu i nauczyciele przygotowujących uczestników do konkursu.

11. Uwaga

- ✓ Organizator zastrzega sobie prawo do: publikowania prac konkursowych, a uczestnicy udzielają organizatorom konkursu nieodpłatnej, niewyłącznej i nieodwołalnej licencji do korzystania z pracy na czas nieokreślony.
- ✓ W razie zmiany terminu, opiekun każdej zgłoszonej grupy zostanie poinformowany telefonicznie lub mailem indywidualnie.

12. Zasady gry planszowej

1. W grze może uczestniczyć dowolna liczba 3 osobowych drużyn.
2. Każdej drużynie ma przypisany jest jeden pionek, którym porusza się po planszy.
3. Kolejność, w jakiej drużyny będą wykonywać rzuty kostką oraz kolor pionka odpowiada kolejności drużyn z pierwszego etapu.
4. Pionki drużyn poruszają się po planszy składającej się z pól w kierunku wskazywanym przez strzałkę przy polu startowym.
5. W grze używa się kostki do gry a odpowiedniej liczbie wyrzuconych oczek odpowiada pytanie z wydzielonego zakresu wiedzy technicznej.(BHP – 1oczko, Rysunek techniczny – 2 oczka, Procesy technologiczne – 3 oczka, Elektrotechnika – 4 oczka, Przepisy ruchu drogowego – 5 oczek, Ochrona środowiska naturalnego - 6 oczek)
6. Drużyna aby mogła przesunąć się o liczbę wyrzuconych oczek musi najpierw odpowiedzieć na pytanie lub rozwiązać zadanie techniczne. W przypadku nie udzielenia odpowiedzi lub błędnej odpowiedzi pozostaje na starcie lub na polu z przed wykonanego rzutu.
7. Na planszy rozmieszczone są pola bonusowe oraz pola karne. Pole bonusowe pozwala zrezygnować z odpowiedzi. Pole karne powoduje powrót do najbliższego pola z nazwą Postój.
8. Na polu planszy może stać tylko jeden pionek. Kiedy pionek jednej z drużyn stanie na polu, na którym stoi pionek drużyny przeciwnej, to nowoprzybyły pionek zbija pionek drużyny przeciwnej, która w rezultacie musi wrócić do najbliższego pola o nazwie „Postój”
9. Za każde prawidłowo rozwiązane zadanie drużyna otrzymuje 1 punkt.
10. Drużyny otrzymuje również punkty za ukończenie gry – za pierwsze, drugie odwrotnie proporcjonalnie do liczby drużyn.
11. Punkty sumowane są z pierwszego i drugiego etapu w celu wyłonienia zwycięzców.