

REGULAMIN
konkursu
#przyjaźń – gra czytelnicza z Felixem, Netem i Nika

1.ORGANIZATOR GRY :

- Biblioteka Pedagogiczna w Skawinie, ul. Rynek 12, 32-050 Skawina
tel. 12 276 26 10
e-mail bibped@gmail.com
www.bibpedskawina.pl

2.CELE GRY :

- rozwijanie kreatywności i wrażliwości estetycznej,
- propaganda czytelnictwa;
- promocja działalności biblioteki w środowisku.

3.UCZESTNICZY GRY :

Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie klas **IV-VI** szkoły podstawowej, uczący się na terenie Gminy Skawina.

4.WARUNKI UCZESTNICTWA :

- Przedmiotem konkursu będzie książka **Rafała Kosika „Felix, Net i Nika oraz Gang Niewidzialnych Ludzi”**
- Gra czytelnicza składa się z dwóch etapów. Do pierwszego etapu mogą przystąpić 3-osobowe drużyny. Drużyna zgłasza chęć uczestnictwa w konkursie do dnia **28.02.2020** do biblioteki szkolnej, podając swój skład osobowy. Zespoły mają za zadanie wykonanie gry planszowej, dotyczącego książki Rafała Kosika „Felix, Net i Nika oraz Gang Niewidzialnych Ludzi”. Wykonaną pracę należy dostarczyć do Biblioteki Pedagogicznej w Skawinie ul. Rynek 12 do dnia **21.04.2020**.

Jury wybierze spośród prac konkursowych wyłącznie pięć, których autorzy przejdą do finału.

Powołane przez Bibliotekę Pedagogiczną jury weźmie pod uwagę:

- samodzielność wykonania pracy;
- opracowanie autorskie gry planszowej;
- kreatywność;
- staranność wykonania;
- poprawność merytoryczną;
- przejrzystość zasad gry;
- możliwość wykorzystania.

Do każdej gry planszowej należy wypełnić i załączyć kartę zgłoszeniową każdego uczestnika (oświadczenie o nieodpłatnym przeniesieniu praw autorskich i zgoda na przetwarzanie danych osobowych (załącznik nr 1), którą należy dostarczyć w oryginale. Kartę można pobrać ze strony www.bibpedskawina.pl.

Finał konkursu przeprowadzony zostanie w Tygodniu Bibliotek tj. 8-15 maja, o dokładnym terminie uczestnicy zostaną poinformowani. Finał gry będzie polegał na rozwiązaniu zadań ze znajomości tekstu lektury np. krzyżówki, uzupełnianki wyrazowej itp. oraz zaprezentowaniu wcześniej przygotowanej Instrukcji Generators Przyjaźni. Instrukcję należy zaprezentować za pomocą **opisu słownego** ponadto można użyć: rysunku, schematu, charakterystyki czy rekwizytów. Prezentacja nie może przekraczać 3 minut.

Jury każdą z konkurencji oceni osobno. Przy rozwiązaniu krzyżówki oraz zadań ze znajomości treści jury oceni poprawność każdego zadania, przyznając za nie punkty. Zaprezentowaną instrukcję jury oceni w skali 0-5, biorąc pod uwagę kreatywność zespołu.

Jury wyłoni zwycięzcę na podstawie ilości zgromadzonych punktów. W przypadku jednakowej ilości punktów jury przeprowadzi dogrywkę.

5. ZASADY NAGRADZANIA :

Każdy uczestnik otrzyma dyplom uczestnictwa.

Laureaci trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe.

Jury zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie w wyjątkowych przypadkach.