

REGULAMIN
SZKOLNEGO TURNIEJU
„KOLEJ NA WIEDZĘ”

1. Pomysłodawcą konkursu są Magdalena Martynów i Dorota Tarka, zaś organizatorem wszyscy nauczyciele będący członkami Zespołu Przedmiotów Matematyczno-Przyrodniczych w Zespole Szkół Elektroniczno-Telekomunikacyjnych w Lesznie.
2. Celem konkursu jest wzbudzenie zainteresowania uczniów przedmiotami matematyczno-przyrodniczymi, zwrócenie uwagi na zastosowania omawianych w szkole treści w życiu codziennym, pobudzanie do zdrowej rywalizacji.
3. W konkursie biorą udział uczniowie wszystkich oddziałów klas 1-3 technikum.
4. Tematykę konkursu stanowią treści podstawy programowej III. i IV. etapu edukacyjnego w zakresie podstawowym z biologii, chemii, fizyki, geografii i matematyki, obejmujące:
 - podstawowe wiadomości,
 - zagadnienia aktualnie poruszane w mediach,
 - zastosowania osiągnięć naukowych w praktyce.
5. Konkurs składa się z dwóch etapów: **eliminacji wstępnych** i **finału**. Eliminacje wstępne odbędą się w ciągu tygodnia poprzedzającego finał, a finał **10 grudnia**, tj. w dniu rozdania prestiżowych nagród za wybitne osiągnięcia naukowe i zasługi dla ludzkości, ustanowionych przez **Alfreda Nobla**. Jeśli termin przypadnie w dni wolne od nauki, finał konkursu zostanie przesunięty na dzień najbliższy tej dacie.
6. Turniejowi towarzyszyć będzie prezentacja laureatów Nagrody Nobla w dziedzinie chemii, fizyki, fizjologii lub medycyny z bieżącego roku, która ma uświadomić młodzieży znaczenie nauk ścisłych i ich ciągły rozwój. W związku z tym, corocznie ogłaszany będzie konkurs na wykonanie projektu graficznego plakatu promującego wybranych noblistów, ich osiągnięcia naukowe i praktyczne zastosowania tych odkryć. Zwycięski plakat będzie eksponowany na terenie szkoły. Zasady przeprowadzenia tego konkursu określa odrębny regulamin.
7. Eliminacje wstępne zostaną przeprowadzone w formie testu we wszystkich oddziałach klas 1-3. Uczniowie rozwiązują test pisemny, pod nadzorem nauczyciela prowadzącego planowe zajęcia, lub na platformie e-learningowej, w szkolnej pracowni komputerowej, pod nadzorem nauczyciela informatyka. Sprawdzian składa się z 20. pytań (zamkniętych zadań jednokrotnego wyboru), po 4 z każdego przedmiotu wymienionego w pkt 4. niniejszego regulaminu. **Zakres merytoryczny testów dla klas 1-3 jest skorelowany z przerobionym w tych klasach materiałem nauczania,**

zgodnym z obowiązującą nową podstawą programową kształcenia ogólnego – III i IV etap edukacyjny w zakresie podstawowym.

8. Do kolejnego etapu konkursu z każdego poziomu klas zostanie zakwalifikowanych 3. zawodników z największą liczbą punktów. Jeśli większa liczba uczniów (danego poziomu) zdobędzie jednakową liczbę punktów, to zostanie przeprowadzona dogrywka, w celu wyłonienia finalistów. **W finale startuje łącznie 9 zawodników klas 1-3.**
9. Niemożliwy jest udział w finale osób innych niż zakwalifikowane do tego etapu, nawet jeśli osoby te nie będą mogły w nim uczestniczyć z przyczyn losowych.
10. Finał odbędzie się przed publicznością składającą się z uczniów klas, których przedstawiciele biorą udział w konkursie. Klasy dopingując swoich kolegów, będą współzawodniczyć ze sobą o nagrodę: „**Dzień bez pytania**”. Zwycięska klasa ustali z dyrekcją szkoły termin jej realizacji.
11. Finał konkursu zostanie przeprowadzony **na wzór teleturnieju „Jeden z dziesięciu”**.

I etap – rozpoczęcie gry

- Uczestnicy losują stanowisko i według ustalonej w ten sposób kolejności będą odpowiadać na pytania z puli pytań konkursowych, zadawanych przez prowadzącego.
- Zawodnik ma 5 sekund na udzielenie odpowiedzi.
- Każdy gracz dostanie trzy szanse.
- Każdemu graczowi prowadzący zadaje dwa pytania. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak – zawodnik traci jedną szansę. W przypadku złej odpowiedzi prowadzący podaje poprawną.
- Dwa błędy eliminują uczestnika z gry. Ci, którzy odpowiedzieli na co najmniej jedno pytanie, przechodzą dalej.

II etap

- W tym etapie każdy z grających ma tyle szans, ile wyniósł z I etapu.
- Gracze, po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, wskazują zawodnika do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności ucznia. Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym graczom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Jeżeli wskazany gracz nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił prawidłowej odpowiedzi.
- II etap trwa do chwili, kiedy pozostaje trzech zawodników.
- Zwycięzcy dostają po tyle punktów, ile szans zachowali po dwóch etapach (czyli maksymalnie mogą otrzymać trzy punkty).

III etap – ścisły finał

- W ścisłym finale każdy zawodnik będzie odpowiadał na 10 losowo wybranych przez siebie pytań konkursowych. Za dobrą odpowiedź gracz dostaje 10 punktów.

- W wyniku finału zostanie przyznane I, II i III miejsce. W przypadku, gdy 2 lub 3 uczniów zdobędzie jednakową liczbę punktów, organizatorzy przeprowadzą dogrywkę w celu wyłonienia laureata I, II i III miejsca.
12. Finałiści konkursu otrzymają dyplomy.
 13. Laureaci I, II i III miejsca otrzymają dyplomy i nagrody.
 14. Ponadto laureat I miejsca, jako zwycięzca konkursu, otrzyma **tytuł Mistrza Turnieju „KOLEJ NA WIEDZĘ”** i nagrodę przechodnią – **statuetkę konkursową**. Statuetka przechodzi na własność ucznia, który w trzech kolejnych edycjach turnieju zostanie jego mistrzem. Organizatorzy zobowiązani są do stworzenia nowego trofeum.
 15. Twórca zwycięskiego projektu graficznego plakatu dla Turnieju „KOLEJ NA WIEDZĘ” otrzyma dyplom i nagrodę. Najciekawsze projekty zostaną wyróżnione, a ich autorzy otrzymają dyplomy.
 16. Informacja o turnieju i jego wynikach zostanie zamieszczona na stronie internetowej szkoły.
 17. Nad prawidłowym przebiegiem konkursu będzie czuwała **Komisja Konkursowa** składająca się z:
 1. Dyrektora szkoły – Przewodniczący Komisji;
 2. Trzech członków Komisji wybranych spośród nauczycieli Zespołu Przedmiotów Matematyczno-Przyrodniczych ZSET w Lesznie.Komisja konkursowa zostanie powołana przez Przewodniczącą Komisji w fazie organizacyjnej turnieju.
 18. Wszelkie sprawy, które nie zostały objęte niniejszym regulaminem, rozstrzyga organizator konkursu.
 19. Niniejszy regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady konkursu.

Komitet organizacyjny