

**Dyrektor Liceum Ogólnokształcącego im. Braci Śniadeckich w Zgorzelcu
zaprasza młodzież klas ósmych na
I Powiatowy Konkurs Humanistyczny
o tytuł MISTRZA/MISTRZYNI HUMANISTYKI**

Regulamin konkursu

I INFORMACJE OGÓLNE:

1. Organizatorem konkursu jest Liceum Ogólnokształcące im. Braci Śniadeckich w Zgorzelcu, ul. Partyzantów 4, 59-900 Zgorzelec, tel.75 77 52 512, e-mail: zgorzeleclo@lo.zgorzelec.org
2. Udział w konkursie jest bezpłatny.
3. Celem konkursu jest rozwijanie zainteresowań humanistycznych uczniów i uczennic, motywowanie i mobilizowanie uzdolnionej młodzieży do ciągłego poszerzania wiedzy humanistycznej, budzenie nawyku zdrowego współzawodnictwa oraz wspaniała zabawa.
4. Konkurs adresowany jest do uczniów klas ósmych szkół podstawowych.

II ORGANIZACJA KONKURSU:

1. Konkurs jest konkursem indywidualnym.
Z każdej szkoły mogą zgłosić się **maksymalnie 3 osoby**.
2. Udział w konkursie jest możliwy po zgłoszeniu uczniów i uczennic przez nauczyciela.
Zgłoszenia należy dokonać do 27.02.2024 r.
3. Zgłoszenie następuje po przesłaniu na adres mailowy następujących danych: nazwa, adres i telefon szkoły, imię i nazwisko uczestnika, imię i nazwisko nauczyciela odpowiedzialnego za ucznia – zgłoszenie w załączeniu; zgoda RODO ucznia i opiekuna. **Szkoły, które nie zgłoszą się w podanym terminie nie będą mogły wziąć udziału w konkursie.**
4. **Planowany termin konkursu: 19.03.2024 r. godz.10⁰⁰.**
5. Konkurs ma formułę testu wiedzy i umiejętności on-line (Kahoot!) i obejmuje następujące dziedziny: historia literatury i sztuki, gramatyka, ortografia, współczesne zagadnienia związane z humanistyką i mediami, historia Polski, historia powszechna.
6. Zakres wiedzy uczestników konkursu **obejmuje program szkoły podstawowej**, a zadania konkursowe są zadaniami o podwyższonym stopniu trudności.
7. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W sytuacji remisu następuje „dogrywka” polegająca na rozwiązaniu zadania dodatkowego.
8. Opiekunowie młodzieży nie biorą udziału w konkursie.
9. Za poprawny przebieg konkursu odpowiedzialny jest Organizator.

III WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
2. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest posiadanie telefonu dotykowego, tabletu bądź komputera umożliwiającego korzystanie z platformy internetowej Kahoot. Urządzenie jest elementem niezbędnym do wzięcia udziału w rywalizacji.
3. Uczestnicy korzystać będą z udostępnionego połączenia internetowego.
4. Uczestnik może korzystać z własnego połączenia internetowego.

5. Wylogowanie z aplikacji lub błąd zalogowanego urządzenia dyskwalifikuje uczestników z konkursu. Organizator nie bierze odpowiedzialności za jakość i ustawienia urządzeń wykorzystywanych przez graczy.

IV INFORMACJE TECHNICZNE

1. Kahoot! to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Nie wymaga ona ściągnięcia na urządzenia żadnych aplikacji.
2. Program generuje kod, dzięki któremu uczestnicy na swoich urządzeniach (komputer, tablet, telefon) mogą odpowiadać na pytania konkursowe.
3. Uczestnicy logują się wpisując małymi literami swoje inicjały oraz cztery ostatnie cyfry numeru telefonu (wszystko w jednym ciągu - bez spacji).
4. Na pytania wyświetlane przez projektor zawodnicy udzielają jednej odpowiedzi, wybierając odpowiedni kolor z symbolicznym kształtem.
5. Na każde z pytań należy odpowiedzieć w podanym przedziale czasowym (od 10 do 30 sekund) ustalonym przez autorów pytań.
6. Brak odpowiedzi w wyznaczonym czasie lub odpowiedź błędna to brak punktów.
7. Program automatycznie przyznaje punkty, biorąc pod uwagę nie tylko poprawność odpowiedzi, ale także czas jej udzielenia.
8. Premie punktowe są przydzielane za ciąg poprawnych odpowiedzi.
9. Program podsumowuje każde pytanie, ujawniając, ile było poprawnych, a ile błędnych odpowiedzi.
10. Wyniki konkursu będą zamieszczane na ekranie w czasie rzeczywistym.
11. Zasady technicznego działania aplikacji każdy z uczestników może wcześniej sprawdzić na platformie: www.kahoot.com
12. Przed rozpoczęciem właściwego testu uczestnicy wezmą udział w teście próbnym celem zapoznania się z obsługą systemu Kahoot.

V POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Uczniowie oraz ich opiekunowie w momencie zgłoszenia uczestnictwa w konkursie wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych do celów konkursu oraz udostępnianie wizerunku.
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu.
3. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do odwołania konkursu.
4. Wszelkie sprawy nieuregulowane regulaminem rozstrzyga organizator konkursu.