

REGULAMIN KONKURSU CZYTELNICZEGO DLA UCZNIÓW

ZESPOŁU SZKÓŁ ELEKTRYCZNO-MECHANICZNYCH

„BYĆ WIEDZMINEM TO MARZENIE”

I. ORGANIZATOR:

- * Biblioteka szkolna

II. TERMIN KONKURSU:

- * Zgłoszenia do konkursu czytelniczego do 22.03.2016
- * Zgłoszenia do konkursu plastycznego do 08.04.2016
- * Eliminacje i finał konkursu czytelniczego 13.04.2016
- * Finał konkursu plastycznego 13.04.2016

III. ADRESACI KONKURSU:

- * Uczniowie wszystkich klas ZSEM

IV. CELE KONKURSU:

- * sprawdzenie stopnia znajomości treści Sagi o Wiedźminie
- * popularyzacja twórczości Andrzeja Sapkowskiego
- * kształcenie umiejętności czytania ze zrozumieniem;
- * poszerzenie zasobu słownictwa młodzieży;
- * propagowanie aktywności i kultury czytelniczej poprzez korzystanie z biblioteki szkolnej;
- * popularyzacja literatury
- * rozbudzanie pasji czytelniczych oraz zamiłowania do literatury;
- * rozwijanie zdrowego współzawodnictwa;
- * uaktywnienie uczniów poprzez udział w konkursach.

V. ZASADY PRZEPROWADZENIA KONKURSU:

ŚCIEŻKI WIEDZOWEJ:

1. Pytania konkursowe obejmują wiedzę z zakresu znajomości Sagi o Wiedźminie, biografii autora Andrzeja Sapkowskiego, oraz filmu i gry powstałych na bazie książek o Wiedźminie.
2. Konkurs zostanie przeprowadzony w dwóch etapach: I etap w formie 45-minutowego sprawdzianu. Złożony on będzie z zadań testowych otwartych i zamkniętych. II etap w formie ustnej.
3. Podczas konkursu nie wolno korzystać z żadnych pomocy naukowych, porozumiewać się z innymi uczestnikami, korzystać z jakichkolwiek urządzeń elektronicznych (telefony komórkowe, notesy, słowniki elektroniczne, itp.).
4. W przypadku sytuacji remisowej (dwie lub więcej osób zdobędzie taką samą liczbę punktów) organizatorzy rezerwują sobie prawo do przedstawienia dodatkowej puli pytań, która wyłoni ostatecznego zwycięzcę konkursu.

ŚCIEŻKI PLASTYCZNEJ:

1. Daj się ponieść fantazji i zaskocz wszystkich swoją wyobraźnią! To konkurs na najlepszą pracę plastyczną związaną z powieścią Andrzeja Sapkowskiego Saga o Wiedźminie lub filmem pod tym samym tytułem.
2. Na konkurs należy dostarczyć prace plastyczne wykonane samodzielnie dowolnymi technikami plastycznymi na formacie A3. Na odwrocie pracy należy umieścić dane autora: imię i nazwisko, klasę oraz

tytuł pracy.

3. Prace należy dostarczyć do biblioteki szkolnej w terminie do 8 kwietnia 2016 r.
4. Ogłoszenie wyników konkursu plastycznego nastąpi 13 kwietnia, a lista zwycięzców zostanie opublikowana na stronie internetowej szkoły i na profilu biblioteki na facebooku.
5. Konkurs (zarówno ścieżkę plastyczną jak i wiedzową) przeprowadzi i oceni Komisja Konkursowa, w skład której zostaną powołani nauczyciele- uczestnicy "Sieci współpracy i samokształcenia nauczycieli przedmiotów humanistycznych".
6. Udział w konkursie jest dobrowolny i oznacza przyjęcie w pełni postanowień niniejszego regulaminu.

VI. NAGRODY:

1. Laureaci konkursów otrzymają dyplomy oraz nagrody rzeczowe.
2. Wręczenie nagród nastąpi dnia 13 kwietnia 2016 r.
3. Prace laureatów konkursu plastycznego zostaną wyeksponowane na wystawie w świetlicy szkolnej.