

# REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU

## “Minecraft Challenge”

### Organizatorki:

p. Joanna Dąbrowska - nauczyciel informatyki

p. Alicja Dera - nauczyciel j. angielskiego

### Cele konkursu:

1. Nauka pracy projektowej.
2. Rozwijanie kreatywności oraz zachęcanie do nieszablonowego myślenia.
3. Rozwijanie umiejętności językowych w zakresie budownictwa oraz informatyki.
4. Rozwijanie myślenia przestrzennego.
5. Rozwijanie kompetencji społecznych oraz pracy zespołowej.
6. Doskonalenie słownictwa języka angielskiego.

### Zasady konkursu:

1. Konkurs odbędzie się **2 kwietnia 2025 r.** w sali informatycznej, w trzech kategoriach:  
I - klasy 3-4  
II - klasy 5-6  
III - klasy 7-8.
2. Pracę można wykonać indywidualnie lub w parach.
3. Zadaniem uczestników będzie wybudowanie **wioski** (klasy 3-6) oraz **parku rozrywki** (klasy 7-8) w Minecrafcie, w trybie „creative”.
4. Wszystkie elementy gry będą w języku angielskim.
5. Niedopuszczalne jest używanie kodów ułatwiających pracę. Za ich użycie grozi **dyskwalifikacja z konkursu.**
6. Nie można przerobić gotowych budowli stworzonych przez generator światów oraz pobierać budowli z Internetu.
7. Prace muszą być w pełni wykonane samodzielnie.
8. Po zakończonej pracy uczestnik lub grupa zgłasza ten fakt nauczycielowi i wspólnie zapisują pracę.
9. Zgłoszenia należy dokonać do **dnia 24 marca 2025 r.** u Pani Joanny Dąbrowskiej lub Pani Alicji Dery.

### Ocena pracy oraz wyniki:

1. Oceniane są:
  - a) Pomysłowość i kreatywność.
  - b) Zgodność z tematem pracy.
  - c) Nazwanie pracy w języku angielskim.
2. Jury wyłoni 3 najlepsze prace w każdej kategorii. Osobno prace indywidualne i zespołowe.
3. Wyniki zostaną ogłoszone **4 kwietnia** na długiej przerwie w sali informatycznej.

