

REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU

“Minecraft Challenge”

Organizator:

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. Dосonalenie słownictwa języka angielskiego.

Zasady konkursu:

1. Konkurs odbędzie się **22 kwietnia 2026 r.** w sali informatycznej, w dwóch kategoriach:
I - klasy 3-5
II - klasy 6-8
2. Pracę można wykonać indywidualnie lub w parach.
3. Zadaniem uczestników będzie wybudowanie **wymarzonego domu** 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 **17 kwietnia 2026 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 **24 kwietnia 2026 r.** o 12:30 w sali informatycznej.

