

Gdańskie Szkoły Autonomiczne

WOJEWÓDZKI KONKURS WIEDZY **W ŚWIECIE MITÓW I LEGEND**



Gdańskie Szkoły Autonomiczne

ul. Osiek 11/12, Gdańsk 80-842 ; tel: (58) 320-37-76 ; e-mail gasp@gfo.pl ;
strona internetowa <http://www.gaasp.gfo.pl>



WOJEWÓDZKI KONKURS WIEDZY DLA UCZNIÓW VIII KLASY SZKOŁY PODSTAWOWEJ

„W świecie mitów i legend”

REGULAMIN

Gdańsk, 2021

REGULAMIN

I. Informacje ogólne

1. Organizator

Organizatorem konkursu są Gdańskie Szkoły Autonomiczne ul. Osiek 11/12, Gdańsk 80-842; tel: (58) 320-37-76; e-mail gasp@gfo.pl; strona internetowa <http://www.gasp.gfo.pl>

2. Celem konkursu jest:

- rozwijanie umiejętności odnajdowania informacji w bogatych źródłach literackich, historycznych i zasobach Internetu,
- rozbudzanie zainteresowania historią i literaturą,
- rozbudzanie zainteresowania bogactwem kulturowym świata starożytnego oraz kulturą Europy, Polski i naszej małej ojczyzny – Pomorza,
- rozwijanie umiejętności odnajdowania elementów kultury starożytnej we współczesnym świecie,
- wzbogacanie języka o właściwie dobrane frazeologizmy,
- tworzenie warunków do opracowania przydatnych notatek graficznych (sketchnotek), opierających się na rzetelnej znajomości tekstu,
- rozwijanie umiejętności segregowania informacji i wydobywania rzeczy najistotniejszych przed stworzeniem pracy literacko-plastycznej w formie lapbooka,
- doskonalenie umiejętności tworzenia spójnej wypowiedzi pisemnej na zadany temat- (samodzielne tworzenie mitu),
- doskonalenie umiejętności dokonywania analizy tekstu i odnajdowania bogactwa językowego w nim zawartego,
- rozbudzanie motywacji do doskonalenia swej osobowości i planowego samokształcenia.

3. Zasięg konkursu

Konkurs ma zasięg wojewódzki i obejmuje uczniów VIII klas szkół podstawowych

4. Liczba i rodzaj etapów

Konkurs składa się z trzech etapów:

etap pierwszy (szkolny) – rozwiązywanie na terenie macierzystych szkół uczniów, przysłanego przez organizatora testu, składającego się z 45 pytań, dotyczących: treści wybranych przez organizatora legend Pomorza i Kaszub. Tytuły legend oraz pozycje, w których można będzie je odnaleźć znajdują się w p.IV regulaminu. Do kolejnego etapu przechodzą uczniowie, którzy uzyskają przynajmniej 85% prawidłowych odpowiedzi.

Etap drugi (powiatowy) – to połączenie dwóch elementów: napisanie pracy literackiej (mitu), na podany przez organizatora temat, oraz stworzenie do niego lapbooka (dodatkowe informacje związane z przygotowaniem lapbooka, znajdują się w materiałach, rozsyłanych do uczestników, którzy przejdą do drugiego etapu konkursu). Niezależna komisja, składająca się z osób spoza szkół, biorących udział w konkursie, dokonuje oceny prac (pracy literackiej oraz wykonanego lapbooka), wyłaniając finalistów. Prace będą oceniane od 0 do 20 pkt. Osoby, które uzyskają minimum 17 punktów przechodzą do kolejnego etapu konkursu.

Etap trzeci (finał wojewódzki)– Turniej Wiedzy oparty o mity: greckie, słowiańskie, skandynawskie, indiańskie i legendy arturiańskie (tytuły mitów oraz pozycje, w których można będzie je odnaleźć znajdują się w p.IV regulaminu) i powstałe na ich podstawie związki frazeologiczne. Uczestnicy, którzy podczas końcowego Turnieju Wiedzy zdobędą przynajmniej 90% pkt. otrzymują tytuł laureata. Pozostali uczniowie, którzy zakwalifikowali się do 3 etapu konkursu i wzięli udział w Turnieju, zostają jego finalistami.

Ze względu na obecną sytuację (pandemia) organizator zastrzega sobie prawo dokonywania drobnych zmian w regulaminie w celu ułatwienia pracy uczestnikom konkursu np. zamiast turnieju może zostać zrealizowana wersja on-line

5. Zasady uczestnictwa

- Organizator **10 grudnia 2021 roku** rozsyła mailowo do wydziałów edukacji poszczególnych miast na prawach powiatu i powiatów (z prośbą o przekazanie do poszczególnych gmin) zaproszenie do udziału w konkursie. Do zaproszenia dołączany jest regulamin konkursu.
- Szkoły zainteresowane udziałem uczniów w konkursie przesyłają do **10 stycznia 2022 roku** zgłoszenie (Karta zgłoszenia w załączeniu).
- Do **28 lutego 2022 roku** do szkół, zgłoszonych do udziału w konkursie, zostanie przesłany, przygotowany przez organizatora test, składający się z 45 pytań. Wraz z testem nauczyciele otrzymają klucz odpowiedzi. **1 marca 2022 roku** wszyscy zgłoszeni uczniowie przystępują do I etapu konkursu. Na rozwiązanie przesłanego testu uczniowie mają 45 min. Test, zgodnie z kluczem odpowiedzi, sprawdzają nauczyciele macierzystej szkoły uczniów. Nauczyciel odpowiedzialny za przeprowadzenie konkursu na terenie szkoły przesyła organizatorom wyniki testu **do 7 marca** (na druku, przygotowanym przez organizatora). Ci uczniowie, którzy otrzymają z testu co najmniej 38 pkt. przechodzą do kolejnego etapu konkursu.
- **8 marca 2022 roku** uczniowie, którzy przeszli do kolejnego etapu konkursu, otrzymają - od nauczycieli prowadzących - temat pracy literackiej i materiały pomocnicze do tworzenia lapbooków. Na wykonanie obu prac każdy uczeń będzie miał czas **do 20 kwietnia** (termin przekazania prac nauczycielowi prowadzącemu). Zebrane przez nauczycieli prace, osoby odpowiedzialne za etap szkolny, przesyłają pocztą lub dostarczają do sekretariatu Gdańskiej Autonomicznej Szkoły Podstawowej **do 22 kwietnia 2022 roku** (decyduje data stempla pocztowego). Prace oceni niezależna komisja, wyłaniając finalistów. Do **26 kwietnia** organizatorzy, na adresy szkół, przesyłają informację o uczestnikach konkursu, którzy zakwalifikowali się do ostatniego, finałowego etapu.

II. Termin trzeciego etapu konkursu

13 czerwca 2022 roku o godzinie 10⁰⁰ na terenie Gdańskich Szkół Autonomicznych odbędzie się trzeci etap konkursu. Czas trwania konkursu jest uzależniony od liczby zgłoszonych osób.

III. Skład komisji konkursowej

W skład komisji Wielkiego Turnieju Wiedzy będą wchodzić losowo wybrani nauczyciele ze szkół, biorących udział w konkursie, w tym przedstawiciel organizatora oraz pracownik Biblioteki Uniwersytetu Gdańskiego.

IV. Obowiązujące teksty i materiały do pierwszej i trzeciej części konkursu:

Do pierwszego etapu konkursu:

Jerzy Samp "Legendy Gdańskie" (Legenda Bałtyku, O Flądrze oraz złej i dobrej sławie, Cudowny źródło, Chleb zamienił się w kamień, Ferber - Cerber ma trzy głowy, Góra pięciu braci, O gdańskim zegarze)

Stan Bogdan "Baśnie gdańskie" (Mariacka wieża)

Andrzej Januszajtis "Legendy dawnego Gdańska" (Lwy z ratuszowego portalu)

Dorota Abramowicz „Legendy Pomorza i Kaszub” (Mściwy Gosk i piękna Jurata, Jak dzielny Puck wyratował burmistrznię Helę).

Do ostatniego etapu konkursu:

Jan Parandowski „Mitologia” r. „Narodziny świata”, „Dzieje Tezeusza”, „Herakles i jego 12 prac”, „Tułaczka Odyseusza”

Sat-Okh „Powstanie człowieka”

Jakub Bobrowski, Mateusz Wrona „ Mitologia słowiańska” – część I Bogowie –r. „Stworzenie świata”, „Stworzenie niebios”,

Roger Lancelyn Green „Mity skandynawskie” – rozdział: „Yggdrasil-drzewo świata”,

Roger Lancelyn Green „Król Artur i rycerze okrągłego stołu” rozdział „Dwa miecze”

Maria Kruger „Dar rzeki Fly”

V. Nagrody i wyróżnienia

Laureatami konkursu zostają osoby, które w ostatnim etapie konkursu – Turnieju wiedzy otrzymają powyżej 90% punktów, pozostali uczniowie uczestniczący w Turnieju otrzymują tytuł finalisty. Nauczyciele, których uczniowie wezmą udział w konkursie, otrzymają od organizatorów podziękowanie.

Kartę zgłoszenia można przesłać pocztą e-mail gasp@gfo.pl, faxem lub na adres
Gdańskie Szkoły Autonomiczne ul. Osiek 11/12, Gdańsk 80-842 ;

Serdecznie zapraszamy do wspólnej zabawy

Organizator konkursu

Gdańskie Szkoły Autonomiczne



Karta zgłoszenia do
KONKURSU WIEDZY
DLA UCZNIÓW VIII KLASY SZKOŁY PODSTAWOWEJ

W świecie mitów i legend
— *konkurs literacki*

Uczniowie naszej szkoły wezmą udział w w/w Konkursie

1. Nazwa szkoły

2. Adres:

3. Adres e-mail szkoły oraz strona WWW.
.....

4. Telefon i fax:

5. Nauczyciel odpowiedzialny za organizację etapu szkolnego (nazwisko i imię)
.....

6. Telefon kontaktowy do nauczyciela lub adres e-mail

7. Liczba uczniów zgłoszonych do udziału w konkursie.
.....

.....
data i podpis dyrektora szkoły

.....
pieczęć szkoły

- Organizatorzy będą bardzo wdzięczni za komputerowe wypełnienie karty zgłoszenia lub wypełnienia jej bardzo czytelnym pismem (szczególnie ważne są zapisy stron e-mail szkoły i nauczyciela)

<https://webowadbp.wixsite.com/lapbook/jak-zrobic>

<https://pl.pinterest.com/pin/448671181600808479/?lp=true>

<https://www.gadzetomama.pl/jak-zrobic-lapbooka/>

<https://kreatywnewrota.pl/lapbookowe-szalenstwo-dopadlo-i-nas/>

http://www.bc.ore.edu.pl/Content/694/T3-4_14%2C+Kope%C4%87.pdf

Wersja na konkurs



Strona główna (przykładowa): zawiera tytuł mit, autora dzieła, elementy dekoracyjne np.:



wnętrze lapbooka

Wklejamy treść własnej legendy (konkretne wymagania zostaną podane uczniom, którzy przejdą do drugiego etapu konkursu) w dowolnym miejscu wewnętrznej części lapbooka (najlepiej w części środkowej), a pozostałe miejsca wypełniamy treścią uznaną przez autora za istotną np.: krótki opis bohaterów opowieści, może jakiś schemat, pokazujący zależności wymyślonych przez nas postaci, może rysunki związane z treścią, jakiś labirynt do pokonania, itp.

Wewnątrz umieszczamy wszystko to, co przyszłemu czytelnikowi może się przydać w lepszym zrozumieniu treści naszej legendy.

Wykazujemy się umiejętnością wizualizowania ważnych elementów legendy, kreatywnością i umiejętnością zaciekawiania czytelnika i zachęcania go do wnikliwego zapoznania się z naszą literacką propozycją.