

II Bitwa Szkół Powiatu Ząbkowickiego 30 maja 2018 r.

Konkurencje:

1. **Turniej Eurobiznesu w języku angielskim:** każda szkoła wystawia dwuosobową drużynę. Gra trwa 60 minut. Komunikacja w trakcie gry odbywa się tylko w języku angielskim. O zwycięstwie decyduje suma punktów za grę i poprawność językową.
2. **Konkurs tworzenia strony internetowej:** szkoły wystawiają dwuosobowe reprezentacje. Wszyscy wykonują wylosowane zadanie. Ocenie podlega pomysł, estetyka wykonania oraz sprawność techniczna zawodników.
3. **Konkurs par tanecznych:** każda szkoła wystawia jedną parę taneczną. Zawodnicy losują fragment muzyczny, do którego w wyznaczonym czasie mają przygotować choreografię i następnie zaprezentować ją publiczności.
4. **Konkurs wiedzy o prawach człowieka:** każda szkoła wystawia trzyosobową drużynę. Drużyny odpowiadają na pytania z zakresu praw człowieka, a następnie analizują ten sam przypadek naruszenia praw. Ocenie podlega poprawność odpowiedzi w części pierwszej oraz sformułowanie argumentacji uzasadniającej stanowisko w ocenie przypadku. Zakres wiedzy obowiązującej w konkursie to podstawa programowa z zakresu szkoły ponadgimnazjalnej z wiedzy o społeczeństwie poziom podstawowy – punkty dotyczące praw człowieka i systemu ich ochrony.
5. **Konkurs tłumaczy:** dwuosobowa drużyna wybiera język tłumaczenia (inny niż angielski). Drużyny otrzymują ten sam tekst do tłumaczenia. Ocenie podlega poprawność językowa oraz wierność przekazu. Uczestnicy mogą korzystać ze słowników.
6. **Konkurs plastyczny:** dwuosobowe drużyny otrzymują zadanie do wykonania w trakcie trwania Bitwy. Ocenie podlega kreatywność i jasność przekazu.
7. **Konkurs fotograficzny:** dwuosobowe drużyny na początku Bitwy otrzymują takie samo zadanie do wykonania. Ocenie podlega kreatywność i wrażenia estetyczne.
8. **Turniej siatkówki:** grają drużyny mieszane (3 +3) w systemie każdy z każdym.
9. **Wyścigi sprawnościowe:** startują drużyny sześciuosobowe mieszane (3+3).
10. **Konkurs ratowniczo - medyczny:** drużyny sześciuosobowe.
11. **Konkurs muzyczny:** każda szkoła wystawia jednego zawodnika (bądź zespół muzyczny), który losuje tekst do wykonania. Musi dobrać melodię. Liczy się kreatywność oraz talent muzyczny.
12. **Turniej matematyczny:** dwuosobowe drużyny rozwiązują problemy matematyczne.
13. **Turniej teatralny:** każda szkoła przygotowuje trzyminutową scenkę teatralną w konwencji wylosowanej wcześniej epoki. Scenka ma przedstawiać usprawiedliwiającego się przed surowym nauczycielem ucznia, który nie zrobił zadania. Ocenie podlega poczucie humoru, sprawność i poprawność językowa, scenografia oraz wierność wylosowanej epoce.
14. **Planujemy również,** aby dwuosobowe reprezentacje szkół przygotowały wspólnie materiał informacyjny z wydarzenia do lokalnych gazet i stron internetowych. To zadanie nie będzie podlegało punktacji.

Regulamin II Bitwy Szkół Powiatu Ząbkowickiego

1. Rywalizacja między reprezentacjami szkół obejmuje 13 konkurencji.
2. W związku z dofinansowaniem Bitwy Szkół ze środków unijnych trzy konkurencje związane są tematycznie z rozumieniem demokracji i prawami człowieka (konkurs wiedzy o prawach człowieka, konkurs plastyczny, konkurs piosenki).
3. W skład reprezentacji każdej szkoły mogą wchodzić tylko obecni jej uczniowie.
4. Do oceny każdej konkurencji powołane zostaje przez Organizatora jury.
5. Każda konkurencja posiada również szczegółowy regulamin przebiegu i oceny.
6. Po zapoznaniu się z efektami pracy drużyn reprezentujących szkoły jury ustala zwycięzcę konkurencji oraz przyznaje 2. i 3. miejsce. W szczególnych sytuacjach jury może zdecydować inaczej (np. przyznać dwa pierwsze miejsca bądź nie przyznać pierwszego miejsca wcale, itp.). Za **zwycięstwo** w danej konkurencji szkoła otrzymuje **15 punktów**, za **II miejsce 10 punktów**, **III – 5 punktów**.
7. Jeżeli szkoła nie wystawi w danej konkurencji reprezentacji, otrzymuje **0 punktów**.
8. W przypadku dyskwalifikacji drużyny jury również nie przyznaje szkole żadnych punktów.
9. O zwycięstwie w Bitwie Szkół decyduje suma punktów uzyskanych przez uczniów szkoły we wszystkich konkurencjach.
10. W przypadku uzyskania przez reprezentacje szkół jednakowej liczby punktów, tytuł zwycięzcy turnieju otrzymają dwie bądź trzy placówki.
11. Organizatorzy zawodów nie zapewniają ubezpieczenia NW uczestnikom.
12. Organizatorzy nie zapewniają opieki wychowawczej uczestnikom zawodów. Za uczestników odpowiadają opiekunowie wyznaczeni przez szkoły macierzyste.

Regulamin turnieju Eurobiznesu w języku angielskim

1. W grze bierze udział dwuosobowa reprezentacja każdej ze szkół.
2. Gra trwa 60 minut, toczy się według standardowych reguł przewidzianych dla Eurobiznesu.
3. Uczestnicy gry posługują się między sobą tylko w języku angielskim. Ocenie będzie podlegał zakres słownictwa, którym dysponują uczestnicy oraz poprawność stosowanych form gramatycznych.
4. Użycie języka polskiego w trakcie gry dyskwalifikuje drużynę.
5. Po upływie czasu przeznaczanego na grę, jury ustala, która z drużyn zgromadziła największy majątek, a które zajęły drugie i trzecie miejsce.
6. Jury ocenia również, która drużyna najlepiej posługiwała się językiem angielskim, a która zajęła drugie i trzecie miejsce.
7. W każdej ocenianej części drużyna może uzyskać za I miejsce 15 punktów, za II– 10, a za III – 5 punktów.
8. W konkurencji zwycięża ta drużyna, której suma punktów uzyskanych za dwie oceniane części gry jest najwyższa. Drugie i trzecie miejsce zajmują drużyny, które uzyskały kolejno mniejszą i najmniejszą liczbę punktów.

Regulamin konkursu tworzenia strony internetowej

1. Szkoły wystawiają do konkurencji dwuosobową drużynę.
2. Drużyna losuje temat strony internetowej i otrzymuje materiały do jej tworzenia (obrazy i tekst).
3. Drużyna może korzystać tylko z otrzymanych materiałów.
4. Grafikę potrzebną do strony należy tworzyć w programie: Corel Draw, Gimp lub Paint.
5. W czasie wykonywania zadania nie wolno korzystać z kreatora stron internetowych pod karą dyskwalifikacji drużyny.
6. Na wykonanie zadania drużyna będzie miała 150 minut.
7. Jury oceni walory estetyczne oraz techniczne projektu.
8. Zwycięski projekt zostanie zaprezentowany w trakcie gali podsumowującej wszystkie konkursy w ramach Bitwy Szkół, chyba że jury zdecyduje inaczej.

Regulamin konkursu par tanecznych

1. Szkoła wystawia do konkurencji jedną parę taneczną.
2. Para taneczna w dniu Bitwy losuje utwór muzyczny i w ciągu 120 minut przygotowuje choreografię oraz ćwiczy jej wykonanie.
3. Jury ocenia interpretację utworu muzycznego, rytmiczność wykonania oraz elementy stroju podkreślające charakter wykonania.

Regulamin konkursu tłumaczy

1. Do konkursu szkoła wystawia dwuosobową reprezentację.
2. Drużyna informuje organizatorów o tym, na jaki język będzie tłumaczyć otrzymany tekst.
3. Drużyny otrzymują do tłumaczenia taki sam tekst.
4. Konkurs trwa 90 minut.
5. W trakcie konkursu uczestnicy mogą korzystać ze słowników w wersji papierowej.
6. Do sali, w której będzie przeprowadzony konkurs uczestnikom nie wolno (pod groźbą dyskwalifikacji drużyny) wносить urządzeń telekomunikacyjnych.
7. Prace uczestników zostaną zakodowane.
8. Jury oceniać będzie zgodność przekładu z tekstem oryginalnym oraz poprawność językową.

Regulaminkonkursu plastycznego

1. Szkoła wystawia do konkursu dwuosobową reprezentację.
2. Uczestnicy otrzymują od Organizatorów papier i kredki woskowe.
3. Zadanie będzie związane tematycznie z rozumieniem pojęcia „demokracja”.
4. W pracy obok obrazu mogą pojawić się słowa.
5. Konkurs trwa 120 minut.

6. Ocenie podlega pomysłowość w przedstawieniu zagadnienia, komunikatywność przekazu, talent plastyczny uczestników.
7. W trakcie konkursu nie wolno uczestnikom korzystać z urządzeń telekomunikacyjnych.

Regulamin konkursu fotograficznego

1. Szkoła wystawia do konkursu dwuosobową reprezentację.
2. Drużyna dysponuje własnym sprzętem fotograficznym oraz oprzyrządowaniem umożliwiającym, po wykonaniu zdjęć, pracę na komputerze.
3. Przed rozpoczęciem Bitwy Szkół uczestnicy otrzymują szczegółowe zadania do wykonania.
4. Konkurs trwa 150 minut.
5. Jury ocenia zgodność przygotowanego materiału z poleceniem konkursowym, kompozycję, wymowę oraz jakość techniczną zdjęć.
6. Zwycięska praca zostanie zaprezentowana podczas gali kończącej Bitwę Szkół, chyba że jury postanowi inaczej.

Regulamin konkursu muzycznego

1. Do konkursu szkoła wystawia wokalistę bądź zespół muzyczny.
2. Zadaniem uczestników będzie zaśpiewanie wybranego przez siebie fragmentu Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka.
3. Uczestnicy muszą do tekstu dobrać lub skomponować muzykę.
4. Dopuszcza się niewielkie zmiany w tekście Deklaracji wynikające z potrzeby utrzymania rytmu.
5. Jury ocenia jakość wykonania oraz wrażenie artystyczne całości.

Regulamin konkursu wiedzy o prawach człowieka

1. Do konkursu szkoła wystawia trzyosobową reprezentację.
2. Konkurs składa się z dwóch części: testu dotyczącego praw człowieka i systemu ich ochrony oraz z części ustnej, w której trzeba będzie zdecydować, czy w przedstawionej sytuacji doszło do złamania praw człowieka i uzasadnić swoje stanowisko.
3. Prace części pisemnej zostaną zakodowane.
4. W części pisemnej i ustnej drużyna formułuje jedną odpowiedź.
5. O zwycięstwie w konkursie zdecyduje suma punktów uzyskanych w części testowej i części ustnej.
6. W obydwóch częściach uczestnicy za I miejsce uzyskają 15 punktów, za II –10 i za III –5 punktów.
7. W trakcie pracy uczestnicy nie mogą korzystać z urządzeń telekomunikacyjnych.

Regulamin konkursu matematycznego

1. Szkoła wystawia do konkursu dwuosobową reprezentację.
2. Drużyna rozwiązuje zestaw 5 zadań z matematyki, za które może otrzymać 10 punktów.
3. Podczas konkursu nie można korzystać z kalkulatorów.
4. Prace są kodowane.
5. Konkurs trwa 45 minut.
6. Jury ocenia poprawność wykonania zadań .

Regulamin turnieju teatralnego

1. Do konkursu szkoła wystawia dowolną liczbę uczestników.
2. Uczestnicy przygotowują scenkę w konwencji epoki wylosowanej przez szkołę.
3. Scenka ma przedstawiać usprawiedliwiającego się przed surowym nauczycielem ucznia, który nie zrobił zadania.
4. Czas trwania scenki nie może przekroczyć 3 minut.
5. Ocenie jury podlega zgodność scenariusza, kostiumów i scenografii z wylosowaną epoką, poczucie humoru, kreatywność, poprawność językowa.

Regulamin turnieju siatkówki

1. Szkoła wystawia reprezentację składającą się z trzech dziewcząt i trzech chłopców.
2. Turniej odbywa się w systemie „każdy z każdym”.
3. Przepisy gry według zasad rozgrywek SZS.
4. Mecze odbywają się „każdy z każdym”. O kolejności zadecyduje losowanie opiekunów przed rozgrywkami.
5. Pomiędzy meczami przewidziano 10- minutowe przerwy.
6. Set rozgrywany jest do 15 punktów, w wypadku tiebreaka do 10.
7. W przypadku nierozstrzygnięcia o zwycięstwie decydują małe punkty.
8. Obowiązuje strój sportowy i buty zmienne.

Regulamin konkursu sprawnościowego-wyścig rzędów na wesoło

1. Szkoła wystawia reprezentację składającą się z trzech dziewcząt i trzech chłopców.
2. Obowiązuje strój sportowy i w razie niepogody obuwie zmienne.
3. Każdy zespół pokonuje ten sam tor przeszkód.
4. O zwycięstwie decyduje czas wykonania zadania przez cały zespół.
5. Opis zadania: uczestnicy, pierwszy z każdego zespołu, dobiegają do ławeczki, wykonują 3 przeskoki zawrotne. Następnie wykonują przewrót w przód na materacu. Pokonują płotki dołem i górą. Przechodzą dowolnym sposobem przez szarfę. Pokonują dowolnym sposobem skrzynię górą. Podbiegają do wyznaczonej linii, wykonują trzy rzuty piłką lekarską w przód minimum 6 metrów. Wracają na linię startu. Kolejny zawodnik startuje w momencie jej przekroczenia i dotknięcia ręki zawodnika.
6. Za przekroczenie zasad drużyna może otrzymać punkty karne:
 - za rzut krótszy niż 6 metrów – 1 sekunda kary doliczana do czasu drużyny;
 - w przypadku ominięcia lub niepoprawnego wykonania jakiegoś elementu toru doliczane będzie 5 sekund do czasu drużyny.

7. Wszystkie konkurencje muszą być wykonane zgodnie z ich opisem.

Regulamin konkursu ratowniczo-medycznego

1. W konkursie udział biorą sześciuosobowe drużyny.
2. Kapitanem drużyny jest jeden z zawodników wyznaczony przez zespół. W trakcie trwania zawodów możliwe jest, w uzasadnionych przypadkach, wskazanie przez zespół innej osoby pełniącej tę funkcję.
3. Każdy zespół biorący udział w zawodach **powinien posiadać apteczkę pierwszej pomocy** wyposażoną w podstawowe materiały opatrunkowe (załącznik 1. – spis materiałów opatrunkowych).
4. Oceny czynności ratowniczych zawodników dokonają sędziowie (osoby przeszkolone z zakresu pierwszej pomocy) na każdej stacji zaraz po wykonaniu zadania przy poszczególnych pozorantach w Karcie oceny.
5. Nad prawidłowością merytoryczną przebiegu zawodów czuwać będzie zaproszony ratownik medyczny.
6. Zawody składają się z poszczególnych stacji: 1. stacja – test, pozostałe stacje praktyczne.
7. W części teoretycznejdrużyny będą rozwiązywać test składający się z pytań dotyczących wiedzy z zakresu pierwszej pomocy.
8. W części praktycznejzawodnicy będą wykonywać czynności ratownicze zgodnie z zasadami udzielania pierwszej pomocy poszkodowanym pozorującym urazy lub zachorowania najczęściej występujące w codziennym życiu .
9. Wszystkie zespoły będą udzielać pomocy w tych samych scenkach pozoracji.
10. Na stacjach oceniane będzie: zapewnienie bezpieczeństwa, ratowanie życia, zdrowia, wezwanie kwalifikowanej pomocy, kolejność czynności udzielania pierwszej pomocy, umiejętność samodzielnego działania każdego z zawodników, kierowanie zespołem i praca zespołowa.
- 11.Czas pobytu zespołu na stacji nie może przekroczyć 10 minut.** Czas liczony będzie od momentu wejścia zespołu na stację. Na przeprowadzenie czynności ratowniczych zespół będzie miał do 10 minut. Po zakończeniu czasu akcji sędzia stacji przerwie ją i w obecności zawodników oceni wykonane czynności.
- 12.Zespół podczas udzielania pomocy w scenkach pozorowanych nie może konsultować się z opiekunem. Opiekun zespołu podczas wykonywania przez niego czynności ratowniczych nie może głośno udzielać żadnych wskazówek, ani niczego komentować.
- 13.** O zwycięstwie zdecyduje uzyskanie największej łącznej liczby punktów zdobytych na stacjach.
- 14.** Jeżeli więcej niż jeden zespół uzyska taką samą liczbę punktów, o zwycięstwie zadecyduje liczba punktów zdobytych podczas wykonywania resuscytacji. Jeżeli to nie wskaże zwycięzcy.obydwaj zespoły otrzymają tytuł zwycięzcy.

Załącznik 1.

SPIS MATERIAŁÓW OPATRUNKOWYCH W APTECZCE PIERWSZEJ POMOCY:

1. rękawiczki jednorazowe(typu chirurgicznego) – 20 par;

2. maseczka do sztucznego oddychania metodą "usta-usta" – jednorazowa – 4 sztuki;
3. nożyczki – 1 para;
4. koc termoizolacyjny – „folia życia” – 2 sztuki;
5. chusta trójkątna – 3 sztuki;
6. opaska podtrzymująca dziana (bandaż zwykły) o szerokości 10 cm – 5 sztuk;
7. opaska podtrzymująca dziana (bandaż zwykły) o szerokości 5 cm – 3 sztuki;
8. opaska elastyczna o szerokości 10 cm – 2 sztuki;
9. gaza opatrunkowa jałowa 1x1m – 1 opakowanie;
10. gaza opatrunkowa jałowa 1x1/2m – 1 opakowanie;
11. gaziki opatrunkowe jałowe 9x9cm – 4 opakowania;
12. gaziki opatrunkowe jałowe 5x5cm – 4 opakowania;
13. przyłepiec opatrunkiem szer. 8cm
14. przyłepiec na rolce 1cm lub 2,5cm
15. butelka wody niegazowanej 1/2l