

REGULAMIN KONKURSU

„30 LAT WOLNOŚCI, 30 LAT DEMOKRACJI”

Data konkursu: *4 czerwiec 2019 r. (wtorek)*

Organizatorzy konkursu: *Samorząd Uczniowski PSP w Osieku, nauczyciel historii, nauczyciel WOS*

CELE KONKURSU:

- ❖ *Promowanie osiągnięć uczniów z historii i wiedzy o społeczeństwie,*
- ❖ *Kształtowanie wartości patriotycznych,*
- ❖ *Kształtowanie postawy poszanowania tradycji i kultury własnego regionu i narodu,*
- ❖ *Rozwijanie kompetencji uczniów,*
- ❖ *Sprawdzenie wiadomości uczniów o 1989 roku,*
- ❖ *Poszerzenie wiadomości młodzieży o 1989 roku,*
- ❖ *Obchody roku szkolnego 2018/2019 – „Roku do Niepodległej” ,*
- ❖ *Obchody 30 rocznicy zwycięstwa „Solidarności” w wyborach parlamentarnych,*
- ❖ *Obchody 20 rocznicy wstąpienia Polski do NATO,*
- ❖ *Obchody 15 rocznicy wstąpienia Polski do UE.*

UCZESTNICY:

- *Konkurs skierowany jest do uczniów klasy VIII PSP w Osieku.*
- *W konkursie obowiązuje ograniczona ilość uczestników – 12 osób.*
- *Każdy powinien zapoznać się z rozkładem materiału.*

PRZEBIEG KONKURSU:

Konkurs podzielony jest na kilka konkurencji.

1. OCENA PLAKATU Z HASŁEM „30 LAT WOLNOŚCI”

Zadaniem każdej z drużyn jest przygotowanie plakatu z hasłem „30 lat wolności”. Praca ma być wykonana techniką dowolną na papierze A3. Grupa, która wykona

zdaniem Komisji lepszy plakat otrzyma dodatkowe 20 pkt. Plakat należy dostarczyć maksymalnie 3 czerwca.

2. „Co wiesz o 1989? – cz. 1”

Zadaniem każdego uczestnika jest podanie odpowiedzi na zadane pytanie, dotyczące 1989 r. Każda prawidłowa odpowiedź to 2 pkt. Uczniowie otrzymają propozycję jednego dodatkowego pytania z czasów współczesnych, które będzie punktowane na 3 pkt, lecz jeśli nie odpowiedzą albo podadzą odpowiedź błędną, zostaną im zabrane z puli wszystkie zdobyte w tej rundzie punkty. Maksymalnie grupa może zdobyć 15 punktów.

3. „Ploteczki w 1989”

„Ploteczki” to inaczej „Głuchy telefon”. Wszyscy członkowie drużyny wychodzą z sali, pozostaje tylko jeden uczeń. Prowadzący czyta jednej osobie z każdej drużyny plotkę, w której jest 10 słów kluczowych. Od tego czasu drużyna ma cztery minuty na to, aby jak najwierniej przekazać sobie nawzajem treść plotki, aż do kapitana drużyny, który stoi na końcu „głuchego telefonu”. Kapitan ma za zadanie przedstawić mniej lub bardziej przekształconą plotkę. Za każde wypowiedziane przez kapitana słowo kluczowe można otrzymać 2 punkty. Razem za całą rundę drużyna może zdobyć 20 punktów.

4. „Wiadomości z 1989”

Uczestnicy wcielą się w rolę prezenterów „Wiadomości”, by przeczytać kronikę wydarzeń z 1989 roku. Z każdej drużyny może być tylko jeden wybrany prezydent. Utrudnieniem będzie konieczność uzupełnienia brakujących w tekście 5 słów bądź wyrażen. Za każde poprawne słowo bądź wyrażenie drużyna otrzymuje 2 punkty. Maksimum 10 punktów. Drużyny po zakończeniu rundy otrzymają propozycję wygłoszenia wiadomości z bieżącego roku, a dokładnie z jednego wylosowanego miesiąca. Przyjęcie tej propozycji jest możliwością uzyskania kolejnych 10 pkt. Wypowiedź prezentera ma trwać co najmniej 3 minuty, a maks. 5 min. Jeśli w przemówieniu pojawi się błędna informacja, uczniom zabrane są wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie.

5. „Znani Polacy z 1989”

Każda drużyna otrzyma zestaw, w którym będzie się znajdować 5 zdjęć. Na każdej fotografii przedstawiona będzie postać kojarzona z 1989 rokiem. Zadaniem uczestników jest podanie imienia i nazwiska znanych Polaków. Podanie każdego dobrego imienia to 1 pkt. Podanie każdego dobrego nazwiska to 1 pkt. Maksymalnie można zdobyć za rozpoznanie tych pięciu postaci 10 pkt. Uczestnicy otrzymają propozycję dodatkowych punktów i mogą je zdobyć, jeśli rozpoznają kolejnych pięć postaci, ale już znanych z 2019 r. Jeśli się pomylą to stracą punkty z tej konkurencji. Maksymalnie w tej rundzie można zdobyć 20 pkt.

6. „Co ludzie powiedzą?”

W tej rundzie, przy stole znajdują się dwaj gracze (po jednym z każdej drużyny). Zasady nawiązują do programu Familiada. Zadaniem uczestnikiem jest szybsze zgłoszenie po usłyszeniu pytania, a następnie określenie najczęściej udzielanej odpowiedzi przez ankietowanych na pytanie zadane przez prowadzącego. W zależności od pozycji na liście, szansę może mieć zawodnik drużyny przeciwnej. Jeśli odpowiedź przeciwnika przebija odpowiedź osoby szybszej, gracz szybszy zostaje wyeliminowany. Gracze, którzy odpadli są zastępowani przez kolejne osoby z drużyny. Wygrywa drużyna, której zawodnik pozostanie przy pulpicie. Otrzymują oni 20 pkt.

7. „Wybuchowy 1989”

Konkurencja polega na tym, że w kręgu złożonym na przemian z zawodników obu drużyn 4 minuty krąży wybuchowa paczka. Można ją przekazać dalej tylko wtedy, gdy poprawnie udzieli się odpowiedzi na pytanie, dotyczące czasów współczesnych lub przełomu lat 80 i 90 XX wieku. Jako pierwsza odpowiada osoba, która ma najbliższej dzisiejszego dnia urodziny. Wszystkie punkty, czyli 30, wygrywa ta drużyna, u której uczestnika paczka „nie wybuchnie”.

8. „Jaka to melodia z 1989”

Zadaniem każdego uczestnika jest udzielenie odpowiedzi na pytanie: „Jaka to piosenka?”. Każdy będzie musiał podać odpowiedni tytuł utworu, który usłyszy. Każda piosenka to przebój lat 80 i 90. Za podanie prawidłowego tytułu i wykonawcy drużynie przybywa 2 punkty więcej, czyli maksymalnie może ich przybyć 12. Drużyna otrzyma propozycję usłyszenia jeszcze dwóch polskich piosenek, tym razem z 2019 roku. Jeśli drużyna podejmie się próby i odpowie nieprawidłowo to zostaną jej zabrane wszystkie punkty z tej rundy. Jeśli drużyna odpowie prawidłowo otrzyma 8 punktów. Maksymalnie w tej konkurencji można zdobyć 20 pkt.

9. „UE i NATO bez tajemnic”

Zadaniem każdej drużyny jest wystawienie jednej osoby, która zmierzy się z pytaniami, dotyczącymi Unii Europejskiej i NATO. Uczestnik odpowiada dopóki:

- Nie będzie odpowiadał na jedno pytanie krócej niż 5 sekund
- Nie odpowie błędnie
- Nie upłyną 2 minuty
- Nie skończą się pytania (maksymalnie 20)

Maksymalnie za tę rundę drużyna może otrzymać 20 punktów.

10. PÓŁFINAŁ – „Tajemnicze koperty”

W półfinale pojawi się pięć tajemniczych kopert. Nikt oprócz prowadzącego nie będzie wiedział, co się w nich ukrywa. Może być tam duża, mała lub minusowa ilość punktów. Można te koperty wylicytować. Cena wywoławcza to 5 pkt. Po podaniu ceny wywoławczej rozpoczyna się licytacja każdej z kopert. Ta runda zadecyduje, kto wejdzie do finału.

PODLICZENIE PUNKTÓW KAŻDEJ DRUŻYNY – WYGRYWA DRUŻYNA Z WIĘKSZĄ ILOŚCIĄ PUNKTÓW.

11. ELIMINACJE DO FINAŁU

Spośród 6 uczestników z drużyny, należy wybrać 4 osoby. W eliminacjach każdy z uczestników zmierzy się z rundą „5 sekund”.

Do finału przejdzie 4 osoby.

12. FINAŁ – „Jeden na jednego”

Finał to runda „Jeden na jednego”. Uczestnicy będą rywalizować między sobą.

UCZESTNIK 1 KONTRA UCZESTNIK 2

UCZESTNIK 3 KONTRA UCZESTNIK 4

POJEDYNEK O 3 MIEJSCE:

Przegrany pierwszy KONTRA Przegrany drugi

POJEDYNEK O 1 MIEJSCE:

Zwycięzca pierwszy KONTRA Zwycięzca drugi

Prowadzący w każdym pojedynku przeczyta 15 pytań, na które uczestnicy muszą w pamięci udzielić odpowiedzi i je zapamiętać. Po odczytaniu pytań, uczestnicy podają odpowiedzi. Przygrywa ten, który nie udzielił odpowiedzi w czasie krótszym niż 5 sekund. Podawanie odpowiedzi nie musi być w porządku chronologicznym.

NAGRODY:

Zwycięzca otrzyma dwie oceny celujące z historii i wiedzy o społeczeństwie oraz dyplom.

Uczestnicy zwycięskiej drużyny otrzymają oceny celujące z historii i wiedzy o społeczeństwie oraz dyplomy.

Pozostali uczestnicy otrzymają oceny bardzo dobre z historii i wiedzy o społeczeństwie.

UWAGI:

Ze względu na określony czas niektóre konkurencje mogą zostać pominięte.

MATERIAŁY POMOCNICZE:

Podręcznik do wiedzy o społeczeństwie / Podręcznik do historii

<https://dzieje.pl/kalendarz-dat/1989>

<https://dzieje.pl/aktualnosci/wybory-czerwcowe-1989>

<https://dzieje.pl/zagadnienia>

<https://pl.wikipedia.org/wiki/1989>

<http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/56,114883,23490957,4-czerwca-1989-roku-skonczyl-sie-w-polsce-komunizm-przypominamy.html>

<https://dzieje.pl/aktualnosci/1989-czas-w-ktorym-wygasala-czerwiec>

<https://dzieje.pl/aktualnosci/30-rocznica-okraglego-stolu-i-transformacji-8990>