Załącznik Nr 2

I. Organizator Konkursu

1) Laboratorium Działań Twórczych w Przestrzeni Społecznej Wydziału Studiów Edukacyjnych UAM
2) Wydział Matematyki i Informatyki UAM

II. Przedmiot i cele Konkursu MLK – I etap

Przedmiotem jest opracowanie koncepcji i projektu edukacyjnej gry planszowej o tematyce matematycznej z działu algebra.

1) Promowanie tradycyjnej formy rozrywki, jaką są gry planszowe.
2) Rozwijanie wyobraźni i kreatywności uczniów poprzez realizację autorskich pomysłów.
3) Kształcenie zdolności pozyskiwania i wykorzystywania posiadanej wiedzy w praktyce.
4) Rozbudzanie wyobraźni technicznej, rozwijanie pomysłowości i twórczego myślenia.
5) Wzmacnianie poczucia własnych możliwości i umiejętności pracy zespołowej.

III. Założenia organizacyjne

1) Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klasy 7 i 8 szkół podstawowych.
2) Format planszy do gry – A3, technika dowolna, liczba graczy – 3.
3) Projekt musi być wykonany przez wszystkich uczestników konkursu.
4) 4. Praca konkursowa powinna zawierać elementy charakterystyczne dla gry planszowej: tytuł, instrukcję gry, opakowanie do gry, inne potrzebne elementy np. planszę, pionki, fiszki, karty itp.
5) Wszystkie elementy potrzebne w grze muszą być wykonane samodzielnie.
6) Do konkursu mogą być zgłaszane wyłącznie prace autorstwa uczestników, nienaruszające praw autorskich osób trzecich, nigdzie uprzednio niepublikowane.
7) Prezentacja gry w pierwszym etapie jest w formie zdalnej. Uczniowie mają do 7 minut na zaprezentowanie swojego pomysłu. Do prezentacji pracy powinny być dołączone następujące informacje: opis projektu na koniec i opis przebiegu pracy oraz zdjęcia podczas tworzenia, szczegółowa instrukcja obsługi, jakie elementy składowe zawiera gra. Prezentacja powinna być wysłana mailem do dnia 1 marca 2023 r. na email: twojewnuki@amu.edu.pl

IV. Ocena prac

1) Estetyka pracy.
2) Przejrzystość zasad gry.
3) Oryginalność i pomysłowość.
4) Zgodność z tematem.