**Wyzwanie dla Mądrych Głów**

**Turniej o Puchar Prezydenta Miasta Opola dla Mądrych Głów!**

**5 czerwca 2025** r. szkoły podstawowe

**12 czerwca 2025** r. szkoły ponadpodstawowe

**Do turnieju staną drużyny wytypowane w każdej ze szkół, po jednej z każdej szkoły.**
Z pomocą aplikacji Mądre Głowy drużyny będą odnajdywały wybrane miejsca w mieście
i odpowiadały na pytania związane z historią Opola oraz wiedzy ogólnej z przedmiotów szkolnych w ramach podstawy programowej.

1. **CEL TURNIEJU**
2. Promocja opolskich szkół.
3. Promocja wiedzy i umiejętności uczniów opolskich liceów i szkół podstawowych
w różnych dziedzinach (historia, biologia, język polski, matematyka, itd).
4. Wykorzystanie grywalizacji w edukacji.
5. Kształcenie kompetencji społecznych w rywalizacji fair play w turnieju o Puchar Prezydenta.
6. Rozwijanie zainteresowań naukowych i poszerzanie horyzontów intelektualnych uczniów.
7. Integracja środowiska szkolnego i budowanie pozytywnych relacji między uczniami
z różnych placówek edukacyjnych.
8. Promocja aktywnego spędzania czasu i zdrowego stylu życia.
9. Promocja Miasta Opola
10. **REALIZATOR TURNIEJU**

Realizatorem turnieju jest Miejskie Centrum Wspomagania Edukacji w Opolu oraz właściciel aplikacji Mądre Głowy.

MCWE – Konsultanci i doradcy metodyczni MCWE są autorami pytań, na które będą odpowiadali uczniowie biorący udział w turnieju. Pytania z zakresu podstawy programowej dla szkół obejmuję następujące przedmioty: język polski, matematyka, język angielski, język niemiecki, biologia, chemia, fizyka, informatyka, wos, historia, pierwsza pomoc, dzieje Opola. Pytania zawierają cztery odpowiedzi do wyboru, w tym jedna jest prawidłowa.

Aplikacja Mądre Głowy – strona techniczno-programistyczna i organizacja turnieju.

1. **TERMIN, MIEJSCE I CZAS TRWANIA**

5 czerwca 2025 r. szkoły podstawowe

12 czerwca 2025 r. szkoły ponadpodstawowe

**Teren gry:** Centrum i Stare Miasto w Opolu.

**Rozpoczęcie i podsumowanie:** wejście/schody do Ratusza od strony zachodniej

**Czas całkowity trwania turnieju to 5 godzin,**

9:00 – rozpoczęcie,

9:30 – 13:00 – gra,

13:00-13:30 – podsumowanie wyników,

13:30 – 14:00 – podsumowanie turnieju, wręczenie pucharu,

1. **ORGANIZACJA TURNIEJU**
2. Zgłoszenia elektroniczne przez naszą stronę www.
Zgłoszenia szkół podstawowych do 30 maja 2025 r.

<https://forms.office.com/e/FSFZPcEn3Q>

Zgłoszenia szkół ponadpodstawowych do 6 czerwca 2025 r.

<https://forms.office.com/e/tt9ZYqPwAr>

1. Jeśli między zgłoszeniem elektronicznym a dniem turnieju w składzie drużyny zajdą zmiany (spowodowane np. chorobą ucznia) opiekun w momencie przybycia na turniej przekazuje organizatorom drukowaną kartę zgłoszenia zawierającą: nazwę szkoły, skład drużyny, imię i nazwisko opiekuna oraz numer telefonu do opiekuna w czasie gry.
2. Do turnieju każda szkoła zgłasza jedną drużynę składającą się z minimum
4, maksimum 6 uczestników.
3. Uczestników obowiązują wszystkie przepisy związane z bezpieczeństwem. Opiekę nad drużynami sprawują nauczyciele ze szkoły uczestniczącej w turnieju.
4. Turniej rozpoczyna się i kończy przy: wejściu/schodach do Ratusza od strony zachodniej.
5. Wszelkie próby złamania zasad skutkują wykluczeniem z gry.
6. Liczba opiekunów oraz ich rola zgodna z przepisami oświatowymi dotyczącymi wyjść poza teren szkoły. Opiekun sprawuje opiekę i nie może ingerować w grę! Udziela pomocy w rozwiązywaniu problemów niezwiązanych z quizem w grze. Każdy opiekun będzie w kontakcie z organizatorami korzystając z panelu kontaktowego w grze.

**PRZEBIEG TURNIEJU**

9:00 – spotkanie pod Ratuszem w Opolu (strona zachodnia),

- uroczyste rozpoczęcie, przypomnienie zasad bezpieczeństwa, omówienie zasad i przebiegu gry, logowanie,

9:30 – 13:00 – Turniej, uczestnicy pod opieką nauczycieli poszukują punktów na mapie/zdjęciach i udzielają odpowiedzi na pytania z aplikacji,

13:00 – 13:30 – zliczanie zdobytych punktów, drużyny spotykają się w miejscu startu przy zachodniej stronie Ratusza,

13:45 - Oficjalne zakończenie i wręczenie pucharu.

OPIS TECHNICZNY I ORGANIZACYJNY TURNIEJU

1. Na schodach do Ratusza (od strony zachodniej) zostanie ustawiony punkt startowy
i końcowy gry.
2. Drużyny będą widoczne na mapie dostępnej dla organizatorów, a ich wyniki na bieżąco aktualizowane na mediach społecznościowych.
3. Podczas gry drużyny będą nagrywane i fotografowane w celu gromadzenia materiałów do rozliczenia projektu.
4. Uczniowie wyłonieni przez szkoły, w danym dniu stają na starcie gry na schodach Ratusza od strony zachodniej. Zakładają konto w aplikacji nadając nazwę swojej drużynie. Wszystkie drużyny grają w aplikacji "Mądre Głowy". Drużyny w dowolnej kolejności odnajdują punkty kontrolne na podstawie zdjęcia w aplikacji, a następnie odpowiadają na pytanie. Pytania są w formie testu wyboru i tylko jedna odpowiedź
z czterech jest prawidłowa. Pytania są z zakresu podstawy programowej oraz informacji o Opolu.
5. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku takiej samej liczby punktów decyduje czas wykonania zadań.

**Kto zdobędzie Puchar Prezydenta Opola?**

**Dla szkół podstawowych jest to pierwsza edycja turnieju!**

Puchar jest nagrodą „przechodnią”. W tym roku zostanie wręczony po raz pierwszy szkole, która wygra turniej i do kolejnej edycji pozostanie w jej rękach. Kto zdobędzie puchar dowiemy się 5 czerwca 2025 roku pod Ratuszem.

**Dla szkół ponadpodstawowych jest to II edycja turnieju!**

Puchar jest nagrodą „przechodnią”. Aktualnie znajduje się w rękach uczniów PLO nr III
w Opolu, którzy zdobyli go rok temu w ramach I edycji. Kto w tym roku zdobędzie puchar? Komu przekażą go uczniowie PLO nr III? A może na kolejny rok pozostanie w PLO nr III? Wszystkiego dowiemy się 12 czerwca 2025 roku pod Ratuszem.