



GIMGRA

wieloetapowa gra miejska dla gimnazjalistów

Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach

oraz partnerzy:

Muzeum w Gliwicach

Młodzieżowy Dom Kultury w Gliwicach

Gliwickie Centrum Organizacji Pozarządowych

Liceum Ogólnokształcące Filomata

Fundacja Nowoczesna Polska

Fundacja Greenpower Polska

zapraszają serdecznie grupy zorganizowane z gliwickich szkół gimnazjalnych
do wzięcia udziału w GIMGRZE.

GIMGRA to skierowany do młodzieży gimnazjalnej projekt z zakresu edukacji medialnej.

Celem projektu jest zwiększenie kompetencji młodzieży w zakresie:

- właściwego doboru źródeł informacji,
- wyszukiwania informacji, ich umiejętnej oceny i weryfikacji,
- twórczego wykorzystania aplikacji i programów,
- tworzenia materiałów multimedialnych,
- współpracy w grupie przy użyciu nowoczesnych technologii komunikowania.

W ramach projektu młodzież będzie gromadzić informacje i przygotowywać materiały na temat przemysłowej historii miasta oraz jego obecnego oblicza, w którym bardzo ważną rolę odgrywają nowoczesne technologie.

GIMGRA umożliwi młodzieży wzięcie udziału w cyklu bezpłatnych zajęć. Projekt opiera się na grywalizacji, dlatego będzie też okazją do świetnej zabawy oraz zdrowej rywalizacji.

Wszystkie szczegóły i zasady gry są opisane w regulaminie, dostępnym na stronie
www.biblioteka.gliwice.pl.

HARMONOGRAM PROJEKTU

Projekt rozpoczyna się w listopadzie 2015 r. i trwa do kwietnia 2016 r.

do 5 listopada 2015 r. - przyjmowanie zgłoszeń,

listopad 2015 r. – spotkanie zorganizowane przez Fundację Greenpower Polska (Politechnika Śląska),

grudzień – warsztaty w bibliotece (aplikacje, animacje)

styczeń – Gliwicka podróż Szlakiem Zabytków Techniki – zajęcia w terenie (np. Radiostacja, Muzeum Techniki Sanitarnej, Oddział Odlewnictwa Artystycznego, GZUT, Śluza Łabędy na Kanale Gliwickim, Wieże Ciśnień itp.) – grupy zbierają materiały (zdjęcia, nagrania komentarzy) do realizacji filmu,

luty – warsztaty w Liceum Ogólnokształcącym FILOMATA,

marzec – Mediaquest – quiz oraz zadania praktyczne z zakresu edukacji medialnej,

kwiecień – finał projektu, prezentacja wyników pracy grup.

Podany harmonogram jest ramowy i może ulec zmianie, o której organizator będzie informował z wyprzedzeniem.

Regulamin GIMGRY wieloetapowej gry miejskiej dla gimnazjalistów

Organizator

Organizatorem GIMGRY – wieloetapowej gry miejskiej dla gimnazjalistów jest Miejska Biblioteka Publiczna w Gliwicach (zwana dalej Organizatorem).

Cel i temat Gimgry

Celem gry jest podniesienie kompetencji młodzieży w zakresie wyszukiwania informacji, korzystania z aplikacji i programów oraz umiejętności współpracy online. Gimgra jest zabawą opartą na grywalizacji, mediach i nowych technologiach. Uczestnicy będą korzystać z aplikacji i Internetu.

Zgłoszenie i zasady gry

1. Gra adresowana jest do gliwickich gimnazjalistów z klas I – III.
2. Zgłoszenia do projektu można dokonać osobiście (w Oddziale dla dzieci nr 33 MBP w Gliwicach, ul. Kościuszki 17) bądź za pomocą wiadomości e-mail (0-33@biblioteka.gliwice.pl) do 5 listopada 2015 r. lub DO WYCZERPANIA MIEJSC. Przy zgłoszeniu należy podać klasę, szkołę, imię i nazwisko opiekuna oraz dane kontaktowe (nr telefonu i adres e-mail).
3. Do projektu Organizator zaprosi maksymalnie 20 klas. Z jednej szkoły mogą zostać zgłoszone maksymalnie cztery klasy.
4. Do gry opiekun zgłasza całą klasę. Spośród dzieci wybiera pięcioosobowe zespoły, które realizować będą comiesięczne zadania. Ustalenie składu zespołu pozostaje w gestii opiekuna, organizator zaleca jedynie, by ustalać skład grup w sposób aktywizujący całą klasę.
5. Każda klasa zostanie poproszona o wymyślenie i podanie swojej nazwy (na potrzeby gry). Nazwa ta będzie używana w komunikacji z drużynami i w publikowanym na stronie www.biblioteki.rankingu.

6. Poszczególne zadania będą sukcesywnie ogłaszane i szczegółowo wyjaśniane na stronie internetowej MBP w Gliwicach oraz za pomocą wiadomości e-mail (na adres opiekuna). Dokładne terminy, czyli dzień i godzina danych zadań tematycznych, będą ustalane z grupami co miesiąc.
7. Comiesięczne zadania będą punktowane. Zasady przyznawania punktów zostaną podane przy ogłaszaniu kolejnych zadań.
8. Organizator będzie prowadził ranking drużyn. Będzie on uaktualniany co miesiąc i dostępny na stronie www biblioteki.
9. Udział we wszystkich zajęciach jest bezpłatny.
10. Zwycięzcy gry zostaną wyłonieni po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymali wykonując zadania w poszczególnych instytucjach. Zwycięzcą zostanie klasa, która łącznie otrzyma największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej klas otrzyma równą liczbę punktów, zespoły przystąpią do dodatkowego zadania rozstrzygającego, które w ostatecznym sposób wyłoni zwycięzców.
11. Finał projektu odbędzie się w kwietniu 2016 r.
12. Regulamin znajduje się na stronie internetowej Organizatora.
13. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający ma Organizator.

Formularz zgłoszenia udziału klasy w GIMGRZE

Szkoła:
Klasa:
Nazwa klasy w grze:
Imię i nazwisko opiekuna zespołu:
Telefon kontaktowy opiekuna:
Adres e-mail opiekuna:

Oświadczanie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz o zapoznaniu się z treścią Regulaminu i przystąpieniu do GIMGRY na zasadach określonych w Regulaminie.

Jako opiekun klasy wyrażam zgodę na publikację swojego wizerunku w materiałach promocyjnych, powstałych podczas trwania gry. Organizatorzy proszą, by uczniowie biorący udział w projekcie, złożyli u opiekuna stosowne zgody na udostępnienie wizerunku.

.....
data i podpis