

## **Regulamin uczestniczenia w Grze edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” w ramach projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska”**

### **§ 1. Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje w III Edycji Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” realizowanej w latach 2013/2014 i dotyczy udziału w grze edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę”, czyli w konkursie indywidualnym.
2. Gra edukacyjna „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” została opracowana w ramach Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” realizowanego przez Samorząd Województwa Wielkopolskiego w partnerstwie z Uniwersytetem im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Ogólnopolską Fundacją Edukacji Komputerowej, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, zwanych dalej Organizatorem.
3. Gra edukacyjna „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” weryfikuje wiedzę i umiejętności uczestników z zakresu treści zawartych w Edukacyjnych Projektach Uczniowskich, opracowanych w ramach Projektu przez zespoły uczniowskie i dostępnych na stronie internetowej <http://www.eszkola-wielkopolska.pl>.
4. Uczestnikami gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” mogą być wyłącznie uczniowie będący członkami Zespołów Uczniowskich z III Edycji Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” realizowanej w latach 2013/2014.
5. Gra edukacyjna „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” składa się trzech następujących po sobie etapów:
  - 1) Turniej internetowy,
  - 2) Półfinał,
  - 3) Finał.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



## § 2. Zasady uczestnictwa w grze edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę”

### Etap 1: Turniej internetowy

1. Turniej internetowy gry edukacyjnej rozpoczyna się 1 czerwca 2014 roku o godzinie 0:00 i kończy 18 sierpnia 2014 r. o godzinie 15.00.
2. Udział w grze jest dobrowolny.
3. Gra edukacyjna „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” dostępna jest po zalogowaniu się na platformę <http://platforma.eszkola-wielkopolska.pl/> przy użyciu danych identyfikacyjnych używanych podczas realizacji projektu.
4. Gracz wciela się w postać podróżnika – obywatela. Podróżuje po różnych rejonach Wielkopolski. Poznaje kulturę, historię, architekturę i ciekawostki związane z regionem, opisane w poszczególnych Edukacyjnych Projektach Uczniowskich.
5. Gracz rozpoczyna grę mając na swoim koncie 200 Koziołków. Koziołki to lokalna waluta, którą zdobywa się w turniejach, a wydaje na podróżowanie.
6. Pytania w grze podzielone są na dziedziny, odpowiadające przedmiotom, w ramach których powstały projekty Zespołów Uczniowskich III Edycji Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” (matematyka, biologia, chemia, fizyka, geografia).
7. Gracz sam określa poziom trudności pytania, na jakie chce odpowiadać – rozwiązanie trudniejszych pytań zapewnia wyższą premię finansową.
8. Ilość zgromadzonych funduszy wpływa na kolejne ruchy gracza, determinując możliwość pokonania odległość dalszej podróży.
9. Zadaniem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów.
10. Szczegółowe zasady gry w Turnieju internetowym zostały przedstawione w Poradniku dostępnym na każdej karcie gry po naciśnięciu przycisku . ? ..
11. Do kolejnego etapu gry edukacyjnej awansuje 30 graczy, którzy zdobyli największą liczbę punktów. W przypadku zdobycia jednakowej liczby punktów przez kilku graczy, o awansie decyduje najkrótszy średni czas wszystkich poprawnych odpowiedzi udzielonych przez gracza.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



### **§ 3. Zasady uczestnictwa w grze edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę”**

#### **Etap 2: Półfinał**

1. Półfinał gry edukacyjnej odbędzie się 8 września 2014 roku w siedzibie Ogólnopolskiej Fundacji Edukacji Komputerowej w Poznaniu, przy ulicy Szamarzewskiego 82.
2. W półfinale gry biorą udział gracze wyłonieni w turnieju internetowym.
3. Gracze odpowiadają na 30 pytań wybranych z puli pytań Turnieju internetowego gry. Pytania wybiera wcześniej przedstawiciel Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
4. Pytania są prezentowane przy pomocy specjalnej aplikacji zainstalowanej na 30-stu komputerach. Komputery dostarcza Organizator. Podczas rozgrywki gracze mogą korzystać wyłącznie z w/w komputerów. Wykorzystanie jakichkolwiek innych urządzeń elektronicznych skutkuje dyskwalifikacją z udziału w grze. W/w komputery Organizatora nie mają dostępu do sieci Internet.
5. Każde pytanie ma zaprezentowane cztery odpowiedzi. Zadaniem gracza jest wskazanie jednej odpowiedzi poprawnej. Przed udzieleniem odpowiedzi nie można przejść do następnego pytania. Podczas rozgrywki gracz może cofnąć się i zmienić odpowiedź udzieloną poprzednie pytania.
6. Za każdą poprawną odpowiedź gracz otrzymuje jeden punkt. Nie ma punktów ujemnych.
7. Aby ukończyć rozgrywkę gracz musi udzielić odpowiedzi na wszystkie 30 pytań.
8. Maksymalny czas na udzielenie wszystkich odpowiedzi wynosi 60 minut. Czas dla każdego gracza jest liczony indywidualnie przez aplikację. Rozgrywka trwa od momentu zapisania danych osobowych do chwili potwierdzenia ukończenia gry.
9. Ranking uczestników półfinału zostaje ustalony na podstawie liczby uzyskanych punktów (od największej do najmniejszej). Dla uczestników, którzy uzyskali jednakową liczbę punktów ich kolejność zostaje ustalona na podstawie czasu udzielenia wszystkich odpowiedzi (od najkrótszego do najdłuższego). Do kolejnego etapu gry awansuje pierwszych 10 graczy z powstałej w ten sposób listy rankingowej.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



## § 4. Zasady uczestnictwa w grze edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę”

### Etap 3: Finał

1. Finał gry edukacyjnej odbędzie się 24 września 2014 roku podczas uroczystej gali podsumowującej III Edycję Projektu, która odbędzie się w Auli Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, przy ulicy Wieniawskiego 1.
2. W finale gry biorą udział gracze wyłonieni w półfinale. Finaliści odpowiadają na pytania na żywo, przed publicznością.
3. Pytania są prezentowane finalistom przy pomocy specjalnej aplikacji zainstalowanej na 10-ciu tabletach dostarczonych przez Organizatora.
4. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze zapoznają się z aplikacją odpowiadając na 5 pytań testowych. Odpowiedzi udzielone na pytania testowe nie są uwzględniane w konkursie.
5. Następnie rozpoczyna się rozgrywka, podczas której finaliści odpowiadają na 20 pytań wybranych z puli pytań Turnieju internetowego gry. Pytania wybiera wcześniej przedstawiciel Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.
6. Prowadzący finał zadaje pytanie, które pojawia się na tabletach wszystkich finalistów. Finaliści mają 10 sekund na zapoznanie się z pytaniem. Po upływie tego czasu na tabletach uczestników pojawiają się cztery odpowiedzi, z których tylko jedna jest poprawna. Uczestnicy mają 30 sekund na udzielenie odpowiedzi. W tym czasie na ekranie publiczność może śledzić przebieg rywalizacji.
7. Po 10 i 19 pytaniu na ekranie pojawia się ranking uczestników. Ranking uczestników finału zostaje ustalony na podstawie liczby dotychczas uzyskanych punktów (od największej do najmniejszej). Dla uczestników, którzy uzyskali jednakową liczbę punktów ich kolejność jest ustalana na podstawie dotychczasowej sumy czasów udzielenia wszystkich odpowiedzi (od najkrótszego do najdłuższego). Czas udzielenia odpowiedzi jest liczony w sekundach z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
8. Po udzieleniu odpowiedzi na 20 pytanie lista rankingowa staje się automatycznie ostateczną listą rankingową i określa miejsca zajęte w finale gry.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA  
WIELKOPOLSKIEGO



OFEK  
OGÓLNOPOLSKA FUNDACJA  
EDUKACJI KOMPUTEROWEJ

9. Finał gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” wygrywa uczestnik, który zajął pierwsze miejsce na ostatecznej liście rankingowej.

10. W razie wystąpienia problemów technicznych, finał zostanie przeprowadzony w innym terminie w siedzibie Ogólnopolskiej Fundacji Edukacji Komputerowej w Poznaniu, przy ulicy Szamarzewskiego 82.

### **§ 5. Nagrody**

1. Zdobywca 1 miejsca finału gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” otrzymuje nagrodę:

notebook Lenovo Idea Pad Z500 6GB GT645.

2. Zdobywca 2 miejsca finału gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” otrzymuje nagrodę:

smartfon Sony Xperia Z.

3. Zdobywca 3 miejsca finału gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” otrzymuje nagrodę:

SONY Play Station 3 (zestaw: konsola + kontroler ruchu + kamera + gra).

4. Pozostali uczestnicy finału gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” otrzymują nagrodę:

aparat fotograficzny Nikon CoolPix z GPS i WIFI.

5. Każdy uczestnik półfinału gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” otrzymuje nagrodę:

Zegarek treningowy z GPS Garmin Foreruner.

6. Szkoła, w której zdobywca 1 miejsca w finale gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” zrealizował Edukacyjny Projekt Uczniowski, otrzymuje nagrodę:

tablica interaktywna z osprzętem i instalacją (zestaw tablicy: tablica, projektor, głośniki, zestaw przyłączeniowy).

### **§ 6. Postanowienia końcowe**

1. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad uczciwej rywalizacji.

2. Organizatorzy Gry zastrzegają sobie prawo do zmian w niniejszym „Regulaminie uczestnictwa w Grze edukacyjnej Globtroter: poznaj Wielkopolskę” lub wprowadzania dodatkowych postanowień.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:





3. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 czerwca 2014 r.
4. Nad prawidłowym przebiegiem gry edukacyjnej czuwać będzie Sąd Konkursowy.
5. Wszelkie informacje na temat gry edukacyjnej „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” Uczestnicy mogą uzyskać kontaktując się z Organizatorem pod adresem e-mail: [konkurs@eszkola-wielkopolska.pl](mailto:konkurs@eszkola-wielkopolska.pl). Odpowiedzi udzielane będą w terminie do 14 dni roboczych. Organizator nie udziela informacji, jeżeli miałyby to stanowić naruszenie postanowień regulaminu.

---

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA  
WIELKOPOLSKIEGO

