

REGULAMIN ODLOTOWEGO TURNIEJU SZKÓŁ

Odlotowy Turniej Szkół organizowany jest przez Technikum Lotnicze, a patronat nad konkursem objęła Pani Prezes Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Katowicach, mgr Halina Kasznia.

Konkurs odbędzie się dnia 10 marca 2026 r o godzinie 9:00, na najwyższym (trzecim) piętrze w auli Branżowego Centrum Umiejętności w Katowicach przy ulicy Krasińskiego 2.

Założenia i cele konkursu

Turniej skierowany jest do uczniów klas 7. i 8. szkół podstawowych. Turniej ma charakter interdyscyplinarny. W jego programie znajdują się, m.in. quiz wiedzy ogólnej, ćwiczenia sprawnościowe, zadania wymagające logicznego myślenia, rozwiązywania zagadek, przewidywania i wyciągania wniosków.

Założeniami konkursu są: popularyzacji nauki i rozwijania umiejętności radzenia sobie z problemami w niekonwencjonalny i kreatywny sposób, zdrowa rywalizacja, współpraca w grupie rówieśniczej i dobra zabawa.

Grupa uczniowska biorąca udział w turnieju składa się z czterech osób, lecz będzie można zdobyć dodatkowe punkty za najlepszy lub najgłośniejszy doping, dlatego zaleca się przybycie na miejsce całej klasy (grupy uczniów).

Zgłoszenia grup uczniowskich

1. Zgłoszenia grup przyjmowane są poprzez formularz zgłoszeniowy, w którym należy podać pełną nazwę szkoły, imię i nazwisko opiekuna grupy oraz adres e-mail.
2. O udziale w konkursie decyduje kolejność poprawnie wysłanego zgłoszenia. Każda szkoła otrzyma mailową informację zwrotną potwierdzającą zakwalifikowanie się do turnieju. Opiekun zostanie poproszony o podanie imiona i nazwiska czwórki zawodników, imię i nazwisko oraz telefon kontaktowy opiekuna grupy oraz przybliżoną liczbę osób towarzyszących (klasa lub społeczność uczniowska licząca nie więcej niż 40 osób).
3. W turnieju rywalizować będą 4 drużyny z różnych szkół. Każda szkoła ma możliwość zgłoszenia tylko jednej grupy.
4. Ostateczny termin zgłoszenia grup uczniowskich upływa 13 lutego 2026 r.

Przebieg turnieju

1. Turniej podzielony jest na 5 konkurencji. Pierwszą nich jest konkurs wiedzy z następujących dyscyplin: humanistycznej, przyrodniczo-matematycznej, języków obcych, odlotowej oraz wiedzy pozaszkolnej. Dyscypliny i numery pytań wybierane są drogą losowania poprzez zakręcenie kołem fortuny. Konkurencja odbędzie się w czterech turach, tak aby każdy z uczestników miał możliwość wylosowania dyscypliny i pytania. Pytania będą miały formę zamkniętą (test wyboru), a na udzielenie odpowiedzi przewidziano pół minuty.

2. Druga runda to przewidywanie wyniku eksperymentu lub scenki (wydarzenia historycznego, lektury szkolnej, itp.). W tej rundzie każda drużyna będzie odpowiadała na to samo pytanie za pośrednictwem pilotów interaktywnych. Pytania w czterech turach będą miały formę zamkniętą i na każdą odpowiedź grupa będzie miała pół minuty.
3. W rundzie trzeciej uczniowie zmierzą się z koniecznością przetransportowania paczek w jak najkrótszym czasie we wskazane miejsce pokonując po drodze niewielkie przeszkody.
4. Runda czwarta będzie polegała na ukończeniu jak największej liczby plansz (platform) w grze komputerowej. O kolejności przystąpienia do gry zdecyduje czworonożny członek naszej szkolnej społeczności – Gringo.
5. Na zakończenie oceniony zostanie doping grupy uczniów biorących udział w konkursie wraz z osobami towarzyszącymi.
6. W przypadku braku możliwości wyłonienia zwycięzcy z powodu jednakowej liczby punktów, odbędzie się dodatkowa konkurencja – ułożenie stabilnej wieży z klocków w jak najkrótszym czasie. Wygra drużyna, która ukończy budowę szybciej od pozostałych.

Punktacja i nagrody

1. W każdej z rund drużyny będą zdobywały punkty, które zostaną zsumowane po zakończeniu wszystkich konkurencji:
 - a. runda 1 i 2 – 1 punkt za każdą poprawną odpowiedź
 - b. runda 3, 4 i 5 – punktowane odpowiednio: za pierwsze miejsce 3 punkty, na drugie miejsce 2 punkty i za trzecie miejsce 1 punkt
2. O poprawności odpowiedzi i zajęтым miejscu w poszczególnych rundach decyduje komisja konkursowa zgodnie z regulaminem. Decyzje komisji są ostateczne.
3. Wszyscy uczestnicy konkursu otrzymają drobne upominki i pamiątkowe gadżety.
4. Osoby wygranej drużyny otrzymają nagrody rzeczowe oraz złoty indeks naszej szkoły (miejsce w szkole o dowolnym profilu kształcenia z pominięciem procesu rekrutacyjnego) wraz z kuponem zwalniającym ucznia z opłaty rekrutacyjnej.
5. Organizatorzy przewidzieli również specjalną nagrodę rzeczową dla szkoły zwycięskiej drużyny.