



ZADANIE KONKURSOWE
MATEMATYCZNY GLOBTROTER
projekt dofinansowała Fundacja mBanku

1. Zadanie konkursowe polega na zaprojektowaniu matematycznej wędrowki po wirtualnym świecie w obrębie pięciu kontynentów.
2. Pracujemy w zespołach projektowych. Zespół projektowy składa się z pięciu grup po minimum dwie osoby.
3. Zadaniem zespołu jest zaplanowanie i opracowanie dowolnych zadań matematycznych z poziomu klas 6-7-8, związanych z wylosowanym (wybrany) kontynentem - jego przyrodą, gospodarką, nauką, kulturą.
4. Zespoły planują swoje zadania w formie wirtualnej wycieczki matematycznej po wylosowanym wcześniej kontynencie: Europie, Azji, Afryce, Australii, Ameryce Płn i Ameryce Płd. Przed jej wykonaniem zapoznają się z historią kontynentu, mieszkańcami, bogactwami naturalnymi, charakterystycznymi miejscami, itp.
5. Każdy zespół planuje zadania na swoim kontynencie.
6. Zadaniem zespołu jest zaplanowanie minimum 3, maksymalnie 5 zadań matematycznych w obrębie kontynentu.
7. Zadanie konkursowe wykonane jest w aplikacji genial.ly w dowolnej prezentacji. Przy opracowywaniu zadań, Uczestnicy mają do wyboru m.in. takie narzędzia jak: Learning Apps, quiz kahoot, formularze google, wordwall, kody QR i inne.
8. Zadania mogą przybrać formę bajki, escape roomu, przewodnika podróży, wycieczki, itp.
9. Po wykonaniu zadania konkursowego przez poszczególne zespoły projektowe, grupa robocza wybrana przez koordynatora projektu umieszcza poszczególne wycieczki wirtualne w jednej prezentacji genial.ly (układ kontynentów).
10. Przygotowane w ten sposób zadanie konkursowe należy wysłać na adres katarzyna.sieniawska@spdavinci.pl do 16 listopada 2020 r. Zadanie konkursowe powinno zawierać:
 - a. nazwę projektu (tytuł)

- b. numer szkoły
 - c. nazwisko i imię koordynatora - nauczyciela
 - d. kontakt emailowy do koordynatora (opcjonalnie telefon)
 - e. nazwiska i imiona autorów projektu
 - f. dane grupy roboczej, o ile powstała
11. Komisja Konkursowa poddaje ocenie następujące elementy projektu:
- a. wykonanie projektu w aplikacji genial.ly;
 - b. zgodność realizacji projektu z ustalonymi zasadami (5 kontynentów, w każdym po minimum 3 a maksymalnie 5 zadań);
 - c. adekwatność zadań matematycznych do odpowiedniej grupy wiekowej;
 - d. wrażenie ogólne wykonanego zadania - rozwiązania graficzne, rodzaj użytych narzędzi TIK, rodzaj użytej prezentacji;
12. Etapy realizacji projektu można śledzić na stronie fundacji www.szkolamedialna.pl z zakładce PROJEKTY