

VIII MIĘDZYSZKOLNY KONKURS INTERDYSCYPLINARNY „SZPAKOWA LIGA”



Zasady przebiegu konkursu

Część I

Uczestnicy na starcie otrzymują do rozwiązania zestaw pięciu zadań po jednym z każdego z przedmiotów: j. polski, matematyka, biologia, geografia i j. angielski. Pracują w grupach rozwiązując zadania w dowolnej kolejności. Gdy tylko drużyna dojdzie do wniosku, że rozwiązanie któregoś z zadań jest poprawne jeden z członków drużyny podchodzi do odpowiedniej osoby z jury (jury tworzą nauczyciele pięciu wskazanych wcześniej przedmiotów) zaprezentować odpowiedź zapisaną na kartce zawierającej to zadanie. W punkcie kontrolnym odpowiedź jest sprawdzana i jeśli jest poprawna, to zapisywany jest czas oddania zadania i uczestnik otrzymuje następne zadanie z tego przedmiotu, z którego oddał poprawne rozwiązanie. Jeśli rozwiązanie jest niepoprawne grupa nadal nad nim pracuje. Może poprawić rozwiązanie i ponownie okazać je jury. Liczba takich podejść jest nieograniczona, niemniej jednak po trzeciej próbie jury może poprosić o okazanie całego rozumowania. Odpowiedź rozumiana jest różnie w zależności od przedmiotu, z matematyki jest to zwykle jedna liczba, ale z j. polskiego odpowiedzią będzie np. odpowiednie przyporządkowanie wskazanych obiektów, a np. z biologii czy geografii nazwanie ich.

Praca jury

W jury zasiadają nauczyciele poszczególnych przedmiotów, każdy z nich sprawdza tylko swój przedmiot. Jeśli wielu uczestników podejdzie do danej osoby w jury w tym samym czasie, przyjmowani są w kolejności podejścia. Uczestnicy ustawiają się w kolejce za linią. Przed linią może przebywać tylko osoba, której zadanie jest sprawdzane. Uczestnik otrzyma następne zadanie z danego przedmiotu tylko jeśli oddane przez niego rozwiązanie jest poprawne. Procedura ta jest powtarzana aż do upływu czasu przewidzianego na tę część lub rozwiązania wszystkich przewidzianych zadań przez jedną z drużyn. W zależności od przedmiotu przewidzianych jest maksymalnie 6 lub 7 zadań do rozwiązania.

Na tę część przewidziane jest 50 minut. Po upływie tego czasu, nie można podchodzić już do jury. Uczestnicy, którzy są już obecni w kolejce, mogą zaprezentować swoje rozwiązania poprawiającemu. Zadania złożone po upływie czasu uważa się za złożone w momencie zakończenia tej części.

Kwalifikacja do części drugiej

Za każde rozwiązane zadanie przyznawany jest 1 punkt. Do dalszego etapu przechodzi 6 drużyn, które rozwiązało największą liczbę zadań. W przypadku jeśli kilka drużyn rozwiązało ich tyle samo, o wejściu do drugiego etapu będzie decydował czas oddania ostatniego poprawnego zadania. W przypadku remisu, decyduje czas złożenia przedostatniego zadania, itd.

Dozwolone przybory

Dozwolone są jedynie standardowe przybory do pisania i rysowania. Wykorzystanie jakichkolwiek urządzeń elektronicznych (kalkulatorów, notebooków, itp.), środków komunikacyjnych (telefonów, internetu, itp.), a także literatury i własnych notatek jest zabronione. Współpraca jest dozwolona tylko pomiędzy członkami danej drużyny.

Część II

W drugiej części udział bierze sześć drużyn, reszta będzie obserwować jej przebieg. Ta część polega na udzieleniu odpowiedzi na dwa pytania. Kolejność drużyn jest ustalona wg punktacji uzyskanej po I części. Drużyny po kolei odpowiadają najpierw na pierwsze, potem na drugie pytanie. Kapitan drużyny wybiera zadanie o jednym z trzech stopni trudności i wskazuje jego numer. Drużyna ma 30 sekund na zastanowienie, po tym czasie jest zobowiązana niezwłocznie udzielić odpowiedzi. Odpowiada kapitan lub osoba przez niego wskazana. Punktacja za zadania o danym stopniu trudności zostanie przedstawiona na początku tej części.

W przypadku, gdy po dwóch kolejkach jakieś drużyny mają tę samą liczbę punktów, dla nich następuje dogrywka na tych samych zasadach.