



REGULAMIN KONKURSU „FRANCOLAB”

I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Ogólnokształcących Nr 1 w Raciborzu. Osobami odpowiedzialnymi są nauczyciele języka francuskiego.
2. Konkurs jest skierowany do uczniów I Liceum Ogólnokształcącego oraz Liceum Sztuk Plastycznych.
3. Konkurs ma na celu połączenie języka francuskiego, nauki, kreatywności, pracy zespołowej i działań projektowych.
4. Ideą konkursu jest poznanie dorobku wybitnego twórcy z francuskojęzycznego kręgu kulturowego oraz kreatywne wykorzystanie jego osiągnięć we własnym projekcie.
5. Konkurs nie jest konkursem wiedzy biograficznej. Najważniejszym elementem jest przełożenie dorobku twórcy na własne działanie, doświadczenie, model, eksperyment.

II. Uczestnicy

1. Konkurs ma charakter zespołowy.
2. Zespół konkursowy składa się z dokładnie 4 uczniów.
3. W skład każdego zespołu musi wchodzić co najmniej jedna osoba ucząca się języka francuskiego. Zespół powinien być zróżnicowany pod względem płci.
4. Zespół może składać się wyłącznie z uczniów I LO, wyłącznie z uczniów LSP lub z uczniów obu typów szkoły. Organizator zachęca do tworzenia zespołów łączących różne profile i zainteresowania.

III. Zgłoszenie do konkursu

1. Zespół zgłasza się do konkursu poprzez formularz zgłoszeniowy udostępniony przez organizatora – [link do formularza](#).
2. Zgłoszenia dokonuje kapitan zespołu w porozumieniu z pozostałymi uczestnikami.
3. Formularz zgłoszeniowy powinien zawierać:
 - nazwę zespołu,
 - imiona i nazwiska czterech członków zespołu,
 - wskazanie kapitana,
 - klasę każdego uczestnika,
 - dane nauczyciela będącego opiekunem zespołu,

- nazwisko wybranego twórcy (naukowcę, wynalazcę, badacza lub designera).
- 4. Zgłoszenie zespołu jest jednocześnie deklaracją udziału w konkursie i przygotowania projektu zgodnie z niniejszym regulaminem.
- 5. Zgłoszenia należy dokonać do dnia **16.10.2026 r.**
- 6. Finał konkursu odbędzie się w auli ZSO Nr 1 dnia **13.01.2027 r.**

IV. Zadanie konkursowe

1. Każdy zespół wybiera jednego twórcę francuskojęzycznego pochodzącego z Francji, Belgii, Szwajcarii, Luksemburga, Québecu lub innego kraju, w którym język francuski jest językiem urzędowym lub narodowym.
2. Wybrana postać powinna mieć znaczący wkład w rozwój nauki, techniki, medycyny, przyrodoznawstwa, matematyki, geografii lub sztuki użytkowej.
3. Zadaniem zespołu jest przygotowanie dynamicznej prezentacji projektu, składającej się z dwóch części.

CZĘŚĆ I – Poznajmy naukowca

Zespół przedstawia wybranego twórcę w sposób interaktywny i angażujący publiczność.

Prezentacja powinna zawierać:

- najważniejsze informacje o twórcy,
- jego najważniejsze odkrycie, wynalazek, teorię lub osiągnięcie,
- wyjaśnienie, na czym polegał jego wkład w naukę lub sztukę użytkową,
- ciekawostkę lub element, który szczególnie zainteresował członków zespołu i był inspiracją do działania.

Forma tej części jest dowolna. Zespół może wykorzystać m.in.:

- film,
- element teatralny,
- grę z publicznością,
- prezentację multimedialną.

Celem nie jest przedstawienie całego życiorysu twórcy, lecz zainteresowanie publiczności jego osobą i odkryciem.

CZĘŚĆ II – Od odkrycia do własnego projektu

Zespół wykorzystuje teorię, odkrycie, wynalazek, metodę pracy lub inne osiągnięcie wybranego twórcy jako punkt wyjścia do stworzenia własnego rozwiązania.

Może to być m.in.:

- doświadczenie,
- model,

- konstrukcja,
- prototyp,
- rozwiązywanie praktycznego problemu,
- projekt wykorzystujący współczesne technologie,
- twórcze rozwinięcie odkrycia naukowego.

Projekt nie musi być skomplikowany. Liczą się przede wszystkim pomysł, samodzielność, kreatywność i rzeczywiste wykorzystanie dorobku wybranej postaci.

V. Język konkursu

1. Konkurs odbywa się w języku polskim.
2. Elementy dotyczące wybranego twórcy powinny zawierać elementy w języku francuskim (np. poprawność wymowy w cytowanych nazwiskach, dziełach).

VI. Prezentacja konkursowa

1. Każdy zespół prezentuje swój projekt przed komisją konkursową i publicznością.
2. Wystąpienie powinno mieć charakter dynamiczny i angażujący.
3. Czas prezentacji nie może przekroczyć 10 minut.
4. Prezentacja powinna zachować wyraźny podział na:
 - przedstawienie twórcy i jego osiągnięć,
 - prezentację własnego projektu.
5. Po prezentacji komisja może zadać zespołowi pytania dotyczące projektu.

VII. Kryteria oceny

Komisja konkursowa ocenia:

Kryterium	Punkty
Przedstawienie sylwetki twórcy	10
Interaktywność i atrakcyjność pierwszej części prezentacji	10
Pomysłowość i kreatywność drugiej części projektu	20
Zróznicowanie zespołu, zaangażowanie i podział ról	10
Jakość wykonania projektu	10
Sposób prezentacji i zaangażowanie publiczności	10
Użycie języka francuskiego	10
RAZEM	80

VIII. Zasady dotyczące projektu

1. Projekt powinien być przygotowany samodzielnie przez członków zespołu.
2. Dopuszcza się korzystanie z materiałów dostępnych w szkole oraz ogólnodostępnych materiałów i technologii.
3. Projekt nie powinien wymagać specjalistycznego sprzętu ani wiedzy wykraczającej poza możliwości uczniów szkoły ponadpodstawowej.
4. W przypadku doświadczeń należy przestrzegać zasad bezpieczeństwa obowiązujących w szkole.
5. Projekty wykorzystujące substancje chemiczne, urządzenia elektryczne lub inne potencjalnie niebezpieczne elementy wymagają wcześniejszej konsultacji z nauczycielem opiekunem i/lub jego udziału podczas prezentacji.

IX. Nagrody

1. Komisja konkursowa nagrodzi najlepiej zaprezentowane projekty.

X. Postanowienia końcowe

1. Udział w konkursie oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie, o czym uczestnicy zostaną poinformowani.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje organizator.
4. Szczegółowe informacje dotyczące terminu zgłoszeń, terminu konkursu, sposobu zgłaszania zespołów oraz miejsca prezentacji zostaną podane w osobnym komunikacie.