



# Gra edukacyjna

## PWr Challenge. Fenomeny

14 CZERWCA 2024, START GODZ. 9.30

MIEJSCE: BUDYNEK C-13, POLITECHNIKA WROCŁAWSKA,  
WYB. WYSPIAŃSKIEGO 23-25, WROCŁAW

Uczniowie szkół średnich, chcecie przez jeden dzień poczuć się jak studenci Politechniki Wrocławskiej? Jesteście gotowi zmierzyć się z wykładami i warsztatami przygotowanymi przez naszych naukowców? Zbierzcie ekipę i podejmijcie wyzwanie! Czekają was fenomenalna rozgrywka.

Aż 15 klas ze szkół ponadpodstawowych zmierzy się 14 czerwca z zadaniami przygotowanymi przez naukowców oraz studentów Politechniki Wrocławskiej, w grze edukacyjnej PWr Challenge. Tegorocznej edycji wydarzenia nadaliśmy temat: Fenomeny. Składa się ono z udziału klasy w wykładzie, warsztacie projektowym i warsztatach dodatkowych.

W formularzu zapisów klasa wybiera **blok tematyczny**, w którym będzie rywalizować z innymi klasami. Trzy bloki odpowiadają tematom związanym z politechnicznymi produkcjami filmowymi pt. "Fenomeny". Są to Światło, Woda i Energia. W ramach jednego bloku będzie rywalizowało ze sobą 5 klas.

1. Wydarzenie rozpoczyna się od wspólnej odprawy na dziedzińcu budynku C-13 o godz. 9.30, w trakcie której zostaną wytłumaczone zasady uczestnictwa w grze. W trakcie odprawy przedstawiciel każdej klasy weźmie udział w losowaniu **warsztatu projektowego**. Temat warsztatu projektowego będzie nawiązywał do wybranego na etapie zapisów bloku tematycznego.
2. O godzinie 10.00 cała klasa bierze udział w obowiązkowym wykładzie, wprowadzającym w temat gry. W trakcie wykładu można zdobyć dodatkowe punkty, udzielając poprawnych odpowiedzi na pytania prowadzącego. Te punkty powinny zostać wpisane przez prowadzącego wykład na karcie punktowej „Punkty Dodatkowe”. Wykład trwa maks. 60 minut.
3. Zespół 8-10 uczniów udaje się na warsztat projektowy o temacie, który został wylosowany w trakcie odprawy. Warsztat projektowy będzie trwał od 45 do 60 minut. W jego trakcie zespół będzie musiał wykonać konkretne zadanie, za które otrzyma punkty. Maksymalnie może otrzymać 10 punktów. Prowadzący warsztat oznacza na karcie punktowej „Punkty Projektowe”



konkretną wartość przyznanych punktów. Warsztaty projektowe kończą się najpóźniej o godzinie 12:00.

4. Od godziny 11:00 pozostali uczniowie klasy mogą zdobywać punkty dodatkowe, wykonując poprawnie zadania w ramach warsztatów dodatkowych. Na odprawie otrzymają kartę punktową oraz mapę kampusu z naniesionymi miejscami, w których czekają na nich zadania. Za poprawnie wykonane zadanie mogą otrzymać maksymalnie 1 punkt. Punkty zostają naniesione na kartę punktową przez organizatorów zadania. Warsztaty dodatkowe kończą się o godzinie 12:00.
5. Uczestnicy gry powinni dostarczyć karty punktowe do godziny 12:15 do organizatora gry, w tym samym miejscu, gdzie odbyła się odprawa. Uczniowie klasy, którzy nie będą brali udziału w warsztatach projektowych oraz warsztatach dodatkowych, mogą wziąć udział w pokazie filmowym. Pokaz ten odbędzie się w sali 1.30 w budynku C-13 w godzinach 11:00-12:00. Za udział w pokazie nie zostaną przyznane punkty w grze.
6. Finał gry (przedstawienie sumarycznych wyników oraz wręczenie nagród) odbędzie się o godzinie 13:00 na dziedzińcu budynku C-13. Nagrody zostaną przyznane 3 klasom z najwyższą liczbą punktów w danym bloku tematycznym.

### **Harmonogram PWr Challenge. Fenomeny**

- 08.30 – 09.30 – osobiste potwierdzenie obecności zgłoszonych klas w recepcji wydarzenia
- 09.30 – oficjalne rozpoczęcie PWr Challenge. Fenomeny na dziedzińcu budynku C-13 (losowanie warsztatów projektowych)
- **10.00 – obowiązkowy wykład w zgłoszonym bloku tematycznym**
- 11.00 – 12.00 – warsztaty projektowe – główne punkty w grze
- 11.00 – 12.00 – warsztaty dodatkowe – dodatkowe punkty w grze
- 11.00 – 12.00 – pokaz politechnicznego filmu “Fenomeny”
- **12.00 – 12.15 – przyjmowanie kart punktowych od uczestników gry**
- 13.00 – oficjalnie podanie wyników i wręczenie nagród

Kontakt do osoby odpowiedzialnej za organizację PWr Challenge. Fenomeny  
Natalia Michalska  
Tel. 71 320 42 20