

Protokół z prac Komisji Konkursowej

1. Skład Komisji

Koordynatorzy: Anna Czernihowska-Tymoszyk, Adam Labuhn

Przewodniczący: Roch Sobczyński

Członkowie: Maja Gołębska, Wiktor Ossowski, Kalina Tybura

2. Praca Komisji

Dni pracy: 28.04.2026, 29.04.2026

Ogłoszenie wyników: 30.04.2026

Liczba zgłoszonych grup: 5

Liczba nadesłanych prac: 4

Liczba sprawdzonych prac: 4

3. Wyniki konkursu

Zajęte miejsce	Lider zespołu	Szkoła	Spełnienie warunków formalnych	Łączna liczba punktów
1	Gabriela Pochylska	Liceum Ogólnokształcące im. Braci Śniadeckich w Zgorzelcu	TAK	24,76
2	Kalina Pniewska	II Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Adama Mickiewicza w Gdyni	TAK	21,83
3	Radosław Szczepaniak	II Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Adama Mickiewicza w Gdyni	TAK	19,66
4	Petr Lapatsin	IX Liceum Ogólnokształcące im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Gdyni	TAK	19,26
nd.	Tymon Ellwart-Rymarz	IX Liceum Ogólnokształcące im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Gdyni	NIE	nd.

Szczegółowe oceny prac konkursowych znajdują się na kolejnych stronach.

Kolejność wymienionych grup równa się kolejności składania zgłoszeń.

Karta oceny pracy konkursowej

1. Dane zespołu

Lider: Gabriela Pochylska

Członkowie: Hanna Pietryk, Lilianna Sindrewicz, Maja Szcześniak

Nauczyciel koordynujący: Ewelina Mielewczyk

Szkoła: Liceum Ogólnokształcące im. Braci Śniadeckich w Zgorzelcu

2. Czy spełnia warunki formalne?

TAK

3. Szczegółowa ocena pracy

Możliwa liczba punktów do zdobycia	Kryterium	Liczba punktów przyznanych przez Komisję
0-5	zgodność z tematyką	3,75
0-5	wartość edukacyjna	3,50
0-5	grywalność	4,50
0-3	atrakcyjność	3,00
0-3	łatwość zrozumienia zasad	2,75
0-3	możliwość wykorzystania do celów edukacyjnych	2,38
0-3	innowacyjność i kreatywność	3,00
0-3	uniwersalność zastosowania	1,88
Łącznie punktów		24,76
		Na 30

4. Uwagi

a) Konieczność zapamiętywania przez graczy czasu trwania produkcji oraz wykonanych zadań z listy, co utrudnia grę i umożliwia oszukiwanie, szczególnie podczas gry w szkołach podstawowych.

b) Lista zadań Polski nr 7 identyczna z Czechami.

c) Wojna handlowa nie jest elementem wojny kognitywnej, co obniża ocenę za zgodność z tematyką.

Karta oceny pracy konkursowej

1. Dane zespołu

Lider: Radosław Szczepaniak

Członkowie: Helena Szczepaniak

Nauczyciel koordynujący: Małgorzata Duszewska

Szkoła: II Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Adama Mickiewicza w Gdyni

2. Czy spełnia warunki formalne?

TAK

3. Szczegółowa ocena pracy

Możliwa liczba punktów do zdobycia	Kryterium	Liczba punktów przyznanych przez Komisję
0-5	zgodność z tematyką	4,67
0-5	wartość edukacyjna	4,33
0-5	grywalność	1,00
0-3	atrakcyjność	1,67
0-3	łatwość zrozumienia zasad	2,33
0-3	możliwość wykorzystania do celów edukacyjnych	2,33
0-3	innowacyjność i kreatywność	1,50
0-3	uniwersalność zastosowania	1,83
Łącznie punktów		19,66
		Na 30

4. Uwagi

a) Reguły nie przewidują możliwości zwycięstwa lub porażki, co właściwie poddaje w wątpliwość zasadność gry i znacząco obniża ocenę za grywalność.

b) Pytania otwarte – brak doprecyzowania zakresu, do którego odpowiedź należy uznać za poprawną.

Karta oceny pracy konkursowej

1. Dane zespołu

Lider: Tymon Ellwart-Rymarz

Członkowie: Dominika Budzyńska, Maja Gajewska, Lidia Hübner, Iwo Ławniczak, Stanisław Myslakowski

Nauczyciel koordynujący: Dorota Twarowska

Szkoła: IX Liceum Ogólnokształcące im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Gdyni

2. Czy spełnia warunki formalne?

NIE

3. Szczegółowa ocena pracy

Możliwa liczba punktów do zdobycia	Kryterium	Liczba punktów przyznanych przez Komisję
0-5	zgodność z tematyką	nd.
0-5	wartość edukacyjna	nd.
0-5	grywalność	nd.
0-3	atrakcyjność	nd.
0-3	łatwość zrozumienia zasad	nd.
0-3	możliwość wykorzystania do celów edukacyjnych	nd.
0-3	innowacyjność i kreatywność	nd.
0-3	uniwersalność zastosowania	nd.
Łącznie punktów		nd. Na 30

4. Uwagi

Praca nie została złożona.

Karta oceny pracy konkursowej

1. Dane zespołu

Lider: Petr Lapatsin

Członkowie: Tymoteusz Orłowski, Hima Poladasu, Tymoteusz Wierciński

Nauczyciel koordynujący: Dorota Twarowska

Szkoła: IX Liceum Ogólnokształcące im. Marszałka Józefa Piłsudskiego w Gdyni

2. Czy spełnia warunki formalne?

TAK

3. Szczegółowa ocena pracy

Możliwa liczba punktów do zdobycia	Kryterium	Liczba punktów przyznanych przez Komisję
0-5	zgodność z tematyką	4,75
0-5	wartość edukacyjna	3,00
0-5	grywalność	2,25
0-3	atrakcyjność	1,50
0-3	łatwość zrozumienia zasad	1,75
0-3	możliwość wykorzystania do celów edukacyjnych	1,63
0-3	innowacyjność i kreatywność	2,13
0-3	uniwersalność zastosowania	2,25
Łącznie punktów		19,26
		Na 30

4. Uwagi

a) Duży potencjał gry, jednak mocno ograniczony przez brak kart reakcji oraz niewystarczającą ilość kart lojalności. Problem z mechaniką Zdrajcy, który rzeczywiście nie jest w stanie być niejawny.

b) Brak oznaczenia na karcie bunkra ilości paliwa potrzebnego do jego utrzymania.

c) Brak określonej liczby tur wymaganej do zwycięstwa.

d) Problem z odnawianiem zasobów – porażka po sześciu rundach gry bez Zdrajcy w wyniku wyczerpania zasobów.

e) Trudność w zrozumieniu niektórych zasad przez dużą liczbę wprowadzonych terminów, z których część nie została jasno opisana.

Karta oceny pracy konkursowej

1. Dane zespołu

Lider: Kalina Pniewska

Członkowie: Lena Chamera, Livia Chamera, Michalina Gruchała, Natasza Ostraszewska, Zoe Rosinach, Radosław Szczepaniak, Amelia Szulc, Marta Weronis

Nauczyciel koordynujący: Małgorzata Duszewska

Szkoła: II Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Adama Mickiewicza w Gdyni

2. Czy spełnia warunki formalne?

TAK

3. Szczegółowa ocena pracy

Możliwa liczba punktów do zdobycia	Kryterium	Liczba punktów przyznanych przez Komisję
0-5	zgodność z tematyką	5,00
0-5	wartość edukacyjna	3,33
0-5	grywalność	3,83
0-3	atrakcyjność	2,17
0-3	łatwość zrozumienia zasad	3,00
0-3	możliwość wykorzystania do celów edukacyjnych	1,83
0-3	innowacyjność i kreatywność	1,00
0-3	uniwersalność zastosowania	1,67
Łącznie punktów		21,83
		Na 30

4. Uwagi

a) Wyraźna tendencyjność odpowiedzi często niemal wyklucza podanie błędnej – nie wygrywa gracz, który zna najwięcej odpowiedzi, a raczej przegrywa gracz, który gdzieś się pomyli.

b) Wątpliwości merytoryczne dotyczące pytań w etapie „plaża” (np. prawnie nie istnieje w ratownictwie wodnym coś takiego jak „żółta flaga” czy „syreny”).

c) Niska wartość podpowiedzi na kartach specjalizacji, bez których można bezproblemowo odpowiadać na pytania.