



## Konkurs Wiedzy Morskiej (KWM)

### ORGANIZATOR:

- Pracownia Edukacji Morskiej Pałacu Młodzieży – Pomorskie Centrum Edukacji w Szczecinie

### WSPÓŁORGANIZATOR:

- Wydział Oświaty Urzędu Miasta Szczecin
- Centrum Żeglarskie w Szczecinie

### CELE KONKURSU:

- Popularyzowanie wśród dzieci i młodzieży szkolnej wiedzy i umiejętności o:
  - Historii i geografii J. Dąbie,
  - Ochronie środowiska wodnego,
  - Żeglarstwie,
  - Pracy w zespole,
  - Zdobywanie umiejętności pracy zespołem w warunkach wzajemnej rywalizacji.

### ZASADY UCZESTNICTWA:

1. Konkurs skierowany jest Szkolnych Kół Edukacji Morskiej w dwóch poziomach: klasy IV-VIII oraz szkoły średnie.
2. W konkursie biorą zespoły wieloosobowe (5 do 8 osób) wytypowane przez szkołę/placówkę oświatową.
3. Zespoły, przez cały czas trwania Konkursu, występują w zgłoszonych na początku składach osobowych. W wyjątkowych przypadkach, Komisja Konkursu może wyrazić zgodę na zmiany.
4. Zespoły w Konkursie występują pod nazwą, którą zgłosili w arkuszu zgłoszeniowym.
5. Konkurs jest wieloetapowy.
6. Pierwszy etap Konkursu będzie zawierał:
  - a) - dla poziomu IV-VIII eliminacje (test wiedzy teoretycznej) i wyłonienie 5 zespołów, do finału. Miejsce: Sala Multimedialna oraz sala taneczna;
  - b) - dla poziomu Szkół Średnich - eliminacje zespołów (test wiedzy teoretycznej) i wyłonienie 3 zespołów do finałów. Miejsce: Sala Multimedialna PM oraz finały Centrum Żeglarskie.

Zadania eliminacyjne (test wiedzy teoretycznej) oceniane będą indywidualnie z których do punktacji zespołu zliczana będzie średnia arytmetyczna testu każdego uczestnika zespołu, oraz będą punktowane zadania zespołowe. O miejscu w Konkursie decyduje ilość łącznie uzyskanych punktów.

Finały dla Szkół Średnich (trzy najlepsze zespoły po testach) rozegrane zostaną na terenie Centrum Żeglarskiego w Szczecinie. Zadanie nawigacyjne wyłoni trzecie miejsce w konkursie, oraz dwa zespoły walczące w regatach o miejsce pierwsze i drugie.

### OCENA:

- Powołane przez organizatorów jury dokona oceny poszczególnych konkurencji.

### NAGRODY:

- Nagrody pieniężne dla drużyn za zajęcie I – III miejsca w zależności od finansowania Gminy Miasto Szczecin.
- Wszystkie drużyny otrzymają dyplomy uczestnictwa.

### Sposób przeprowadzenia:

#### I etap – eliminacje do finału (poziom IV-VIII i Szkół Średnich)

1. Zespoły w poszczególnych grupach wiekowych stawiają się w wyznaczonym terminie: IV-VIII w dniu 21.03.2024 o godzinie 0930 w Sali Multimedialnej; Szkoły Średnie w dniu 21.03.2024 o godzinie 1430 w Sali Multimedialnej,
2. Zawodnicy indywidualnie rozwiązują testy z wiedzy teoretycznej w Sali Multimedialnej. Czas



## SZCZECIŃSKI PROGRAM EDUKACJI WODNEJ I ŻEGLARSKIEJ „MORZE PRZYGODY - Z WIATREM W ŻAGLACH”



30 minut. Komisja gdy uzna za konieczne, może przedłużyć czas pisania testu. Następnie do II etapu przechodzi max. 5 zespołów z poziomu klas IV-VIII, oraz 3 zespoły z poziomu Szkoły Średnie.

3. Punkty zdobyte za testy przez zawodników z danego zespołu, po obliczeniu średniej zaliczane są do punktacji ogólnej danego zespołu i stanowią będą o kwalifikacji do II Etapu.

### II Etap dla poziomu IV-VIII (21.03.2024 po ogłoszeniu wyników I Etapu)

4. W tym etapie na poziomie IV-VIII odbędą się finały i wyłonienie I, II i III miejsca w KWM na podstawie konkursu sprawnościowego (obuwie sportowe).
5. Ten etap odbędzie się w Sali tanecznej na parterze Pałacu Młodzieży. Będzie to Żeglarski Tor Przeszkód, w którym udział biorą zakwalifikowane zespoły.

### II Etap dla poziomu Szkoły Średnie (06.06.2024 po ogłoszeniu wyników I Etapu)

6. Ten etap odbędzie się w Świetlicy na terenie Centrum Żeglarskiego. Po dwie osoby z każdego zespołu. Będzie to Zadanie Nawigacyjne (pozycja obserwowana i pozycja zliczona uwzględniająca żeglugę na prądzie. Pozostali członkowie zespołów wezmą udział w konkurencjach lądowych z elementami sprawnościowymi oraz wiedzy żeglarskiej
7. Po tym etapie, wyłonione zostanie zespół, który zajął 3 miejsce oraz dwa zespoły, które przejdą do dalszej rywalizacji o drugie i pierwsze miejsce. Zespół, który zajmie 3 miejsce oczekuje na przystani do czasu zakończenia zmagania oraz ogłoszenia wyników i wręczenia nagród.

III etap – finał dla poziomu Szkoły Średnie zaraz po zakończeniu etapu II i ogłoszeniu wyników.

1. Miejsce – Centrum Żeglarskie
2. Regaty żeglarskie i na podstawie ich wyników, wyłonienie drugiego i pierwszego miejsca w zawodach.
3. Po zakończeniu zawodów nastąpi wspólne ognisko i ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród.

### UWAGA:

W etapie I i II każdy uczestnik każdego poziomu wiekowego musi posiadać długopis, swobodny strój oraz miękkie obuwie z niebrudzącą podeszwą;

Zespoły etapu III muszą mieć długopis, odpowiednie stroje do zajęć na świeżym powietrzu uwzględniające warunki atmosferyczne, obuwie z niebrudzącą podeszwą

### ZAKRES MATERIAŁU OBJĘTY KONKURSEM

klasy IV-VIII

- ekologia – zachowania na co dzień;
- geografia-podstawowe informacje o Ziemi;
- etykieta – o mundurze marynarskim, ceremoniale morskim;
- wielcy odkrywcy i podróżnicy;
- znane jachty i żeglarze szczecińscy;
- wiadomości o jachtach – podstawowe elementy budowy jachtu i jego wyposażenia;
- prace bosmańskie – umiejętność prawidłowego zawiązania minimum 8 różnych węzłów i ich nazwania;
- praktyczne umiejętności żeglarskie;
- znajomość flag MKS (litery i cyfry bez innych znaczeń)
- alfabet Morse'a – znajomość oraz umiejętność kodowania i dekodowania wiadomości; (bez możliwości korzystania ze ściąg)

Szkoły Średnie

- etykieta – zachowania na co dzień;
- podstawowe wiadomości o Jeziorze Dąbie – fauna, nazwy wysp, kanałów itp
- podstawowe wiadomości z nawigacji (w tym m.in. informacje o mapie, współrzędne punktu na mapie  $\varphi$  i  $\lambda$ , pojęcie dewiacji i deklinacji oraz umiejętność ich wyznaczania, określanie znaku



## SZCZECIŃSKI PROGRAM EDUKACJI WODNEJ I ŻEGLARSKIEJ „MORZE PRZYGODY - Z WIATREM W ŻAGLACH”



„pw”, umiejętność odczytu z tablic pływów rodzaju pływu i momentu wystąpienia HW oraz LW danego dnia, wykreślenia pozycji obserwowanej z dwóch jednoczesnych namiarów oraz z dwóch namiarów niejednoczesnych oraz pozycji zliczonej (umiejętność odczytywania z mapy i graficznego uwzględniania prądów pływowych w danym momencie), prawidłowego wykreślenia i opisywania NR, KR, Kdw, Vp, Kp, KD, PZ, PO na mapie;

- wiadomości o jachtach - podstawowe elementy budowy jachtu i jego wyposażenia;
- historia szkolnictwa morskiego w Szczecinie – historyczni wykładowcy,
- znane jachty i żeglarze szczecińscy;
- prace bosmańskie - umiejętność prawidłowego zawiązania minimum 8 różnych węzłów i ich nazwania;
- praktyczne umiejętności żeglarskie – w zespół musi umieć poprowadzić jacht typu DZ pod żaglami i na wiosłach. W tej konkurencji opiekun płynie ze swoimi podopiecznymi;
- znajomość flag MKS (litery i cyfry bez innych znaczeń);
- alfabet Morse'a – znajomość oraz umiejętność kodowania i dekodowania wiadomości (bez możliwości korzystania ze ściąg).

### **TERMIN ZGŁOSZENIA:**

- **12.03.2024 środa** – wg wzoru

### **UWAGI KOŃCOWE:**

- Przekazane lub wykonane podczas konkursu prace stanowią dokumentację konkursu i nie podlegają zwrotowi.
- Prosimy o zwrócenie uwagi na swoje rzeczy osobiste (w szczególności przedmioty wartościowe). Za rzeczy pozostawione bez nadzoru Pałac Młodzieży nie odpowiada.
- Organizator zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie. O zmianach treści Regulaminu Organizator powiadomi poprzez ogłoszenie nowego tekstu.

### **DANE OSOBOWE:**

- Informujemy, że Administratorem danych osobowych uczestników zgłoszonych do konkursu jest Pałac Młodzieży w Szczecinie. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych w Pałacu Młodzieży znajdują się na stronie internetowej pod adresem: **[palac.szczecin.pl/RODO/](http://palac.szczecin.pl/RODO/)**
- Przetwarzanie danych osobowych dziecka w związku z jego udziałem w konkursie odbywać się będzie na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady Unii Europejskiej 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), (Dz. Urz. UE L 119/1). Zgłoszenie szkoły / placówki oświatowej jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na publikację zdjęć na stronie internetowej oraz w publikacjach i Facebooku Pałacu Młodzieży i Edukacji Morskiej Pałacu Młodzieży. Niniejsza zgoda dotyczy wyłącznie publikacji w celach niekomercyjnych. Rodzicowi/opiekunowi prawnemu dziecka przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.

**Regulamin obowiązuje od 01 marca 2024 r.**



**SZCZECIŃSKI PROGRAM EDUKACJI WODNEJ I ŻEGLARSKIEJ**  
**„MORZE PRZYGODY - Z WIATREM W ŻAGLACH”**



**KARTA ZGŁOSZENIA**

Zgłaszam udział w konkursie „Wiedzy morskiej” drużynę ze (nazwa szkoły / placówki oświatowej)

.....

Nazwę indywidualną Zespołu startującego w zawodach .....  
w składzie (drukowanymi literami):

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....

Imię i nazwisko opiekuna: .....

tel. kontaktowy: .....

e'mail: .....

**DANE OSOBOWE:**

- Informujemy, że Administratorem danych osobowych uczestników zgłoszonych do konkursu jest Pałac Młodzieży w Szczecinie. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych w Pałacu Młodzieży znajdują się na stronie internetowej pod adresem: [palac.szczecin.pl/RODO/](http://palac.szczecin.pl/RODO/)
- Przetwarzanie danych osobowych dziecka w związku z jego udziałem w konkursie odbywać się będzie na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady Unii Europejskiej 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), (Dz. Urz. UE L 119/1). Zgłoszenie szkoły / placówki oświatowej jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na publikację zdjęć uczestników konkursu na stronie internetowej oraz w publikacjach i Facebooku Pałacu Młodzieży i Edukacji Morskiej Pałacu Młodzieży. Niniejsza zgoda dotyczy wyłącznie publikacji w celach niekomercyjnych. Rodzicowi/opiekunowi prawnemu dziecka przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.

.....  
data

.....  
podpis opiekuna

**ŻEGLARSKI TOR PRZESZKÓD (AULA)**

1. Rzut rzutką do koła - (5 kół ratunkowych i 5 rzutek) zespoły stoją w odległości np. 4-5 m i każda osoba z zespołu wykonuje po jednym rzucie. W sumie np. 8 rzutów. Jeżeli mniej osób w zespole, to odpowiednio od nr 1 do ... rzucają po dwa razy. 1 trafny rzut -1 punkt
2. Transport rannego ( pachotka do okrążania- 2 osoby krzeselko z rąk i niosą trzecią) start-okrążenie znaku-powrót zmiana i przy znaku meta. Kto pierwszy (pkt za 1m -5 pkt. Potem 4,3,2,1).
3. Wiązanie węzłów (linki o tej samej długości, karty różnych węzłów-5 kpl, np. 5 osób z zespołu): start-dobiegnięcie do punktu prawidłowe zawiązanie węzła i powrót. Węzły nie mogą się powtarzać. Na stanowiskach mogą być rysunki różnych węzłów. Za każdy węzeł punkt oraz dodatkowo za zajęte miejsca 1m-5pkt, 2m-4, 3,2,1
4. Zasyfrowany meldunek- zespoły dostają zasyfrowany np. alfabetem morsa tekst do odczytania. Czas np. 3 minuty 1m -5pkt , 2m-4pkt itd. Zespół, który nie zmieści się w czasie 0 pkt.
5. Test z historii żeglarstwa - rozwiązuje cały zespół czas 5 min. Liczy się ilość punktów za test. Zespół nie mieszczący się w czasie 0pkt.