

Katalog nagród



Zasady wyboru upominków

- Każda szkoła, która wzięła udział w badaniu ma możliwość wyboru upominków o łącznej wartości 300 punktów. Punkty przyznawane są w następujący sposób:
 - ♦ 150 pkt. za udział Dyrektora w wywiadzie kwestionariuszowym,
 - ♦ 50 pkt. jeśli Dyrektor zgodzi się na udział w wywiadzie indywidualnym,
 - ♦ 50 pkt. jeśli Dyrektor zgodzi się na udostępnienie materiałów do analizy danych zastanych,
 - ♦ dodatkowe 50 pkt. jeżeli w badaniu wezmą udział zarówno Dyrektor placówki (szkoły) jak i wylosowani do badania nauczyciele
- **Formularz I** zamówienia prosimy wysłać mailem na adres kaja.koczurowska@pbs.pl w terminie do 30 września 2013 r.
- Dodatkowo każda szkoła, która weźmie udział w konkursie plastycznym i w której wyłoniony zostanie zwycięzca, może wybrać upominki o łącznej wartości 500 punktów. W przypadku, gdy w szkole nagrodzono więcej niż jedną pracę, każda z nich to 500 punktów, które można wymienić na upominki.
- **Formularz II** zamówienia prosimy wysłać mailem na adres kaja.koczurowska@pbs.pl w terminie do 31 stycznia 2014 r.
- Po wypełnieniu formularzy nie przewidujemy możliwości wymiany wybranego upominku na inny.
- Upominki zostaną Państwu przekazane po zakończeniu badań za pośrednictwem kuriera.
- W przypadku reklamacji (jeśli upominek jest uszkodzony, nie działa) prosimy o kontakt z Kają Koczurowską-Wawrzekiewicz (kaja.koczurowska@pbs.pl).





Lp	Nagroda	Opis	Wartość punktowa
SPRZĘT ELEKTRONICZNY			
1	Radioodtwarzacz	Odtwarzacz CD z radiem	100 pkt.
			
2	Dyktafon	Mikrofon: monofoniczny Nośnik zapisu: pamięć wewnętrzna Pojemność pamięci: 2 GB	200 pkt.
			
3	Pilot do prezentacji multimedialnych	Logitech Wireless Presenter R400 Kontrola pokazu slajdów, wskaźnik laserowy, zasięg do 15m. Nie wymaga oprogramowania – wystarczy podłączyć do portu USB.	150 pkt.
			
4	Skaner	Canon CanoScan LIDE 110 Typskanera: płaski Rozdzielczość optyczna: 2400 x 4800 dpi Maksymalny format skanowania: A4 Złącze USB: USB 2.0	250 pkt.
			

5 Drukarka laserowa

Drukarka laserowa Brother HL-2130
Technologia druku: laserowa (mono)
Format druku: A4
Podajnik papieru: 250 arkuszy
Pamięć: 8 MB
Wydajność: 12000 str/mies

**250
pkt.****PROGRAMY MULTIMEDIALNE****Szkoła podstawowa****6 Język angielski**

EuroPlus+ Angielski dla dzieci „Wow!” to interaktywny kurs języka angielskiego przygotowany z myślą o dzieciach w wieku 8–10 lat, które znają już podstawy języka. Jest on kompleksowym kursem językowym, dzięki któremu dziecko może doskonalić i ćwiczyć wszystkie kompetencje językowe: rozumienie ze słuchu, czytanie, pisanie i mówienie. Ważną rolę odgrywa w nim system motywacyjny i informacje zwrotne o postępach w nauce prezentowane w formie raportów.

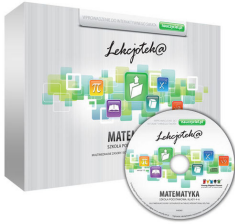
**100
pkt.****7 Lektjoteka – Język Polski**

Aplikacja stanowi funkcjonalną pomoc dydaktyczną przygotowaną dla nauczycieli szkół podstawowych w klasach 4–6. Wszystkie zgromadzone w programie materiały są zgodne z nową podstawą programową. Praca z programem to połączenie nowoczesnych metod prezentacji materiału (animacji, filmów, doskonałych symulacji, prezentacji i zdjęć) z interaktywnymi ćwiczeniami, dzięki którym wiedza jest przyswajana przez dzieci szybko i efektywnie.

**200
pkt.**



8 Lekcjoteka - Matematyka

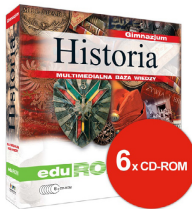


Lekcjotek@ to unikatowa na rynku propozycja stworzona z myślą o pełnym wykorzystaniu możliwości tablicy interaktywnej lub rzutnika multimedialnego w procesie dydaktycznym. Program zawiera ciekawe zasoby i scenariusze lekcyjne, które stanowią wprowadzenie do interaktywnego świata portalu Nauczyciel.pl. To bogata baza pomysłów na prowadzenie zajęć z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych.

200
pkt.

Gimnazjum

9 Historia



EduROM Multimedialna baza wiedzy – Historia to najbogatszy i najobszerniejszy na rynku edukacyjny program komputerowy, obejmujący cały materiał nauczania historii w gimnazjum. Ogromny zasób wiedzy, wszechstronna analiza omawianych treści, programy narzędziowe i dodatkowe opcje czynią z EduROM-u bezkonkurencyjne, wygodne i nowoczesne narzędzie, przydatne każdemu gimnazjaliście. Niekonwencjonalny wykład, doskonałe zdjęcia, trójwymiarowe animacje, filmy wideo oraz setki interaktywnych ćwiczeń – wszystko to sprawia, że niezbędna wiedza jest przyswajana przez ucznia niezwykle szybko i efektywnie.

150
pkt.

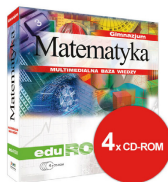
10 Język Polski



EduROM Język polski PAKIET G1-G3 to multimedialny, interaktywny podręcznik, który obejmuje cały materiał z języka polskiego obowiązujący w gimnazjum. EduROM Język polski zawiera nie tylko ćwiczenia gramatyczne i ortograficzne, ale także fragmenty filmów, przedstawień teatralnych i lektur szkolnych.

150
pkt.

11 Matematyka



EduROM multimedialna baza wiedzy Matematyka to najbogatszy i najobszerniejszy na rynku edukacyjny program komputerowy, obejmujący cały materiał nauczania matematyki w gimnazjum. Ogromny zasób wiedzy, wszechstronna analiza omawianych treści, programy narzędziowe i dodatkowe opcje czynią z EduROM-u bezkonkurencyjne, wygodne i nowoczesne narzędzie, przydatne każdemu gimnazjaliście. Niekonwencjonalny wykład, doskonałe zdjęcia, trójwymiarowe animacje, filmy wideo oraz setki interaktywnych ćwiczeń – wszystko to sprawia, że niezbędna wiedza jest przyswajana niezwykle szybko i efektywnie.

150
pkt.

Szkoła ponadpodstawowa

12 EduROM Matematyka – klasa I-III



EduROM Multimedialne lekcje – Matematyka, to edukacyjny program komputerowy, obejmujący podstawowe zagadnienia z zakresu nauczania matematyki w szkole ponadgimnazjalnej. Interesujący sposób prezentacji treści, a także programy narzędziowe i dodatkowe opcje czynią z niego wygodne i nowoczesne narzędzie, przydatne każdemu uczniowi.

100
pkt.

13 EduROM Przedsiębiorczość



EduROM Multimedialne lekcje – Przedsiębiorczość, to edukacyjny program komputerowy, obejmujący podstawowe zagadnienia z zakresu nauczania przedsiębiorczości w szkole ponadgimnazjalnej. Multimedialny przekaz informacji w formie narracji, animacji, zdjęć, ilustracji oraz symulacji sprawia, że przyswajanie wiedzy z dziedziny przedsiębiorczości staje się dużo wygodniejsze i bardziej efektywne.

100
pkt.



14 Business English



Multimedialny kurs biznesowy języka angielskiego najnowszej generacji dla osób znających język angielski w stopniu średnio zaawansowanym, posługujących się nim w pracy zawodowej lub w nauce przedmiotów związanych z biznesem, takich jak zarządzanie, finanse czy marketing. Wykorzystano w nim wiele nowatorskich rozwiązań, zastosowanych także w innych kursach (np. EuroPlus+ Angielski z Cambridge). Należą do nich: intuicyjna nawigacja, zaawansowane opcje pracy z programem, najnowocześniejszy system rozpoznawania mowy i wiele innych. Stanowi niezawodną pomoc w przygotowaniu się do egzaminu Business English Certificate BEC.

200
pkt.

GRY PLANSZOWE

15 Set, rodzinna gra karciana



Towarzyska gra karciana. „Set” został doceniony i wyróżniony nagrodami: w Stanach Zjednoczonych (m.in. najlepsza gra według wyboru rodziców), Niemczech i Kanadzie, a przez stowarzyszenie MENSA został zakwalifikowany do pierwszej piątki najlepszych gier w 1991 roku.

50
pkt.

16 Dobble



W Dobble można grać na kilka sposobów. W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.

50
pkt.

**17 Gra towarzyska
Times'up**

Gra towarzyska, ćwicząca refleks, spostrzegawczość i gwarantująca świetną zabawę.

**50
pkt.**



18 Gra „Na Grunwald”

Gra uczy historii podczas dobrej zabawy. Polega na zgromadzeniu największej armii, zdobywaniu dukatów i prowiantu dla swoich rycerzy oraz walczeniu w potyczkach z Krzyżakami. Dostarcza wiele emocji całej rodzinie.

**100
pkt.**



19 Szachy drewniane

Drewniana szachownica tworząca pudełko, w którym umieszczone zostały figury również z drewna.

**100
pkt.**



20 Story Cubes

To prosta w założeniach i jednocześnie genialna gra, która dostarczy wam masę radości, stając przy tym doskonałym treningiem pomysłowości i wyobraźni. Story Cubes to dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji.

**100
pkt.**





21 Dixit



Dixit to wesoła i zaskakująca gra skojarzeń do wspólnego odkrywania w gronie przyjaciół i rodziny.

100
pkt.

22 Katamino



Katamino to niezwykła łamigłówka z „płynnie regulowanym” poziomem trudności. Różne zasady gry powodują, że mogą zacząć się w nią bawić już trzylatki. Korzystając z kolejnych – coraz trudniejszych wariantów rozgrywki sprawia, że gra rośnie wraz z dzieckiem i adresowana jest w nieco zmienionej formie dla 4, 5, 6 i 8-latków.

100
pkt.

23 Scrabble junior



Gra Scrabble w polskiej wersji językowej dla dzieci. Plansza do gry jest obustronna. Błękitna dla młodszych dzieci - na niej trzeba skojarzyć połączone ze sobą wyrazy z ilustracjami. Plansza druga (kolorowa) to bardziej złożona gra dla starszych dzieci. Uczy alfabetu, nowych słów i pisowni wyrazów. Dzieci poznają również zasady krzyżówki.

100
pkt.

24 Tabu



Planszowa gra towarzyska
Naprowadź swoją drużynę na wylosowane hasło, nie używając zakazanych słów. Gra Tabu to fantastyczna zabawa w mówienie rzeczy naokoło. Owijajcie w bawełnę, aż zabraknie Wam słów!

100
pkt.

SPRZĘT SPORTOWY

25 Zestaw sportowy



10 x Hula hop
 10 x Skakanka
 5 x Guma do skakania
 2 x Piłka koszykowa LEGEND
 2 x Piłka nożna
 2 x Piłka siatkowa plażowa

200
pkt.

26 Tor przeszkód – Rzeka



Ścieżka składa się z: 6 elementów w 6 różnych kolorach wymiary elementów długość 35,5 cm, szerokość 11,5 cm, wysokość 4,5 cm.

200
pkt.

27 Namiot z tunelami



Tunel 4 szt. długość 120 cm śr. 48 cm namiot wym. 122 x 122 x 106 cm.

200
pkt.

28 Chusta animacyjna



Kolorowa i lekka do wielu gier i zabaw zespołowych. Posiada grubą linię wszytą w środkowej części oraz uchwyty pozwalające na uczestnictwo w zabawach wielu osób. Średnica 3,5 m 8 uchwytów, max. obciążenie 10 kg.

100
pkt.



29 Lina do przeciągania



Dzieci ćwiczą równowagę i koordynację ruchową oraz uczą się współpracy w zespole. dł. 10 m, śr. 2 cm od 3 lat.

**100
pkt.**

30 Ringo zestaw



Zestaw aktywnych obręczy wykonanych z dobrej jakości tworzywa, które się rozciąga bez odkształceń. Służy do zabaw wspomagających ruchowy rozwój dzieci: rzuty do celu, rzuty do siebie, żonglowanie, chodzenie na palcach w okręgach, taniec itp.

**50
pkt.**

31 Piłka do piłki nożnej



Przeznaczony do intensywnej gry w piłkę nożną, na murawie naturalnej lub sztucznej. Klasyczny styl, nowoczesna konstrukcja.

**100
pkt.**

32 Zestaw pachołków treningowych



40 pachołków treningowych przeznaczonych do sportów zespołowych.

**200
pkt.**

33 Zestaw do gry w bule



Zestaw 8 kul kolorowych przeznaczony do nauki i rekreacyjnej gry w bule z rodziną i przyjaciółmi.

**100
pkt.**

POMOCE NAUKOWE

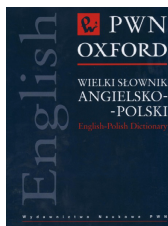
34 Układ słoneczny – magnesy



Bardzo ciekawy, realistyczny zestaw planet, który w doskonały sposób ułatwi dzieciom zrozumienie i poznanie całego Układu Słonecznego. Planety są bardzo kolorowe mocowane na magnesach, które można przyczepiać na różnych tablicach. Średnica Słońca 25 cm.

**100
pkt.**

35 Wielki słownik angielsko Polski PWN



Bestseller wydawniczy. Owoc współpracy 2 renomowanych wydawnictw słownikowych: Wydawnictwa Naukowego PWN i Oxford University Press. Zawiera 500 000 angielskich jednostek leksykalnych.

**200
pkt.**



36 Mata – krokodyle



Podłogowa gra, która rozwija koordynację wzrokowo – słuchowo – ruchową. Gra zawiera matę do gry, kolorową kostkę i znaczniki zwierząt dla graczy. Zadaniem uczestników jest przejść przez strumyk, dotrzeć bezpiecznie i jak najszybciej do wyznaczonego celu. Jest to świetna forma aktywnej zabawy, która zachwyca wszystkich uczniów. Wymiary maty 250 x 75 cm, wym. sześciaków 12 x 12 x 12 cm.

150
pkt.

37 Globus podświetlany

Średnica 32 cm, wysokość 40 cm.



150
pkt.

38 Magnesy z liczbami



Bardzo dobra pomoc edukacyjna, do nauki liczenia w zakresie od 1 do 10. Ćwiczy i rozwija u dzieci logiczne myślenie. Zestaw zawiera: 12 szt. o wym. 25 x 5 cm magnetycznych kart 60 szt. o wym. 4,8 x 4,8 cm magnetycznych żetonów oraz instrukcję.

150
pkt.

39 Zestaw instrumentów

Zestaw instrumentów (wys. 25,5 cm) listwa wym. 46 x 6,5 cm



200
pkt.

40 Grusza – drzewo do śledzenia pór roku



Uszyta z miękkiej tkaniny wypełnionej gąbką. Grusza jest nie tylko efektowną całoroczną dekoracją, ale także praktyczną pomocą dydaktyczną, ułatwiającą dzieciom zrozumienie zmian zachodzących w przyrodzie. Dzięki dwustronnej, montowanej za pomocą rzepów koronie, wiosną drzewo kwitnie, latem dojrzewają na nim owoce, jesienią opadają liście, a zimą otula się zimową pierzynką. Dla ptaków powieszono na drzewie budkę, a zimą karmnik. W skład kompletu wchodzi ruchome elementy: 3 części dwustronnej korony, po lewej stronie wiosenna, po prawej letnia, 1 dwustronna trawa, po lewej zielona, po prawej biały śnieg, 15 żółtych liści, 5 gruszek, 3 kwiaty, 1 ptaszek, 1 budka dla ptaków, 1 karmnik, 4 części śniegu. Całość po ubraniu w koronę ma wysokość 1 m, szerokość 60 cm.

200 pkt.

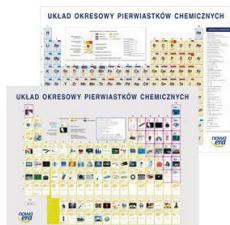
41 Mata edukacyjna



Gra rozwijająca rozpoznawanie podstawowych kolorów, koordynację wzrokowo – ruchową – celność rzutów oraz zapoznaje ze środowiskiem roślin i zwierząt, które można spotkać na polu. wym. 150 x 150 cm.

250 pkt.

42 Układ okresowy pierwiastków chemicznych

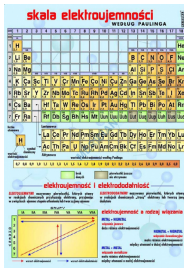


Informacje przedstawione na dwóch stronach planszy uzupełniają się. Układ okresowy ze zdjęciami na 1. stronie zawiera symbol chemiczny, nazwę, masę i liczbę atomową, charakter chemiczny i stan skupienia oraz rok odkrycia pierwiastka chemicznego. Na stronie 2. widoczne są: symbol chemiczny, nazwę, masę i liczbę atomową, charakter chemiczny i stan skupienia pierwiastka, konfigurację elektronową, wartość elektryczności i energii jonizacji, stopień utlenienia, tabelę z najważniejszymi właściwościami fizykochemicznymi. Wymiary planszy: 159 x 116 cm.

200 pkt.



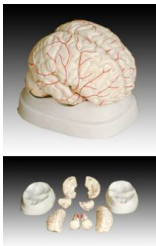
43 Plansze dydaktyczne



6 plansz o wymiarach 100x70:
Elektroujemność
Pierwiastki
Kwasy nieorganiczne
Wiązania chemiczne
Tabela rozpuszczalności
Budowa materii

250
pkt.

44 Model mózgu człowieka



Mózg człowieka - model z arteriami.
Wykonany z tworzywa sztucznego.
Arterie zaznaczone kolorem, dzięki czemu wyraźnie widoczny jest ich przebieg.
Model składa się z wymonowanych elementów.
Wymiary: 17x17x13 cm.

200
pkt.

45 Model głowy z mięśniami i naczyniami



Model głowy z mięśniami i naczyniami.
Wymiary 26x36x11
Jednoczęściowy model głowy człowieka ukazujący układ mięśni głowy i szyi wraz z naczyniami krwionośnymi.
Umieszczony jest na podstawie z tworzywa sztucznego.

200
pkt.

46 Voltomierz szkolny

Elektroniczny voltomierz szkolny.
Zakres pracy: 0-20V



200
pkt.

47 Naczynia połączone

Urządzenie jest idealną platformą do badania zasad rządzących naczyniami połączonymi. Składa się z czterech połączonych ze sobą rurek szklanych o różnej średnicy i kształcie. Jest to idealne narzędzie do obserwacji dynamiki płynów.



200
pkt.

Podstawowe komponenty:

- Zestaw czterech połączonych rurek szklanych z borokrzemianu o różnym rozmiarze i kształcie
- Stojak do mocowania zestawu rurek

Badane prawa i zasady:

- Zasada naczyń połączonych

Wymiary: 20x18x20cm.

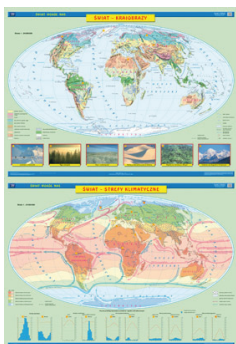
48 Mapy: Krajobrazy i strefy klimatyczne

Na pierwszej stronie mapa główna Świat - Krajobrazy w skali 1:24 000 000, dodatkowo sześć zdjęć z przykładami krajobrazów.

Na drugiej stronie mapa główna „Świat - Strefy klimatyczne” w skali 1:24.000.000, dodatkowo 10 klimatogramów dla charakterystycznych stacji z każdej strefy.

Format: 160 x 120 cm

Skala: 1:24 000 000



250
pkt.



Formularz I zamówienia upominków (za udział w badaniu)

Nazwa szkoły	
Adres	
Imię i nazwisko osoby do kontaktów	
Telefon do osoby do kontaktów	
Data	

Proszę wybrać upominki, stawiając znak „X” w kolumnie „Wybór”.

Lp	Zestawy upominkowe	Wybór
1.	Radioodtwarzacz (100 pkt)	
2.	Dyktafon (200 pkt)	
3.	Pilot do prezentacji multimedialnych (150 pkt)	
4.	Skaner (250 pkt)	
5.	Drukarka laserowa (250 pkt)	
6.	EuroPlus+ Angielski dla dzieci "Wow!" (100 pkt)	
7.	Lekcjoteka Język Polski (200 pkt)	
8.	Lekcjoteka Matematyka (200 pkt)	
9.	EduROM Historia (150 pkt)	
10.	EduROM Język polski (150 pkt)	
11.	EduROM Matematyka (150 pkt)	
12.	EduROM Matematyka – klasa I-III (100 pkt)	
13.	EduROM Przedsiębiorczość (100 pkt)	
14.	Kurs Business English (200 pkt)	
15.	Gra karciana „SET” (50 pkt)	
16.	Gra „Dobble” (50 pkt)	
17.	Gra towarzyska „Times’up” (50 pkt)	
18.	Gra „Na Grunwald” (100 pkt)	
19.	Szachy drewniane (100 pkt)	
20.	Gra „Story Cubes” (100 pkt)	

Lp	Zestawy upominkowe	Wybór
21.	Gra „Dixit” (100 pkt)	
22.	Katamino (100 pkt)	
23.	Scrabble junior (100 pkt)	
24.	Gra „Tabu” (100 pkt)	
25.	Zestaw sportowy (200 pkt)	
26.	Tor przeszkód – Rzeka (200 pkt)	
27.	Namiot z tunelami (200 pkt)	
28.	Chusta animacyjna (100 pkt)	
29.	Lina do przeciągania (100 pkt)	
30.	Zestaw Ringo (50 pkt)	
31.	Piłka do piłki nożnej (100 pkt)	
32.	Zestaw pachoczków treningowych (200 pkt)	
33.	Zestaw do gry w bule (100 pkt)	
34.	Układ słoneczny – magnesy (100 pkt)	
35.	Wielki słownik angielsko Polski PWN (200 pkt)	
36.	Mata – krokodyl (150 pkt)	
37.	Globus podświetlany (150 pkt)	
38.	Magnesy z liczbami (150 pkt)	
39.	Zestaw instrumentów (200 pkt)	
40.	Grusza – drzewo do śledzenia pór roku (200 pkt)	
41.	Mata edukacyjna (250 pkt)	
42.	Układ okresowy pierwiastków chemicznych (200 pkt)	
43.	Plansze dydaktyczne (250 pkt)	
44.	Model mózgu człowieka (200 pkt)	
45.	Model głowy z mięśniami i naczyniami (200 pkt)	
46.	Voltomierz szkolny (200 pkt)	
47.	Naczynia połączone (200 pkt)	
48.	Mapy: Krajobrazy i strefy klimatyczne (250 pkt)	



Regulamin konkursu plastycznego „Moja szkoła w mojej społeczności”

Postanowienia ogólne

- Temat konkursu: „Moja szkoła w mojej miejscowości”
- Konkurs edukacyjno-artystyczny prowadzony będzie w szkołach podstawowych, gimnazjalnych, ponadgimnazjalnych i przedszkolach
- Organizatorzy: PBS Spółka z o.o i Millward Brown

Cele konkursu

- popularyzacja wiedzy o zamieszkiwanej gminie/powiecie/mieście,
- rozwijanie zainteresowań problematyką społeczności lokalnej,
- kształcenie wyobraźni twórczej wśród dzieci w wieku szkolnym,
- konfrontacja dziecięcych i młodzieżowych prac plastycznych w zakresie przedstawianego tematu

Uczestnicy konkursu

- uczniowie szkół podstawowych,
- uczniowie szkół gimnazjalnych,
- uczniowie szkół ponadgimnazjalnych,
- dzieci uczęszczające do przedszkoli

Uczestnikami konkursu mogą być tylko szkoły biorące udział w projekcie BECKER, których dyrektor i nauczyciele wzięli udział w badaniu (zrealizowano z nim wywiady CAPI).

Warunki

- Zadaniem uczestników jest opisanie bądź zilustrowanie dowolną techniką problematyki wskazanego tematu.
- Prace plastyczne: jedna praca w formacie A3, wybranymi przez siebie technikami plastycznymi (rysowanie, malowanie, wyklejanie, wydzieranie, wycinanie, grafika, itp.).
- Na każdej pracy (na odwrocie) należy czytelnie wpisać imię, nazwisko autora/ autorów, wiek oraz nazwę szkoły, imię i nazwisko opiekuna, pod kierunkiem którego została wykonana praca oraz oświadczenie o przeniesieniu praw autorskich. Jedna klasa może zgłosić tylko jedną pracę.

Skład komisji konkursowej

- Opiekunem artystycznym organizowanego konkursu będzie:
Henryk Czeńnik – konsultant PBS, malarz, rysownik, profesor ASP w Gdańsku.

- W skład jury będą wchodzić pracownicy PBS Spółka z o.o i SMG/KRC., absolwenci kierunków artystycznych, psychologii, socjologii i filologii.

Kryteria oceny prac konkursowych

- Prace oceniane będą pod względem:
- zgodności z tematem,
- pomysłowości i kreatywności,
- różnorodności stosowanych technik,

Termin dostarczenia prac

- Prace należy przesać do dnia 30 listopada 2013 na adres:
PBS Spółka z o.o. ul. Świemirowska 3, 81-877, Sopot

Nagrody

W konkursie przewidzianych jest 27 nagród o łącznej wartości 13500 punktów. W każdym z 9 powiatów przyznane zostaną 3 równorzędne nagrody. Dla klasy każdego zwycięzcy konkursu przewidziana jest nagroda o wartości 500 punktów do wyboru z katalogu dostępnego u dyrekcji szkoły. Katalog będzie dostępny także na stronie internetowej projektu pod adresem www.eduentuzjasci.pl/becker. Wyłonienie zwycięzców konkursu i ogłoszenie wyników odbędzie się 20 grudnia 2013 r.

Publikacja prac

Publikacja prac konkursowych nastąpi podczas konferencji regionalnych oraz konferencji podsumowującej projekt.

Z chwilą nadesłania prace przechodzą na własność Organizatora. Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażaniem zgody na bezpłatne wykorzystywanie prac konkursowych do promocji projektu.

Postanowienia końcowe

Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie domowej Konkursu www.eduentuzjasci.pl/becker dnia 20 grudnia 2013 r.

Rozpatrywane będą tylko te prace, które wysłane zostały w terminie do 30 listopada 2013 (decyduje data stempla pocztowego) oraz właściwie podpisane.

Dodatkowe informacje o konkursie można uzyskać pod numerem infolinii PBS: **600 294 577**.

Uwaga! Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmian w regulaminie.

Serdecznie zapraszamy i zachęcamy do udziału w konkursie.



Nagrody za udział w konkursie

Szkoła, której praca zostanie nagrodzona w konkursie plastycznym ma możliwość wyboru upominków o łącznej wartości 500 punktów za każdą z nagrodzonych prac. Szkoła może wybrać upominki spośród prezentów przyznawanych za udział w badaniu lub dokonać wyboru jednego z poniższych prezentów:

Lp	Nagroda	Opis	Wartość punktowa
49	Edu Rom Matura 	EduROM Multimediale lekcje - Pakiet programów do szkoły ponadgimnazjalnej, to jedyna na rynku tak obszerna seria edukacyjnych programów komputerowych do nauki matematyki, fizyki, biologii, chemii oraz przedsiębiorczości na poziomie szkoły ponadgimnazjalnej. Ogromny zasób wiedzy, wszechstronna analiza omawianych treści, wiele dodatkowych i funkcjonalnych opcji czyni z eduROM-u bezkonkurencyjne, wygodne i nowoczesne narzędzie, przydatne każdemu uczniowi i nauczycielowi. W pakiecie program pozwalający na przygotowanie się do matury z języka angielskiego.	500 pkt.
50	Stół do ping ponga 	Przeznaczony do rekreacyjnej gry w pomieszczeniach. Solidny stół do użytku wewnętrznego.	500 pkt.
51	Drzewko 	Celem „drzewka” jest rozwijanie emocjonalności dzieci, tzn. umiejętność rozpoznawania i nazywania przeżywanych emocji, rozwijanie kompetencji społecznych i umiejętności prawidłowego posługiwania się mową czynną dziecka, wzbogacenie słownictwa dzieci, kształcenie kompetencji językowych, wdrażanie do komunikacji werbalnej w zakresie przeżywanych emocji, a także niewerbalnej, wyrażanie emocji za pomocą gestów i mimiki, nabywanie umiejętności radzenia sobie ze swoimi emocjami i przeżywanymi uczuciami. Zawartość pomocy: 2 drzewka: radosne i smutne o wym. 1 x 75 x 120 cm, wykonane ze sklejk brzoazowej w kolorze naturalnym, lakierowane. 2 stabilne stojaki z antypoślizgową podkładką.	500 pkt.

Formularz II zamówienia upominków (nagrada w konkursie plastycznym)

Nazwa szkoły	
Adres	
Imię i nazwisko osoby do kontaktów	
Telefon do osoby do kontaktów	
Data	

Proszę wybrać upominki, stawiając znak „X” w kolumnie „Wybór”.

Lp	Zestawy upominkowe	Wybór
1.	Radioodtworacz (100 pkt.)	
2.	Dyktafon (200 pkt.)	
3.	Pilot do prezentacji multimedialnych (150 pkt.)	
4.	Skaner (250 pkt.)	
5.	Drukarka laserowa (250 pkt.)	
6.	EuroPlus+ Angielski dla dzieci "Wow!" (100 pkt.)	
7.	Lekcjoteka Język Polski (200 pkt.)	
8.	Lekcjoteka Matematyka (200 pkt.)	
9.	EduROM Historia (150 pkt.)	
10.	EduROM Język polski (150 pkt.)	
11.	EduROM Matematyka (150 pkt.)	
12.	EduROM Matematyka – klasa I-III (100 pkt.)	
13.	EduROM Przedsiębiorczość (100 pkt.)	
14.	Kurs Business English (200 pkt.)	
15.	Gra karciana „SET” (50 pkt.)	
16.	Gra „Dobble” (50 pkt.)	
17.	Gra towarzyska „Times’up” (50 pkt.)	
18.	Gra „Na Grunwald” (100 pkt.)	
19.	Szachy drewniane (100 pkt.)	
20.	Gra „Story Cubes” (100 pkt.)	
21.	Gra „Dixit” (100 pkt.)	
22.	Katamino (100 pkt.)	



Lp	Zestawy upominkowe	Wybór
23.	Scrabble junior (100 pkt.)	
24.	Gra „Tabu” (100 pkt.)	
25.	Zestaw sportowy (200 pkt.)	
26.	Tor przeszkód – Rzeka (200 pkt.)	
27.	Namiot z tunelami (200 pkt.)	
28.	Chusta animacyjna (100 pkt.)	
29.	Lina do przeciągania (100 pkt.)	
30.	Zestaw Ringo (50 pkt.)	
31.	Piłka do piłki nożnej (100 pkt.)	
32.	Zestaw pachotków treningowych (200 pkt.)	
33.	Zestaw do gry w bule (100 pkt.)	
34.	Układ słoneczny – magnesy (100 pkt.)	
35.	Wielki słownik angielsko Polski PWN (200 pkt.)	
36.	Mata – krokodyle (150 pkt.)	
37.	Globus podświetlany (150 pkt.)	
38.	Magnesy z liczbami (150 pkt.)	
39.	Zestaw instrumentów (200 pkt.)	
40.	Grusza – drzewo do śledzenia pór roku (200 pkt.)	
41.	Mata edukacyjna (250 pkt.)	
42.	Układ okresowy pierwiastków chemicznych (200 pkt.)	
43.	Plansze dydaktyczne (250 pkt.)	
44.	Model mózgu człowieka (200 pkt.)	
45.	Model głowy z mięśniami i naczyniami (200 pkt.)	
46.	Voltomierz szkolny (200 pkt.)	
47.	Naczynia połączone (200 pkt.)	
48.	Mapy: Krajobrazy i strefy klimatyczne (250 pkt.)	
49.	Edu Rom Matura (500 pkt.)	
50.	Stół do ping ponga (500 pkt.)	
51.	Drzewko (500 pkt.)	



Instytut Badań Edukacyjnych jest placówką badawczą. Jego głównym zadaniem jest prowadzenie badań, analiz i prac wspierających rozwój edukacji, a także informowanie o stanie polskiej oświaty i upowszechnianie dobrych praktyk. Instytut Badań Edukacyjnych w latach 2009–2015 prowadzi cztery projekty systemowe współfinansowane ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego. Są to projekty mające na celu poprawę jakości systemu edukacji w Polsce.

„Badanie ekonomicznych uwarunkowań celów i kierunków alokacji nakładów na edukację realizowanych przez podmioty publiczne i prywatne w Polsce (projekt BECKER)” prowadzony jest w ramach projektu o nazwie „Entuzjaści edukacji”.



Kontakt w sprawie badania:

Milena Kocoń (tel. 696 471 227 lub na adres mailowy: milena.kocon@pbs.pl) lub
Julita Pieńkosz (tel. 696 042 628 lub na adres mailowy: julita.pienkosz@pbs.pl)
PBS sp. z o.o., ul. Junaków 2, 81-812 Sopot, infolinia 600 294 577

Instytut Badań Edukacyjnych instytut badawczy

ul. Górczewska 8, 01-180 Warszawa | tel.: +48 22 241 71 00 | ibe@ibe.edu.pl | www.ibe.edu.pl



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

IBE



entuzjaści
edukacji

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego