

REGULAMIN KONKURSU QR "WIELKOPOSTNY ESCAPE ROOM ONLINE"

1. Konkurs jest przeznaczony dla uczniów klas IV-VIII.
2. Uczestnik musi posiadać własne urządzenie mobilne (smartfon, tablet) z wbudowanym aparatem oraz możliwością połączenia z Internetem.
3. Przed rozpoczęciem konkursu uczestnik instaluje na swoim urządzeniach mobilnych oprogramowanie, umożliwiające skanowanie oraz otwieranie adresów internetowych z wykorzystaniem kodów Quick Response Code, nazywanych dalej „kodami QR”, które można pobrać bezpłatnie ze sklepu PLAY. (często oprogramowanie jest już fabrycznie zainstalowane w smartfonie)
4. Uczniowie wyszukują na terenie szkoły KODU QR, który zawiera odniesienie do gry edukacyjnej online. Kod zostanie umieszczony przez organizatora w dniach 25-27.03.2026 roku jedynie na pierwszym piętrze budynku szkoły w miejscu ogólnodostępnym dla uczniów. Po znalezieniu nadruku uczeń skanuje go za pomocą urządzenia z zainstalowanym programem QR. Kod zawiera adres strony internetowej z grą.
5. Uczeń zapisuje odnaleziony adres strony i rozwiązuje zadania w czasie wolnym od zajęć lekcyjnych.
6. Odnaleziony czterocyfrowy kod gry uczniowie zapisują na kartce i pokazują swojemu katechecie.
7. Zmagania konkursowe (skanowanie, łączenie się ze stroną internetową etc.) odbywają się w trakcie przerw międzylekcyjnych. Uczeń nie może opuszczać zajęć lekcyjnych z powodu uczestnictwa w konkursie.

Katecheci