



REGULAMIN KONKURSU BRANŻOWEGO Z WETERYNARII

„VetChallenge – Twórczo i Praktycznie”

dla uczniów szkół podstawowych z klas VII-VIII

§1. Organizator Konkursu

1. Organizatorem Konkursu jest Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego przy ulicy Żeromskiego 115 w Łodzi, działający w ramach Wojewódzkiego Konkursu z Branży Weterynaryjnej.
 2. Organizator powołuje Komisję Konkursową odpowiedzialną za przygotowanie zadań, ocenę prac oraz nadzór merytoryczny nad przebiegiem Konkursu.
 3. Konkurs odbywa się na terenie szkoły Organizatora w ustalonym terminie.
-

§2. Cele Konkursu

Celem Konkursu jest:

1. popularyzacja wiedzy z zakresu dobrostanu zwierząt, podstaw weterynarii oraz odpowiedzialnej opieki nad zwierzętami,
 2. rozwijanie kreatywności, myślenia problemowego oraz umiejętności praktycznych u uczniów,
 3. umożliwienie uczniom poznania zawodu technik weterynarii i kwalifikacji ROL.11 i ROL. 12
 4. kształtowanie postaw pro zwierzęcych oraz empatii,
 5. doskonalenie umiejętności manualnych i pracy zespołowej,
 6. promowanie aktywności i osiągnięć uczniów oraz współpracy między szkołami.
-

§3. Warunki uczestnictwa

1. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół podstawowych dla klas VII-VIII (klasy określa Organizator).
 2. Uczestnicy startują indywidualnie.
 3. Każda szkoła może zgłosić maksymalnie 6 uczniów, zgodnie z limitami Organizatora.
 4. Zgłoszenia dokonuje nauczyciel-opiekun poprzez przesłanie formularza zgłoszeniowego do dnia **02.03.2026** na podanej platformie: <https://forms.office.com/r/DbA6ZkMxFs?origin=lprLink>
 5. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
-

ETAP I — ZADANIE TWÓRCZE

§4. Tematyka prac

Uczestnik wybiera jeden temat spośród trzech:

1. **„5 wolności zwierząt — co one oznaczają w praktyce?”**
Uczestnik interpretuje zasady dobrostanu zwierząt i przedstawia, jak wciela się je w życie.
2. **„Jak bezpiecznie obchodzić się z psem lub kotem?”**
Praca ma przedstawiać zasady bezpiecznego kontaktu, komunikacji i opieki nad zwierzętami domowymi.
3. **„Gra planszowa o zwierzętach gospodarskich”**
Praca musi zawierać: planszę, pionki/dodatki (jeśli są wymagane), instrukcję i opis zasad.

§5. Forma i wymagania pracy

1. Praca może być wykonana w dowolnej formie artystycznej:
 - plakat,
 - komiks,
 - film krótkometrażowy,
 - makieta,
 - prezentacja multimedialna,
 - kolaż, model 3D, grafika komputerowa.
2. Wyjątek: temat „Gra planszowa” musi być grą.
3. Praca powinna być wykonana samodzielnie przez ucznia.
4. Każda praca powinna posiadać metryczkę:
 - imię i nazwisko ucznia,
 - klasa i szkoła,
 - tytuł pracy,
 - imię i nazwisko nauczyciela-opiekuna.
5. Prace należy dostarczyć do Organizatora do dnia **23.03.2026r.**

§6. Ocena prac etapu I

Komisja Konkursowa ocenia prace według kryteriów:

- zgodność z tematem – 0–10 pkt
- kreatywność – 0–10 pkt
- walor edukacyjny – 0–10 pkt
- estetyka / staranność – 0–5 pkt
- samodzielność – 0–5 pkt

Maksymalnie: 40 pkt.

Komisja może przyznać dodatkowe wyróżnienia za szczególne walory edukacyjne lub oryginalność.

ETAP II — KONKURS PRAKTYCZNY NA MIEJSCU

§7. Ogólne zasady etapu II

1. Etap II odbywa się na terenie szkoły Organizatora.
 2. Każdy uczestnik przechodzi przez **6 stacji zadaniowych**, które sprawdzają wiedzę praktyczną i manualną.
 3. Każda stacja punktowana jest oddzielnie.
 4. Uczestnicy wykonują zadania indywidualnie, w określonym czasie.
-

§8. Opis stacji

Stacja I — „Fiszki weterynaryjne”

Zadanie polega na dopasowaniu pojęć, terminów, ilustracji lub definicji do odpowiednich kategorii.
Zakres: profilaktyka, żywienie, zachowania, opieka, podstawy weterynarii, hodowla.

Stacja II — „Co jest bezpieczne dla psa i kota?”

Na stanowisku znajdują się zdjęcia/eksponaty różnych produktów.
Uczestnik wskazuje przedmioty/pokarmy bezpieczne oraz te, które są szkodliwe, uzasadniając wybór.

Stacja III — „Anatomia zwierząt”

Zadanie polega na rozpoznaniu wybranych części ciała, narządów lub struktur anatomicznych (modele, plansze, figurki, zdjęcia).

Stacja IV — „Narzędzia weterynaryjne”

Uczestnik dopasowuje nazwy do narzędzi weterynaryjnych (np. otoskop, staza, bandaż, igły, nożyczki, smycz, kaganiec itp.).

Stacja V — „Założ bandaż”

Uczestnik otrzymuje fantom / model kończyny / pluszowe zwierzę i miejsce wskazanej „kontuzji”.
Zadaniem jest prawidłowo założyć bandaż, dbając o stabilizację i bezpieczeństwo.

Stacja VI — „Mikrobiologia i parazytologia”

Uczestnik wykonuje dwa zadania:

1. rozpoznaje pasożyta (np. glista, tasiemiec, pchła, wszoł, nużeniec — ilustracja / preparat edukacyjny),
 2. wykonuje symulację posiewu lub wymazu na szkiełku (bez kontaktu z materiałem biologicznym).
-

§9. Ocena stacji

Każda stacja oceniana jest w skali **0–10 punktów**:

- poprawność wykonania,
- zrozumienie tematu,
- sposób pracy i organizacja stanowiska,
- bezpieczeństwo i higiena pracy,
- czas wykonania (jeśli ma znaczenie).

Łącznie: 60 pkt.

§10. Wyniki i nagrody

1. Wynik końcowy = suma punktów z etapu I i II.
 2. Organizator przyznaje:
 - miejsce I,
 - miejsce II,
 - miejsce III,
 - wyróżnienia.
 3. Nagrody rzeczowe oraz dyplomy otrzymują uczniowie z najwyższą punktacją.
 4. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone 16 kwietnia 2026r., po przeprowadzeniu etapu II, zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora.
-

§11. Zasady przechowywania prac konkursowych

1. Prace zgłoszone do Konkursu pozostają u Organizatora jako dokumentacja Konkursu.
 2. Uczestnik lub jego opiekun może w ciągu 30 dni od ogłoszenia wyników zgłosić chęć odebrania pracy.
 3. Po upływie tego terminu prace przechodzą na własność Organizatora i mogą być wykorzystane w celach edukacyjnych, wystawowych lub promocyjnych szkoły.
 4. Organizator nie odsyła prac pocztą.
-

§12. Postanowienia końcowe

1. Uczestnik, zgłaszając pracę, potwierdza, że zapoznał się z regulaminem i akceptuje jego treść.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji prac uczniów w materiałach promocyjnych szkoły.
3. Prace nieodebrane w ciągu 14 dni mogą zostać zagospodarowane przez Organizatora.
4. W kwestiach nieuregulowanych w regulaminie ostateczne decyzje podejmuje Organizator.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.