

# SZKOLNY KONKURS PROGRAMOWANIA W SCRATCH`U



## REGULAMIN KONKURSU

### Cele konkursu:

1. Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych u uczniów.
2. Popularyzacja programowania.
3. Rozwijanie kreatywności i nieszablonowego myślenia.
4. Stymulowanie aktywności poznawczej młodzieży informatycznie uzdolnionej.
5. Intensyfikacja pracy nauczycieli z uczniami szczególnie uzdolnionymi.

### Organizator:

Arkadiusz Pielesiek

### Adresat:

Konkurs adresowany jest do uczniów szkoły podstawowej z klas VI-VIII i gimnazjalnych z klas III. Dopuszcza się udział w konkursie uczniów z klas młodszych (ocena prac wg tych samych kryteriów).

### Terminy:

1. Oddawanie prac do 13.06.2023.
2. Ogłoszenie wyników 14.06.2023.

### Prace konkursowe:

1. Konkurs polega na przygotowaniu projektu w języku Scratch.
2. Tematyka prac konkursowych: w ramach projektu uczeń ma stworzyć grę, która będzie przypominała grę w piłkę siatkową lub w tenis.
3. Wszystkie materiały wykorzystane w projekcie (fotografie, rysunki, dźwięki) muszą pochodzić z własnych zbiorów, biblioteki dostępnej w programie Scratch lub muszą być wykonane własnoręcznie w obrębie programu albo do niego zaimportowane. Należy wykorzystane materiały dołączyć w formie elektronicznej do zgłoszonej pracy.
4. Kryteria oceny:
  - Poprawność działania,
  - Odporność na błędy,
  - Przejrzystość kodu,
  - Walory artystyczne,
  - Oryginalność i pomysłowość w ujęciu tematu.
5. Projekty mają być umieszczone na własnych profilach na [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu) i udostępnione. Linki do tych projektów należy przelać na adres mailowy organizatora: [arkadiusz.pielesiek@gmail.com](mailto:arkadiusz.pielesiek@gmail.com).

**Laureaci /nagrody:**

Organizator zapewnia nagrody rzeczowe dla uczniów, którzy zajęli I miejsce. II i III miejsca będą premiowane dyplomami. Nagrody zostaną wręczone podczas akademii na zakończenia roku szkolnego.

**Uwagi końcowe:**

1. Prace konkursowe muszą być wykonane samodzielnie przez uczniów.
2. Decyzje jury są ostateczne.
3. Przystąpienie do konkursu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.
4. Uczestnik konkursu przenosi na Organizatorów całość praw autorskich na wszelkich znanych polach eksploatacji, a w szczególności: zamieszczenie dzieła lub jego fotografii w materiałach reklamowych, wszelkiego rodzaju wydawnictwach i na stronach internetowych. Przeniesienie następuje w momencie przyjęcia dzieła i nie jest ograniczone czasowo i terytorialnie.

Regulamin dostępny jest na stronie internetowej [www.zsp.bedkow.com.pl](http://www.zsp.bedkow.com.pl)