**Konkurs programowania w języku Scratch**

**„Zakodowana ekologia”**

**Podstawa prawna**

* Ustawa z 7- 14 grudnia 2016 r. Prawo Oświatowe (Dz. U. z 2017 r., poz. 59.)
* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (Dz. U. Nr 13, poz. 125 ze zm.).

1. **Organizator konkursu**
2. Organizatorem Konkursu jest **Chrześcijańska Szkoła Podstawowa „Arka”** z siedzibą przy ul. Stalowowolskiej 24 we Wrocławiu.
3. Szczegółowe informacje o przebiegu konkursu, regulamin, wyniki i komunikaty można uzyskać:
   * 1. ze strony internetowej szkoły **www.arka.edu.pl**
     2. z portalu społecznościowego https**://www.facebook.com/ChrzescijanskaSzkolaArka**
     3. telefonicznie w sekretariacie szkoły **71 787 97 50**
     4. mailowo u koordynatora konkursu **joanna.rojecka@arka.edu.pl**

3. W skład komisji konkursowej oceniającej prace wchodzą przedstawiciele organizatora. Skład komisji może ulec zmianie z przyczyn niezależnych od organizatora.

1. **Cele konkursu**

Celem konkursu „Zakodowana ekologia” jest:

1. szerzenie wśród uczniów zainteresowań związanych z programowaniem;
2. poszerzanie wiedzy związanej z ekologią;
3. rozwijanie własnych zainteresowań i zdolności;
4. kształtowanie kompetencji kluczowych **–** logicznego myślenia, **kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne;**
5. stworzenie uczniom sytuacji, w której mogą osiągnąć sukces.
6. **Rodzaj i zasady konkursu**
7. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas IV – VI publicznych i niepublicznych szkół podstawowych z miasta Wrocławia.
8. Konkurs polega na napisaniu gry o tematyce ekologicznej w języku Scratch.
9. Gra zgłaszana do konkursu powinna:
10. rozpoczynać się po naciśnięciu flagi lub spacji;
11. zawierać jasne instrukcje dla użytkownika;
12. posiadać interakcję z użytkownikiem za pomocą klawiatury lub myszki.
13. Gra nie może wykorzystywać kamer ani mikrofonów.
14. Zgłaszana gra musi być dokończona i działająca.
15. Gra nie może zawierać wulgaryzmów, aktów przemocy i innych treści niedozwolonych prawem.
16. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyjęcia gry bez podania przyczyn.
17. **Harmonogram konkursu.**

|  |  |
| --- | --- |
| **16 kwietnia 2018 r.**  **– 10 maja 2018 r.** | Zgłoszenie uczniów do konkursu, czyli przesyłanie prac konkursowych oraz zgód na przetwarzanie danych osobowych. |
| **11 maja 2018r.** | Prace komisji konkursowej – ocena prac, przyznawanie punktów, wyłonienie zwycięzców. |
| **14 maja 2018 r.** | Ogłoszenie wyników. |
| **19 maja 2018 r.** | Uroczyste wręczenie nagród. |

1. W przypadku przesyłania prac i dokumentów za pośrednictwem Poczty Polskiej **liczy się data otrzymania przesyłki przez organizatora konkursu, a nie data stempla pocztowego.**

2. Ogłoszenie wyników nastąpi poprzez publikację protokołu jury na stronie internetowej organizatora [www.arka.edu.pl](http://www.arka.edu.pl). Ponadto zwycięzcy konkursu zostaną poinformowani mailowo o wygranej zgodnie z adresem podanym w zgłoszeniu.

3. Wręczenie nagród rzeczowych odbędzie się w siedzibie organizatora, czyli w Chrześcijańskiej Szkole Podstawowej „Arka” przy ul. Stalowowolskiej 24 we Wrocławiu.

1. **Warunki uczestnictwa.**
2. Uczestnikami konkursu są uczniowie klas IV – VI szkoły podstawowej, jednak pracę konkursową zgłasza nauczyciel, rodzic lub prawny opiekun ucznia.
3. Bez względu na to, kto zgłosił udział dziecka w konkursie, prawny opiekun uczestnika konkursu powinien wyrazić zgodę na:
4. przetwarzanie danych osobowych dziecka w celu przeprowadzenia konkursu;
5. używanie wizerunku dziecka (jeśli dziecko uzyska wysokie wyniki i będzie odbierało nagrodę);
6. publikację pracy dziecka na stronie oraz Facebooku organizatora;
7. przekazanie praw autorskich na rzecz organizatora.
8. Dokument wyrażający zgody, o których mowa w punkcie IV.2, podpisany przez prawnego opiekuna dziecka, powinien być dostarczony osobiście lub za pomocą poczty tradycyjnej do siedziby organizatora. Jego brak uniemożliwia udział w konkursie.
9. Grę jako plik w formacie sb2 należy przesłać drogą mailową na adres [konkurs@arka.edu.pl](mailto:konkurs@arka.edu.pl) z tytułem „GRA, imię i nazwisko dziecka, nazwa szkoły” W treści maila prosimy podać:
10. imię i nazwisko dziecka;
11. nazwę szkoły, do której uczęszcza;
12. telefon kontaktowy do prawnego opiekuna dziecka;
13. adres mailowy do prawnego opiekuna dziecka;
14. krótki opis gry.

5. Grę można też nagrać na płytę CD i dostarczyć (osobiście lub pocztą) do siedziby organizatora. Płyta CD powinna zostać opisana jak punkcie IV.4.

1. **Kryteria oceny prac konkursowych**

Podczas oceny prac konkursowych komisja będzie oceniać następujące elementy:

1. zgodność z tematem;
2. pomysłowość i oryginalność;
3. umiejętności programistyczne (m.in. użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zakończenie skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków);
4. zgodne z zasadami uruchomienie gry;
5. obecność i czytelność instrukcji;
6. możliwość ponownego przejścia gry;
7. prawidłowe warunki przerwania lub zakończenia gry.
8. **Nagrody**

1. W konkursie przewidziane są nagrody rzeczowe.

2. Nagrody otrzymają uczestnicy, którzy zajęli pierwsze, drugie i trzecie miejsce.

1. **Postanowienia końcowe**

Decyzje w sprawach , które nie zostały ujęte w niniejszym regulaminie, podejmuje organizator Konkursu.

Koordynator konkursu

Joanna Rojecka