



Szkoła Podstawowa nr 71
im. Leona Kruczkowskiego
ul. Podwale 57
50 - 039 Wrocław

III Konkurs Programowania w Scratchu

Szanowni Dyrektorzy, Nauczyciele Zajęć Komputerowych/Informatyki,
Pasjonaci Programowania dolnośląskich szkół podstawowych

Serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału w III Konkursie Programowania w Scratchu. W tym roku tematem konkursu jest przygotowanie gry typu Escape Room.

Niezmiennie, główną ideą naszego konkursu jest promowanie umiejętności programistycznych wśród młodych ludzi.

I. Organizator konkursu

1. Organizatorem Konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 71 im. Leona Kruczkowskiego we Wrocławiu.

W skład komisji konkursowej wchodzi: Leszek Wesołowski (dyrektor szkoły), Emilia Wróbel, Andrzej Olechowski (nauczyciele informatyki, pasjonaci programowania).

2. Patronat edukacyjny: Mistrzowie Kodowania

3. Patronat honorowy: Pan Jarosław Delewski - Dyrektor Departamentu Edukacji Urzędu Miejskiego Wrocławia.

II. Informacje z przebiegu konkursu: regulamin, wyniki, komunikaty będą publikowane na stronie internetowej szkoły – www.sp71.wroc.pl/programowanie

III. Adresaci konkursu

Uczniowie klas IV – VII dolnośląskich szkół podstawowych.

IV. Cele konkursu:

- popularyzowanie wśród uczniów umiejętności programistycznych,
- rozwijanie własnych zdolności i zainteresowań,
- rozwijanie pracowitości, staranności i wytrwałości wśród uczniów,
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia (myślenia komputacyjnego),
- dostarczenie uczniom satysfakcji z sukcesu, promowanie osiągnięć,
- poszerzanie i utrwalanie wiedzy matematycznej.

V. Zasady i tematyka konkursu:

Prace konkursowe będą oceniane w dwóch poziomach wiekowych: uczniowie klas IV - V oraz uczniowie klas VI- VII.

Tematem konkursu jest „Gra typu Escape Room”. Prace uczniowie przygotowują samodzielnie w programie Scratch.

Praca powinna rozpoczynać się od kliknięcia flagi, posiadać scenę będącą wstępem, opisującą historię (fabułę), instrukcję gry (wyświetlana czasowo lub dostępna np. pod przyciskiem „Instrukcja”).

Gra powinna się rozgrywać w jednym lub w większej ilości pomieszczeń. W pokoju/ pokojach mają znajdować się ukryte zadania matematyczne lub logiczne. Poprawne rozwiązanie zadań prowadzi do zdobycia kolejnych wskazówek pozwalających otworzyć drzwi Pokoju, a tym samym zakończenia gry. Zakończenie gry musi zawierać wyraźną informację o końcu gry, wygranej lub nie oraz zatrzymywać grę w Scratchu. W przypadku nieudanej próby wyjścia z Pokoju, program powinien umożliwić ponowne uruchomienie gry z wykorzystaniem tych samych zadań bez potrzeby resetowania gry.

Gra powinna mieć ograniczenie czasowe – maksymalnie 3 minutowy limit czasu przeznaczony na wyjście z pokoju.

Musi być dokończona i działająca. Nie może zawierać błędów rzeczowych, ortograficznych, merytorycznych, wulgaryzmów, aktów przemocy itp.

Zadania powinny mieć odpowiedni stopień trudności umożliwiający skończenie gry w przeznaczonym do tego czasie przeciętnemu uczniowi z danego poziomu wiekowego.

Podczas oceny prac konkursowych jury będzie zwracało uwagę na następujące elementy:

- zgodne z zasadami uruchomienie gry,
- wstęp do gry,
- obecność i czytelność instrukcji,
- pomysłowość i oryginalność,

- poprawność zadań/pytań,
- ilość i jakość przygotowanych zadań,
- umiejętności programistyczne (m.in: użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zastosowane rozwiązania, ład, zakończenia skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków),
- posiadanie ograniczenia czasowego,
- możliwość ponownego przejścia gry,
- sposób zakończenia gry.

Praca zgłoszona na konkurs musi być wykonana samodzielnie. Za autorstwo pracy ucznia odpowiada szkolny koordynator.

VI. Zasady zgłoszenia szkoły do konkursu

Szkołę do konkursu zgłasza szkolny koordynator. Zgłoszenie odbywa się wyłącznie poprzez wypełnienie umieszczonego na stronie internetowej szkoły (www.sp71.wroc.pl//programowanie/) formularza zgłoszeniowego. Zgłoszenie zostanie potwierdzone przez organizatora konkursu mailem zwrotnym. W zgłoszeniu szkoły nie trzeba podawać danych uczniów, których prace zostaną oddane na konkurs. O takie informacje poprosimy w dalszym etapie konkursu.

Ostateczny termin zgłoszenia szkoły do konkursu – 28 luty 2018 r.

VII. Oddawanie prac konkursowych

1. Z jednej szkoły do konkursu można przedstawić maksymalnie po jednej pracy w każdej kategorii wiekowej. W przypadku większej ilości uczniów chętnych, szkolny koordynator przeprowadza w szkole etap szkolny konkursu wybierając zwycięskie prace, które zostaną nadesłane/przekazane na konkurs.
2. Prace na konkurs należy przesłać do dnia 20 23 kwietnia 2018 r. w wybrany przez siebie sposób:
 - przesłać elektronicznie na adres: scratch@sp71.wroc.pl
 - przesłać link do pobrania pracy umieszczonej na stronie www.scratch.mit.edu
 - listownie, zapisane na płycie CD, na adres:

Szkoła Podstawowa nr 71

ul. Podwale 57

50-039 Wrocław

z dopiskiem „III Konkurs Programowania w Scratchu”

- złożyć osobiście na dowolnym nośniku sekretariacie Szkoły Podstawowej nr 71 w budynku A.
3. Do pracy ucznia należy dołączyć „Kartę uczestnika konkursu” oraz „Zgodę na przetwarzanie danych osobowych szkolnego koordynatora”. Niekompletne dokumenty skutkują dyskwalifikacją uczestnika konkursu.

VIII. Zakończenie konkursu

Spośród nadesłanych prac zostanie wyłonione 10 prac finałowych – po pięciu w każdej kategorii. Lista finalistów zostanie wysłana do wszystkich szkół, które przesłały zgłoszenia.

Lista ta zostanie również opublikowana na stronie internetowej organizatora (sp71.wroc.pl) w dniu 30 kwietnia 2018 r.

Uroczysty finał i zakończenie konkursu oraz wręczenie nagród odbędzie się w dniu 9 maja 2018 r. o godzinie 9.00 w Szkole Podstawowej nr 71. Na uroczystość zostaną zaproszeni finaliści konkursu wraz z opiekunami.

Finaliści otrzymają dyplomy oraz nagrody rzeczowe. Nagrodą główną za zdobycie I miejsca jest tablet przeznaczony dla ucznia.

Postanowienia końcowe

Decyzje w sprawach, które nie są objęte niniejszym regulaminem podejmuje Komisja Konkursowa.

Koordynatorzy konkursu
Emilia Wróbel, Andrzej Olechowski

KARTA UCZESTNIKA KONKURSU

III Konkurs Programowania w Scratchu

Imię i nazwisko ucznia:

Klasa:

Szkolny koordynator:

Szkoła

ul.

Wrocław

INFORMACJE O PROGRAMIE:

Nazwa pliku:

Gra przeznaczona dla uczniów klasy

Liczba zadań do rozwiązania

Klucz rozwiązań zadań

.....
.....
.....
.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka przez Szkołę Podstawową nr 71 we Wrocławiu w celu organizacji i przeprowadzenia III Konkursu Programowania w Scratchu.

Zgodnie z art. 23 ust. 1 pkt.1 ustawy z 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2014 r. poz.1182 z późn. zm.). Podanie danych jest dobrowolne, jednakże odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w konkursie. Podającym dane przysługuje prawo do wglądu i poprawiania swoich danych. Administratorem danych osobowych jest Szkoła Podstawowa nr 71 z siedzibą we Wrocławiu przy ul. Podwale 57. Administrator danych zapewnia ochronę podanych danych osobowych. Dane osobowe będą przekazywane wyłącznie podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na podstawie przepisów prawa lub na podstawie umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych w oparciu o wyrażone zgody.

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku mojego dziecka.

Zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994r o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (tekst jednolity Dz. U. z 2006r. nr 90 poz. 611 z późn. zm.). Niniejsza zgoda dotyczy w szczególności wykorzystania wizerunku poprzez zamieszczenie fotografii, danych osobowych w zakresie imienia, nazwiska oraz miejsca nauki uczestnika konkursu w publikacji na stronie internetowej Szkoły Podstawowej nr 71. Niniejsza zgoda nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.

Wyrażam zgodę na publikację pracy mojego dziecka na stronie internetowej Szkoły Podstawowej nr 71, szkolnym koncie Scratch, przekazuję prawa autorskie na rzecz organizatorów oraz wyrażam zgodę na wykorzystanie jej w celach edukacyjnych.

.....
Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych szkolnego koordynatora

.....
nazwa i adres placówki

.....
imię i nazwisko nauczyciela

☐ * Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Szkołę Podstawową nr 71 na potrzeby organizacji III Konkursu Programowania w Scratchu

Zgodnie z art. 23 ust. 1 pkt.1 ustawy z 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2014 r. poz.1182 z późn. zm.). Podanie danych jest dobrowolne, jednakże odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w konkursie. Podającym dane przysługuje prawo do wglądu i poprawiania swoich danych. Administratorem danych osobowych jest Szkoła Podstawowa nr 71 z siedzibą we Wrocławiu przy ul. Podwale 57. Administrator danych zapewnia ochronę podanych danych osobowych. Dane osobowe będą przekazywane wyłącznie podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na podstawie przepisów prawa lub na podstawie umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych w oparciu o wyrażone zgody.

☐ * Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie mojego wizerunku

Zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994r o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (tekst jednolity Dz. U. z 2006r. nr 90 poz. 611 z późn. zm.). Niniejsza zgoda dotyczy w szczególności wykorzystania wizerunku poprzez zamieszczenie fotografii, danych osobowych w zakresie imienia, nazwiska oraz miejsca nauki uczestnika konkursu w publikacji na stronie internetowej Szkoły Podstawowej nr 71. Niniejsza zgoda nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.

☐ * Akceptuję regulamin konkursu.

.....
Data i podpis nauczyciela

* Zaznaczyć właściwe.