



Regulamin IV Ogólnopolskiego Konkursu "Kodować każdy może"

1. Organizator:

Organizatorem konkursu jest Komisja Konkursowa powołana przez Dyrektora Szkoły Podstawowej Nr 48 mgr inż. Iwonę Górską.

Konkurs jest prowadzony pod merytorycznym nadzorem pracowników Wydziału Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie (WI ZUT). WI ZUT posługuje się tytułem „Partner merytoryczny“.

2. Cele

- Popularyzacja umiejętności programowania w języku Scratch.
- Kształtowanie zdolności samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy z zakresu kodowania w języku Scratch.
- Tworzenie warunków efektywnego współzawodnictwa dla uczniów szkół podstawowych.
- Integracja środowiska edukatorów kodowania.

3. Organizacja konkursu:

- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych z całej Polski.
- Konkurs rozgrywany jest w trzech kategoriach wiekowych: klasy II-III (organizatorzy dopuszczają udział uczniów klas pierwszych, jednak z zastrzeżeniem o ocenianiu pracy według kryteriów kategorii klas II-III), klasy IV-V i klasy VI-VII.

4. Terminy:

Konkurs składa się z dwóch części: eliminacji i finału.

Eliminacje rozgrywane są zdalnie i kończą się 20 stycznia 2019r.

Lista uczestników finału zostanie opublikowana 2 lutego 2019 na stronie internetowej SP 48, <http://www.sp48szczecin.edupage.org> w zakładce "Kodować każdy może" ⇒ Wyniki konkursu.

Finał odbędzie się 2 marca 2019 w siedzibie Wydziału Informatyki ZUT w Szczecinie, ul. Żołnierska 52.

5. Eliminacje

- Jedna szkoła może zgłosić do konkursu maksymalnie **10 skryptów w każdej z kategorii wiekowych** (jeden zawodnik może zgłosić tylko jeden skrypt).

- Zgłoszenia dokonuje opiekun wysyłając na adres: konkurssp48@gmail.com następujące informacje: **tytuł pracy; imię i nazwisko autora; klasa i szkoła autora; imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna.**
- Opiekun przesyła pracę umieszczając w **nazwie pliku imię i nazwisko ucznia (np. annakowalska.sb2).** Opiekun załącza również zeskanowaną **zgody na przetwarzanie danych osobowych,** podpisaną przez opiekuna prawnego uczestnika (załącznik do regulaminu).
- Skrypty spełniające wymagania formalne zgłoszone do konkursu oceniać będzie Komisja Konkursowa.

WYTYCZNE DLA KLAS II-III

Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodować każdy może” w kategorii klas II- III jest wykonanie animacji komputerowej do wybranego wiersza lub fragmentu wiersza wybranego polskiego poety(prezentacja jednogminutowa).

Skrypty uczniów klas II-III oceniane będą według następujących kryteriów:

- grafika: 0 –10 punktów,
- dźwięk: 0 –10 punktów,
- zróżnicowanie (różnorodność zastosowanych bloków): 0 – 10 punktów,
- estetyka: 0- 10 punktów.

Maksymalna liczba punktów wynosi 40.

WYTYCZNE DLA KLAS IV-V

Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodować każdy może” w kategorii klas IV- V jest wykonanie animacji komputerowej pt. „Duszkim rysowane – jednogminutowa ilustracja do wiersza lub fragmentu wiersza wybranego polskiego poety”. Skrypty uczniów klas czwartych i piątych oceniane będą według następujących kryteriów:

- grafika: 0 –10 punktów,
- dźwięk: 0 –10 punktów,
- zróżnicowanie (różnorodność zastosowanych bloków): 0 – 10 punktów,
- estetyka: 0- 10 punktów,
- odporność na błędy: 0- 10 punktów.

Maksymalna liczba punktów wynosi 50.

Całość ilustracji ma narysować duszek po uruchomieniu programu.

WYTYCZNE DLA KLAS VI-VII

Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodować każdy może” w kategorii klas VI-VII jest wykonanie gry edukacyjnej o tematyce z zakresu geografii Polski.

Skrypty uczniów klas szóstych oceniane będą według następujących kryteriów:

- grafika: 0 –10 punktów,
- dźwięk: 0 –10 punktów,
- zróżnicowanie (różnorodność zastosowanych bloków): 0 – 10 punktów,
- estetyka: 0- 10 punktów,
- odporność na błędy: 0- 10 punktów.

Maksymalna liczba punktów wynosi 50.

- Prace niezgodne z tematem nie podlegają ocenie Komisji.
 - Spośród zgłoszonych prac Komisja Konkursowa wyłoni 10 finalistów w każdej z kategorii wiekowych. Komisja zastrzega sobie prawo do poszerzenia listy finalistów.
 - Lista finalistów zostanie opublikowana na stronie SP48, 2 lutego 2019 roku.
6. Finał
- Finał konkursu „Kodować każdy może” zostanie rozegrany 2 marca 2019 roku (sobota), o godz. 11:00 w budynku Wydziału Informatyki, ul. Żołnierska 52. Szczegółowe informacje będą opublikowane na stronie <http://www.sp48szczecin.edupage.org> w zakładce "Kodować każdy może" ⇒ Wyniki konkursu.
 - Finał składa się z dwóch części: indywidualnej i zespołowej.
 - Indywidualna rozgrywka finałowa:
 - Indywidualna rozgrywka finałowa dla klas II-III trwa 30 min, dla klas IV-V i VI-VII trwa 45 min i we wszystkich kategoriach wiekowych polega na rozwiązaniu zadań przygotowanych przez Komisję Konkursową.
 - Każdy uczestnik finału pracuje przy swoim stanowisku wyposażonym w odpowiednie narzędzia.
 - W każdej kategorii wiekowej wyłonionych zostanie trzech laureatów.
 - Zespołowa rozgrywka finałowa.
 - Zespoły zostaną wyłonione drogą losowania spośród finalistów konkursu w każdej kategorii wiekowej.
 - Zespoły podczas finału stoczą pojedynki na skrypty.
 - Zwycięski zespół w danej kategorii wiekowej zostanie wyróżniony.
7. Postanowienia końcowe:
- Decyzje Komisji są ostateczne.
 - Komisja nie udziela wyjaśnień dotyczących wykonanych prac.