

**REGULAMIN KONKURSU „Koduj dla Niepodległej”**  
**Konkurs organizowany jest w ramach obchodów 100 – lecia odzyskania przez Polskę**  
**Niepodległości oraz obchodami CodeWeek – Europejskiego Tygodnia Kodowania.**

**§ 1**

**Organizator konkursu**

1. Konkurs organizowany jest przez nauczycieli informatyki Szkoły Podstawowej nr 4 w Pruszczu Gdańskim.

**§ 2**

**Cele konkursu**

1. Celem konkursu jest:
  - propagowanie postaw patriotycznych wśród dzieci i młodzieży,
  - upamiętnienie 100 – letniej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości,
  - rozwijanie pasji i zainteresowań informatycznych,
  - popularyzacja nauczania programowania w Scratch,
  - wdrażanie do korzystania z różnorodnych źródeł informacji,
  - zachęcenie uczniów do tworzenia własnych zadań w oparciu o posiadane wiadomości.

**§ 3**

**Założenia organizacyjne**

1. Konkurs adresowany jest do wszystkich uczniów kl. 4 – 8 szkoły podstawowej oraz kl. 3 gimnazjum.
2. Najlepsze prace zostaną wyłonione osobno na każdym poziomie.
3. Prace konkursowe muszą być pracami własnymi, niepublikowanymi wcześniej oraz nieprzedstawianymi na innych konkursach.
4. Każdy uczestnik może zgłosić jedną pracę.
5. Praca konkursowa polega na zaprogramowaniu w Scratch animowanego hasła związanego z odzyskaniem przez Polskę niepodległości.
6. Przy tworzeniu pracy uczniowie muszą przestrzegać praw autorskich.
7. Prace powinny być wykonane z zastosowaniem języka Scratch i dostarczone na dowolnym nośniku pamięci zewnętrznej.
8. Prace należy złożyć w nieprzekraczalnym terminie do 29.10.2018r. do nauczycieli informatyki.
9. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest dostarczenie zgody na udział oraz przetwarzanie danych osobowych, podpisanej przez rodzica/opiekuna ucznia.
10. Przy ocenie pracy pod uwagę brana będzie:
  - zgodność pracy z tematyką konkursu,
  - poprawność merytoryczna,
  - oryginalność i pomysłowość,

- jakość wykonania,
- estetyka wykonania,
- technika wykonania,
- stopień trudności wykonania.

11. Ogłoszenie wyników konkursu nastąpi 12.11.2018r.

12. Najlepsze prace zostaną przedstawione na szkolnym telebimie oraz na stronie internetowej szkoły i facebooku.

13. Sytuacje nie objęte niniejszym regulaminem rozstrzyga organizator konkursu.

Nauczyciele informatyki Szkoły Podstawowej nr 4 w Pruszczu Gdańskim