

II POWIATOWY KONKURS PROGRAMOWANIA W SCRATCH`U "KATOWICE KODUJĄ"

1. Organizatorzy konkursu:

Szkoła Podstawowa nr 27 im. Władysława Szafera

ul. Łętowskiego 18

40-648 Katowice

tel. 32 202 81 88



Osoby odpowiedzialne:

Małgorzata Mikos – Widera

Agnieszka Powolna

2. Cele konkursu:

- rozwijanie zainteresowań informatycznych wśród uczniów
- stymulowanie kreatywności i logicznego myślenia.

3. Adresaci konkursu:

Adresatami konkursu są uczniowie klas IV – V oraz VI - VII wszystkich szkół podstawowych w Katowicach

4. Temat:

W roku szkolnym 2017/2018 projekty wykonujemy na temat „ Sport – moja pasja”

5. Etapy konkursu:

I etap

Zgłaszanie projektów - **do 30 maja 2018**

Zgłoszenie projektu do konkursu odbywa się poprzez wysłanie pliku lub linku do projektu utworzonego na stronie <https://scratch.mit.edu/> na adres email: katowicekoduja@sp27katowice.pl. Projekt musi być udostępniony dla innych. W zgłoszeniu należy podać informacje o autorze, nauczycielu, szkole oraz adres (link) projektu. Szkoła może zgłosić dowolną ilość projektów.

II etap

Finał – 8 czerwca 2018 godz. 10.00

Miejsce – Szkoła Podstawowa nr 27 w Katowicach

W finale wezmą udział uczniowie - autorzy najlepszych projektów wyłonionych przez Komisję Konkursową po I etapie. Osobno będą podlegały ocenia projekty z klas IV – V oraz z klas VI – VII. Finał polega na wykonaniu projektu z wykorzystaniem wylosowanych zestawów bloków na zadany temat w czasie 60 minut. Zakończenie konkursu oraz wręczenie dyplomów z nagrodami przewidziane jest na godzinę 13.00.

Regulamin konkursu „Katowice kodują”

1. Celem konkursu „Katowice kodują” jest rozwijanie zainteresowań informatycznych wśród uczniów oraz stymulowanie kreatywności i logicznego myślenia.
2. W konkursie mogą brać udział uczniowie klas IV – VII szkół podstawowych.
3. Konkurs składa się z dwóch etapów.
4. Etap I polega na przygotowaniu przez uczestników konkursu indywidualnie projektu w języku Scratch. Projekt powinien zostać przygotowany na określony przez organizatorów temat.
5. Zgłoszenie projektu do konkursu odbywa się poprzez wysłanie pliku lub linku do projektu utworzonego na stronie <https://scratch.mit.edu/> na adres email: katowicekoduja@sp27katowice.pl. Projekt musi być udostępniony dla innych. W zgłoszeniu należy podać informacje o autorze, nauczycielu, szkole oraz adres (link) projektu.
6. Projekt musi być wykonany samodzielnie przez autora i nie powinien być remiksem innego projektu. Projekt może być wykonany pod kierunkiem nauczyciela czy opiekuna.
7. Zgłoszenie projektu do konkursu jest równoznaczne ze zgodą na jego wykorzystanie przez organizatorów do promocji konkursu i promocji nauki programowania w języku Scratch.
8. Etap II (finał) organizowany jest po zakończeniu I etapu.
9. Uczestnikami finału (finalistami) są osoby zakwalifikowane przez Komisję Konkursową na podstawie oceny zgłoszonych w I etapie projektów nie więcej niż 12 osób.
10. Etap II konkursu polega na wykonaniu projektu z wykorzystaniem wylosowanych zestawów bloków.
11. Komisja Konkursowa ocenia projekty pod kątem zaawansowania technicznego, samodzielności, oryginalności i jakości wykonania. Komisja Konkursowa może zadawać pytania autorom projektów.
12. Na podstawie wyników II etapu Komisja Konkursowa ustala zdobywców I-go, II-go i III-go miejsca oraz przyznaje wyróżnienia. Dopuszcza się możliwość zajęcia tego samego miejsca przez kilku uczestników finału.
13. Laureatami konkursu zostają zdobywcy trzech pierwszych miejsc.
14. Konkurs jest organizowany przez Szkołę Podstawową nr 27 im. Władysława Szafera w Katowicach.
15. Do przeprowadzenia konkursu organizatorzy powołują Komisję Konkursową.