

# **REGULAMIN POWIATOWEGO KONKURSU PROGRAMOWANIA W SCRATCH`U "KATOWICE KODUJĄ"**

Temat VI edycji konkursu w roku szkolnym 2023/2024-  
**"POKAŻ MI SWOJE MIASTO -KATOWICE"**

## **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
- pogłębienie znajomości na temat Katowic – jako miasta nauki, kultury, rozrywki, historii.
- stymulowanie kreatywności i logicznego myślenia.

## **3. Adresaci konkursu:**

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

## **4. Etapy konkursu:**

### **I etap**

Uczniowie przygotowują program w środowisku Scratch na temat "Pokaż mi swoje miasto - Katowice" (na temat Katowic – jako miasta nauki, kultury, rozrywki, historii).

Zgłoszenie projektu do konkursu odbywa się poprzez wysłanie pliku w formacie .sb3 na adres email: [katowicekoduja@sp27katowice.pl](mailto:katowicekoduja@sp27katowice.pl). W zgłoszeniu należy podać informacje o autorze, nauczycielu, szkole. Szkoła może zgłosić dowolną ilość projektów.

Termin nadsyłania prac do dnia

### **II etap**

W finale wezmą udział uczniowie - autorzy 12 (po 6 w każdej kategorii) najlepszych projektów wyłonionych przez Komisję Konkursową po I etapie. Finał polega na wykonaniu projektu z wykorzystaniem wylosowanych zestawów bloków w czasie 60 minut. Po zakończeniu konkursu następuje wręczenie dyplomów oraz nagród.

Finał odbędzie się 15 kwietnia 2024 r. w Szkoła Podstawowa nr 27 w Katowicach

1. Celem konkursu „Katowice kodują” jest rozwijanie zainteresowań informatycznych wśród uczniów oraz stymulowanie kreatywności i logicznego myślenia.
2. W konkursie mogą brać udział uczniowie w dwóch kategoriach klas IV – V oraz VI - VIII szkół podstawowych.
3. Konkurs składa się z dwóch etapów.
4. Etap I polega na przygotowaniu przez uczestników konkursu, indywidualnie dowolnego projektu w języku Scratch na określony przez organizatorów temat t.j. ""Pokaż mi swoje miasto - Katowice" (na temat Katowic – jako miasta nauki, kultury, rozrywki, historii)."
5. Zgłoszenie projektu do konkursu odbywa się poprzez wysłanie pliku z rozszerzeniem .sb3 na adres email: katowicekodują@sp27katowice.pl. W zgłoszeniu należy podać informacje o autorze, nauczycielu i szkole .
6. Projekt musi być wykonany samodzielnie przez autora i nie może być remiksem innego projektu. Projekt może być wykonany pod kierunkiem nauczyciela czy opiekuna. W projekcie należy wypełnić zakładkę instrukcja zawierającą podstawowe informacje używania programu.
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.
13. Laureatami konkursu zostają zdobywcy trzech pierwszych miejsc.
14. Konkurs organizowany przez Szkołę Podstawową nr 27 im. Władysława Szafera w Katowicach.
15. Do przeprowadzenia konkursu organizatorzy powołują Komisję Konkursową.

**Konkurs został wpisany na listę kuratora oświaty i może być wymieniony na świadectwie ukończenia szkoły podstawowej oraz uwzględniony w postępowaniu rekrutacyjnym w roku szkolnym 2023/2024.**