

Regulamin III 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 4-5 i klasy 6.

4. Terminy:

Konkurs składa się z dwóch części: eliminacji i finału.

Eliminacje rozgrywane są zdalnie i kończą się 10 stycznia 2018r.

Lista uczestników finału zostanie opublikowana 24 stycznia 2018 na stronie internetowej SP 48, <http://www.sp48szczecin.edupage.org> w zakładce "Kodować każdy może" ⇒ Wyniki konkursu.

Finał odbędzie się 24 lutego 2018 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: konkurs48@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 zgodę na przetwarzanie danych osobowych, podpisaną przez opiekuna prawnego uczestnika (załącznik do regulaminu).
- Skrypty spełniające wymagania formalne zgłoszone do konkursu oceniać będzie Komisja Konkursowa.
- Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodować każdy może” w kategorii klas II- III jest wykonanie animacji komputerowej na temat: „Moja ulubiona postać z książki”- jednogminutowa prezentacja postaci.

Skrypty uczniów klas 2-3 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.

- Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodować każdy może” w kategorii klas IV- V jest wykonanie animacji komputerowej pt. „Duszkciem rysowane - jednogminutowa animacja przedstawiająca wybrane polskie wydarzenie historyczne”.

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.

Wykluczone jest korzystanie z funkcji stemplowania przy tworzeniu animacji. Rysowanie ma wykonywać duszek.

- Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodować każdy może” w kategorii klas VI jest wykonanie programu edukacyjnego z zakresu historii.

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 w dniu 24 stycznia 2018 roku.

6. Finał

- Finał konkursu „Kodować każdy może” zostanie rozegrany 24 lutego 2018 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 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.