

Regulamin konkursu „Poszukiwacze zaginionych kodów”

§1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu „Poszukiwacze zaginionych kodów”, zwanego dalej „konkuresem” jest Szkoła Podstawowa nr 5 im. Janusza Kusocińskiego w Nowym Dworze Mazowieckim.
2. Współorganizatorem oraz fundatorem nagród w konkursie jest Stowarzyszenie Przyjaciół Piątki.
3. Konkurs organizowany jest w związku z obchodami „Dnia Bezpiecznego Internetu” oraz „Dnia Ochrony Danych Osobowych”.
4. Celem konkursu jest upowszechnianie wiedzy na temat ochrony danych osobowych oraz bezpiecznego i świadomego korzystania z zasobów sieci Internet.
5. Niniejszy regulamin określa zasady udziału w konkursie, zasady przebiegu konkursu oraz przyznawania nagród a także wyróżnień.

§2 Czas trwania konkursu

1. Konkurs trwa od 22 lutego do 26 lutego 2016 r. Zgłoszenia drużyn w konkursie będą przyjmowane do 19 lutego 2016 r.

§3 Przebieg konkursu:

1. Konkurs jest przeznaczony dla uczniów klas 4-6 Szkoły Podstawowej nr 5 w Nowym Dworze Mazowieckim.
2. Uczestnicy dzielą się w drużyny składające się maksymalnie z 5, minimalnie z 3 uczniów. Każda z drużyn musi mieć w składzie jedną osobę, tzw. „operatora”.
3. Operator posiada urządzenie mobilne (smartfon, tablet) z wbudowanym aparatem oraz możliwością połączenia z Internetem poprzez sieć wifi. Operatorem może być jedynie uczeń, który dostarczy podpisaną przez rodziców bądź prawnych opiekunów zgodę, na wykorzystanie urządzenia mobilnego w celach konkursowych.
4. Przed rozpoczęciem konkursu organizatorzy instalują na urządzeniach mobilnych oprogramowanie, umożliwiające skanowanie oraz otwieranie adresów internetowych z wykorzystaniem kodów Quick Response Code, nazywanych dalej „kodami QR”.
5. Drużyny w dniu ogłoszenia konkursu otrzymują od organizatorów kartę pracy w formie krzyżówki, w którą wprowadzają poszczególne odpowiedzi na pytania konkursowe.
6. Drużyny wyszukują na terenie Szkoły ukrytych nadruków z kodem QR. Kody zostaną umieszczone przez organizatora jedynie w miejscach ogólnodostępnych dla uczniów. Po znalezieniu nadruku drużyna skanuje go za pomocą urządzenia obsługiwanego przez jego operatora. Kod zawiera adres strony internetowej z pytaniem dotyczącym zagadnień zawartych w punkcie 3 §1 niniejszego regulaminu. Pytania zawarte w przygotowanej przez organizatora puli są numerowane i niepowtarzalne w tejże puli.
7. Zaznaczone i ponumerowane pola na karcie pracy służą do ułożenia hasła z wybranych liter odpowiedzi na pytania konkursowe. Uczniowie po ułożeniu hasła wpisują je w odpowiednie rubryki na karcie pracy.
8. Zmagania konkursowe (skanowanie, łączenie się ze stroną internetową etc.) odbywają się w trakcie przerw międzylekcyjnych.

§4 Wyłonienie zwycięzców:

1. Organizatorzy konkursu sprawdzają karty pracy dostarczone przez drużyny, przyznając punktację według następującego systemu:

- a. Za wpisanie każdej prawidłowej odpowiedzi drużyna dostaje 2 punkty.
 - b. Za podanie hasła drużyna otrzymuje 10 punktów.
2. Dostarczone karty pracy oceniane są według podziału na dwie kategorie wiekowe:
 - a. Klasy 4
 - b. Klasy 5-6.
3. W każdej kategorii wygrywa drużyna, która uzyska największą liczbę punktów.
4. Oprócz drużyny zwycięskiej, 2 drużyny o najwyższym w kolejności dorobku punktowym w danej kategorii otrzymują wyróżnienia.
5. W przypadku równej ilości punktów, o wyłonieniu drużyny zwycięskiej, bądź wyróżnionej, decyduje kolejność dostarczenia karty do przedstawicieli organizatora.
6. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.

Organizatorzy:
Agnieszka Piszczek
Radosław Modzelewski