



KONKURS

na najlepszą grę w środowisku
SCRATCH



KONKURS NA NAJLEPSZĄ GRĘ W ŚRODOWISKU „SCRATCH”

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 5 im. Janusza Kusocińskiego w Nowym Dworze Mazowieckim. Sponsorem nagród w konkursie jest Stowarzyszenie Przyjaciół Piątki z siedzibą w Nowym Dworze Mazowieckim.
2. Konkurs organizowany jest w związku z międzynarodową inicjatywą **Godzina Kodowania**.
3. **Cele konkursu:**
popularyzowanie wiedzy informatycznej wśród uczniów; kształcenie samodzielnego i twórczego myślenia; wykorzystanie wiedzy i umiejętności do rozwiązywania problemów logicznych; rozwijanie i pogłębianie zainteresowań i uzdolnień informatycznych; rozwijanie wyobraźni i logicznego rozumowania; wdrażanie uczniów do samokształcenia i współzawodnictwa; symulowanie aktywności poznawczej uczniów uzdolnionych.
4. Osobami odpowiedzialnymi za przeprowadzenie konkursu są nauczyciele informatyki: Agnieszka Modzelewska oraz Radosław Modzelewski.

1. Konkurs trwa od 10 listopada 2018 r. tj. od momentu jego ogłoszenia.
2. Konkurs kierowany jest do uczniów Szkoły Podstawowej nr 5 z klas od IV do VIII. Uczestnicy biorą w nim udział indywidualnie.
3. Przedmiotem zmagañ konkursowych jest oryginalny, samodzielnie wykonany program (gra) stworzony w środowisku Scratch.
 - a. Wykorzystywanie niesamodzielnie utworzonych zasobów (grafik, dźwięków) dozwolone jest jedynie gdy są to zasoby udostępniane przez twórców za darmo, a uczestnik konkursu zachowa wszelkie wymogi związane z prawem autorskim (tj. uznanie autorstwa).
 - b. Dozwolone jest wykorzystywanie zasobów z biblioteki Scratch.
 - c. **Prace nie spełniające tych wymogów nie będą podlegały ocenie w ramach konkursu.**
4. Uczestnik dostarcza plik projektu ze środowiska Scratch w formacie „.sb2” do osób odpowiedzialnych za przeprowadzenie konkursu w nieprzekraczalnym terminie do **10 grudnia 2018 r.**
5. **13 grudnia 2018 r.**, uczestnik konkursu prezentuje swoją grę przed komisją konkursową: tłumaczy wykorzystane algorytmy oraz ogólne zasady działania gry. Zaprezentowanie gry jest dowodem samodzielności jej wykonania.
6. Komisja konkursowa na podstawie prezentacji uczestników wyłania zwycięzców konkursu. Wyniki konkursu zostaną podane do 17 grudnia 2018 r.
7. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do utworzenia kategorii wiekowych, w zależności od ilości uczestników konkursu.
8. Nagrodzone zostaną 3 najlepsze prace z każdej kategorii. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość przyznawania wyróżnień.

Organizatorzy:
Agnieszka Modzelewska
Radosław Modzelewski