

REGULAMIN III EDYCJI KONKURSU INFORMATYCZNEGO

„KODUJEMY W SCRATCH”



Myślą przewodnią konkursu jest przygotowanie programu nawiązującego tematycznie do społecznie istotnych, współczesnych zagadnień i zagrożeń cywilizacyjnych (kryzys energetyczny, konflikty zbrojne, energia odnawialna, zmiany klimatyczne, nowe technologie, sztuczna inteligencja)

Program może przyjąć formę gry komputerowej!

Adresaci konkursu: uczniowie klas VI-VIII Szkoły Podstawowej nr 4 im. Papieża Jana Pawła II w Płońsku.

Cele konkursu:

- popularyzowanie wśród uczniów umiejętności programistycznych,
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia,
- rozwijanie pracowitości, staranności i wytrwałości,
- wzmacnianie wiary we własne siły.

Program powinien być wykonany w środowisku Scratch i musi zawierać:

- Plansze początkową,
- instrukcję dla użytkownika,
- jasne i logiczne zasady użytkowania,
- informację zwrotną o osiągniętym etapie bądź poziomie zaawansowania lub liczbie zdobytych punktów,
- Informację końcową o uzyskanym wyniku, przegranej lub wygranej,
- Komunikat lub planszę informującą o zakończeniu programu.

Podczas oceny prac konkursowych jury będzie zwracało uwagę na następujące elementy:

- obecność i czytelność instrukcji użytkowania,
- pomysłowość i oryginalność,
- poprawność merytoryczna zadań/pytań czy implementowanych odpowiedzi,
- ilość i jakość przygotowanych zadań,

- liczba i stopień złożoności użytych warunków logicznych,
- umiejętności programistyczne (m.in.: użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zastosowane rozwiązania, zakończenia skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków),
- istnienie ograniczenia czasowego,

- sposób zakończenia gry.

Terminy:

- potwierdzenie udziału ucznia w konkursie do **17.05.2023r.**
- Przesłanie prac konkursowych do **04.06.2023r.** na adres:

kodowaniewscratch@gmail.com

- Rozstrzygnięcie konkursu: **07.06.2023r.**

Koordinator: pwisniewski@sp4plonsk.edu.pl