REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO

Dla uczniów klas IV-VII

*„Wiosenne programowanie”*

*1. Cele konkursu*

• Promocja programowania wśród uczniów

• Kształtowanie logicznego myślenia

• Rozwijanie zainteresowań uczniów, ich umiejętności posługiwania się technologią informacyjną oraz indywidualnych zdolności twórczych

*2. Uczestnicy konkursu*

 • Konkurs kierowany jest do uczniów klas IV – VII

• Prace konkursowe muszą być wykonane indywidualnie.

• Udział w konkursie jest dobrowolny

*3. Tematyka konkursu:*

 Klasy IV– V

Przygotowanie animacji, historyjki w środowisku Scratch lub Baltie:

Temat do wyboru:

• Uczymy się ekologii.

• Dbamy o nasze środowisko

 Klasy VI – VII

Zaprojektuj grę lub historyjkę dwupoziomową, związaną z ochroną środowiska.

 Temat do wyboru:

• Ze Scratchem uczymy się ekologii.

• Ze Scratchem dbamy o nasze środowisko.

*4. Zasady oceniania prac i przyznawania nagród.*

 a)Prace konkursowe zostaną ocenione przez Komisję Konkursową na podstawie

 następujących kryteriów:

• Oryginalny pomysł i sposób wykonania

• Wartość informatyczna

• Wartość merytoryczna

• Dopracowanie

b) Komisja wyłoni laureatów w dwóch kategoriach : klasy IV - V oraz VI - VII szkoły podstawowej

 c) Jury zastrzega sobie prawo do innego podziału nagród jak również do dodatkowego nagrodzenia Uczestników Konkursu.

 d) Prace niezgodne z regulaminem nie będą oceniane.

 e) Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna.

f) Laureaci konkursu otrzymają dyplomy i nagrody.

*5. Postanowienia końcowe*

 a) Niniejszy regulamin dostępny jest na stronie internetowej szkoły

b) W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator

c) Wszelkie pytania w sprawie konkursu proszę kierować do Pana Leszka Darmochwała

d) Prace konkursowe proszę przesyłać w terminie do 10.05.2024r na adres ldarmochwal@psp4.pl

Serdecznie zapraszamy uczniów do udziału w konkursie.