

Regulamin konkursu „Z Panem Scratchem za pan brat”

I. Organizator

Organizatorem Konkursu jest Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli. Konkurs organizowany jest w partnerstwie z Biurem Społeczeństwa Informacyjnego Urzędu Marszałkowskiego Województwa Świętokrzyskiego.

II. Patronat

- Marszałek Województwa Świętokrzyskiego
- Świętokrzyski Kurator Oświaty

III. Cele Konkursu

- Podniesienie świadomości znaczenia i rangi informatyki w życiu zawodowym i społecznym.
- Upowszechnienie nauki programowania w szkołach województwa świętokrzyskiego.
- Zwiększenie zainteresowania uczniów programowaniem.
- Rozwijanie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, w szczególności z uwzględnieniem narzędzi informatycznych dostępnych w chmurze internetowej.

IV. Uczestnicy

1. Konkurs przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych (publicznych i niepublicznych) z terenu województwa świętokrzyskiego.
2. Rodzice/opiekunowie prawni Uczestników Konkursu muszą wyrazić zgodę na udział swojego dziecka w konkursie (Załącznik nr 1) i przekazać ją w formie pisemnej nauczycielowi zajęć komputerowych.

V. Kategorie konkursowe

Konkursu przeprowadzony zostanie w dwóch kategoriach

- **Kategoria I** – uczniowie klas I–III szkół podstawowych.
- **Kategoria II** – uczniowie klas IV–VI szkół podstawowych.

VI. Wojewódzka Komisja Konkursowa

1. Dyrektor Świętokrzyskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Kielcach powołuje Wojewódzką Komisję Konkursową.
2. Do zadań Komisji należy:
 - opracowanie tematów Konkursu;
 - ocena prac po I etapie Konkursu i ustalenie listy finalistów;
 - ocena prac na II etapie Konkursu i ustalenie listy laureatów i uczniów wyróżnionych;
 - sporządzenie protokołów z oceny prac.

VII. Przebieg Konkursu

I Etap - Szkolny

1. Konkurs rozpoczyna się 16 stycznia 2017 r.
2. Tematy prac konkursowych:
 - Kategoria I: Wykonanie w programie Scratch pracy będącej multimedialną ilustracją wiersza lub legendy świętokrzyskiej.
 - Kategoria II: Wykonanie w programie Scratch pracy będącej grą edukacyjną związaną z atrakcjami turystycznymi województwa świętokrzyskiego.
3. Uczestnik Konkursu przygotowuje indywidualnie jeden projekt w okresie do **30 marca 2017 r.**
4. Wszystkie materiały wykorzystane w projekcie (fotografie, rysunki, dźwięki) muszą pochodzić z własnych zbiorów, z biblioteki dostępnej w programie Scratch lub muszą zostać wykonane własnoręcznie w obrębie programu albo do niego zaimportowane z zachowaniem praw autorskich. Udostępnienie pracy na Konkurs jest jednoznaczne ze złożeniem deklaracji o tych faktach.
5. Projekt powinien zostać opracowany samodzielnie przez Uczestnika i nie może być modyfikacją innych projektów.
6. Praca nad projektem może odbywać się pod kierunkiem nauczyciela lub innego opiekuna merytorycznego zarówno na zajęciach lekcyjnych jak też poza nimi.
7. Opiekun prawny Uczestnika wyraża pisemną zgodę na jego udział w Konkursie (Załącznik nr 1).
8. Udział w Konkursie jest jednoznaczny z nieodpłatnym udzieleniem prawa na wykorzystanie prac na następujących polach eksploatacji: używanie w Internecie oraz w innych formach utrwałenia nadających się do rozpowszechniania wraz ze zgodą na ich pierwsze publiczne wykorzystanie przez organizatorów do promocji konkursu i promocji nauki programowania w języku Scratch.
9. Zgłoszenie udziału w Konkursie odbywa się przez szkołę macierzystą Uczestnika.
10. Uczestnik Konkursu przekazuje swojemu nauczycielowi zajęć komputerowych plik ze swoją pracą w formie elektronicznej oraz pisemną zgodę swojego opiekuna prawnego na jego udział w Konkursie (Załącznik nr 1). Dokument przechowuje nauczyciel do czasu zakończenia Konkursu.
11. Dyrektor szkoły powołuje Szkolną Komisję Konkursową.
12. Szkolna Komisja Konkursowa:
 - dokonuje oceny prac zgłoszonych przez uczniów;
 - kwalifikuje co najwyżej dwie najlepsze prace w każdej kategorii;
 - w przypadku szkół uczestniczących w projekcie Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków Szkolna Komisja Konkursowa kwalifikuje co najwyżej trzy najlepsze prace w każdej kategorii;
 - sporządza protokół (Załącznik nr 2).
13. W terminie do **12 kwietnia 2017 r.** szkoła przesyła do Organizatora:
 - podpisany Protokół (Załącznik nr 2);
 - płytę CD zawierającą wersje elektroniczne prac. Pliki z pracami powinny zostać zapisane wg schematu: Nazwisko_Imie.sb2 i znajdować się w odpowiednich folderach o nazwach Kategoria_I lub Kategoria_II.
14. Prace należy przesłać w kopercie z dopiskiem „Konkurs z Panem Scratchem za pan brat” na adres: Świętokrzyskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli, 25-431 Kielce, Marszałka J. Piłsudskiego 42, pokój 37.

II Etap konkursu - Wojewódzki

1. Wojewódzka Komisja Konkursowa ocenia nadesłane przez szkoły prace.
2. Wojewódzka Komisja Konkursowa do finału kwalifikuje maksymalnie 15 najwyżej ocenionych prac w każdej kategorii.
3. Wyniki pracy Komisji opublikowane zostaną w terminie do **12 maja 2017 r.** na stronie <http://sami.scdn.pl/konkurs2017>.
4. Finał konkursu będzie polegał na publicznej prezentacji własnego projektu w terminie i miejscu wyznaczonym przez Organizatorów. Czas prezentacji: maksymalnie 5 minut.
5. Na finał Uczestnik przyjeżdża wraz ze swoim nauczycielem lub opiekunem.
6. W trakcie prezentacji każdy finalista będzie miał do dyspozycji komputer z zainstalowanym oprogramowaniem Scratch.

7. Członkowie Wojewódzkiej Komisji Konkursowej po prezentacji dokonują ostatecznej oceny prac.
8. Wojewódzka Komisja Konkursowa ustali zdobywców I-go, II-go i III-go miejsca oraz przyznana wyróżnienia w każdej kategorii. Laureatami konkursu zostaną zdobywcy trzech pierwszych miejsc.

VIII. Kryteria oceny prac

1. Wojewódzka Komisja Konkursowa przy ocenie prac zastosuje następujące kryteria:
 - oryginalność i pomysłowość,
 - zgodność z tematem konkursu,
 - estetykę i jakość wykonania projektu,
 - zaawansowanie skryptów i sposób działania programu,
 - sposób prezentacji pracy (finaliści).
2. Decyzje Szkolnej i Wojewódzkiej Komisji Konkursowej w zakresie oceny prac są ostateczne, a Uczestnikom nie przysługuje prawo odwołania ani protestu.

IX. Nagrody

1. Wszyscy finaliści otrzymają pamiątkowe dyplomy.
2. Przyznane zostaną następujące nagrody i wyróżnienia:
 - za zajęcie pierwszego miejsca w każdej kategorii nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 750 zł
 - za zajęcie drugiego miejsca w każdej kategorii nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 600 zł
 - za zajęcie trzeciego miejsca w każdej kategorii nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości ok. 500 zł
 - Za zdobycie wyróżnienia w każdej kategorii nagroda rzeczowa dla ucznia w wysokości po ok. 400 zł;
3. Uroczyste wręczenie dyplomów oraz nagród odbędzie się **25 maja 2017 r.** w czasie konferencji podsumowującej realizację projektu „Świętokrzyska Akademia Młodych Informatyków”. Miejsce i godzina rozpoczęcia konferencji podane zostaną na stronie Organizatorów.

X. Sponsorzy

- Formaster S. A.
- Gemikol Grzegorz Głogowski
- Nitro Digital
- P.P.H. POLFOL Marek Banasik
- Wehikuł Smaku
- Wojewódzka Biblioteka Publiczna im. Witolda Gombrowicza w Kielcach
- ZETO Kielce

XI. Postanowienia końcowe

1. Organizator nie zwraca kosztów dojazdu ucznia i jego opiekuna na finał Konkursu.
2. Wysyłając zgłoszenie do Konkursu, opiekunowie prawni Uczestników wyrażają zgodę na przeprowadzenie Konkursu zgodnie z niniejszym Regulaminem. Ponadto opiekunowie prawni Uczestników Konkursu wyrażają zgodę na opublikowanie imienia i nazwiska Uczestnika, danych szkoły, wizerunku, informacji o otrzymanej nagrodzie na stronach internetowych Organizatora, w publikacjach wydawniczych Organizatora oraz w innych środkach masowego przekazu, na potrzeby związane z podaniem wyników Konkursu i promocją nauki programowania.
3. Opiekunowie prawni Uczestników Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie danych do celów Konkursu, mając jednocześnie prawo wglądu do nich i do ich poprawiania.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, przerwania lub odwołania Konkursu bez podania przyczyn oraz do zmiany terminów związanych z Konkursem. Zawiadomienie zostanie zamieszczone na stronie internetowej przez Organizatora Konkursu.
5. Szczegółowe informacje dotyczące organizacji Konkursu można uzyskać pod numerem telefonu 41 3625165 lub drogą e-mailową anna.trawka@scdn.pl