REGULAMIN
POWIATOWEGO
KONKURSU PROGRAMISTYCZNEGO
dla uczniów klas IV – VIII szkół podstawowych
POWIATU DĄBROWSKIEGO

1) Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Dąbrowie Tarnowskiej,
odpowiedzialna – *pani Wioletta Zych, nauczyciel matematyki i informatyki*,
kontakt mail - pkpsp2dt@gmail.com

2) Cel konkursu:
- wyłanianie talentów, rozwijanie zainteresowań informatycznych i przygotowanie uczniów do funkcjonowania w zinformatyzowanym społeczeństwie,
- motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności,
- rozwijanie aktywności poznawczej, twórczej i właściwe jej
- motywowanie, wykorzystanie różnych źródeł informacji,
- motywowanie szkół do rozpoznawania i rozwijania kompetencji informatycznych, zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem zdolnym,
- prowokowanie uczniów do samodzielnego, kreatywnego, twórczego i wynikowego myślenia,
- promowanie osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i opiekunów.

3) Przedmiotem I etapu konkursu jest przygotowanie przez uczniów animacji w środowisku SGP Baltie 3 lub Scratch na temat **Cztery pory roku.**
Praca powinna być samodzielnym dziełem dziecka i trwać między 1,5 min a 2 min.

4) Warunkiem udziału w konkursie jest dostarczenie do dnia **8 marca 2020 r.** gotowych projektów i skanów kart zgłoszeń na:
- adres mailowy: pkpsp2dt@gmail.com

5) Każda szkoła może zgłosić max dwie prace (1 praca – 1 uczeń).

6) Komisja konkursowa powołana przez organizatora dokona oceny prac wg następujących kryteriów:
– oryginalność pomysłu
– funkcjonalność programu
– opracowanie graficzne
– strona merytoryczna programu
– pomysłowość i interaktywność programu

7) Wyniki I etapu zostaną opublikowane na stronie naszej szkoły: **nowa.sp2dt.pl** - do dnia **14 marca 2020 roku.**

8) Do II etapu może przejść max 12 uczestników z najlepszym wynikiem.
II etap konkursu będzie w formie praktycznej, z wykorzystaniem języków programowania Logo, SGP Baltie3 i Scratch 2, czas pracy – 60 min.
Etap II (finał) odbędzie się **24 marca** *(wtorek)* **2020 r**. w siedzibie SP nr 2 w Dąbrowie Tarnowskiej, ul. Zaręby 22, 33-200 Dąbrowa Tarnowska.

9) Uczestnicy konkursu muszą wykazać się wiedzą i umiejętnościami określonymi w treściach podstawy programowej wraz z treściami rozszerzającymi.

10) Zakres wymaganej wiedzy i umiejętności uczestników:

- Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem:
- Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł.
- Posługiwanie się: edytorem tekstu, edytorem grafiki, arkuszem kalkulacyjnym środowiskiem Scratch i SGP Baltie 3 oraz Logo.
- Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, danych liczbowych.
- Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
- Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy z różnych dziedzin.
- Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania swoich zainteresowań, zastosowanie komputera w życiu codziennym, opisywanie zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

11) Zadania konkursowe są opracowane w oparciu o podstawę programową przedmiotu: informatyka (szkoła podstawowa) – rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2012 r. poz. 977 z późn. zm.).

12) O wynikach końcowych stanowi suma punktów z etapu II.

Zadanie jest wykonane dobrze albo źle, następnie jest oceniane pod względem długości programu i zastosowanych w nim procedur i pętli.
W sytuacji, gdy kilku uczniów otrzyma tę samą liczbę punktów, o wyższej pozycji decyduje merytoryczna strona programu, ostatecznie – dogrywka.

13) Postanowienia końcowe

- Decyzje komisji konkursowej są ostateczne.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikowania i odtwarzania zwycięskich animacji i programów.
- Nadesłane prace nie podlegają zwrotowi.

14) LITERATURA:

- Podręczniki do informatyki Migra
- Podręczniki do informatyki Nowej Ery „Lubię to”
- www.baltie.net
- kurslogo.cba.pl

15) Uczestnik konkursu wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych (Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 z późn. zmian.) w celach prowadzenia konkursu, wyłaniania, odbioru i rozliczenia nagród oraz publikacje swojego wizerunku w mediach przez organizatorów – załącznik nr 1)