

# Szkolny Konkurs

## „Animowana kartka świąteczna w programie SCRATCH”

do 22 grudnia 2021r.

### Cele konkursu

- Doskonalenie umiejętności posługiwania się wizualnym językiem programowania SCRATCH.
- Popularyzowanie wśród uczniów umiejętności programistycznych.
- Rozwijanie własnych zdolności i zainteresowań.
- Rozwijanie pracowitości, staranności i wytrwałości wśród uczniów.
- Kształtowanie umiejętności logicznego myślenia.

### Zasady i tematyka konkursu

- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów **klas IV- VIII**.
- Zadanie konkursowe polega na wykonaniu animowanej kartki związanej ze świętami **Bożego Narodzenia** za pomocą programu Scratch.
- Przy tworzeniu animacji należy korzystać ze strony **scratch.mit.edu**
- Konkurs przeprowadzany jest online.
- Przesłanie **wyłącznie linku** do stworzonego projektu kartki jest równoznaczne z akceptacją wszystkich postanowień niniejszego regulaminu.
- Prace uczniowie przygotowują samodzielnie w programie Scratch.
- Praca nie może zawierać skryptów cudzego autorstwa z Internetu.
- Przystępując do konkursu opiekun prawny uczestnika konkursu wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dziecka w celu przeprowadzenia konkursu. Jednocześnie zgadza się na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku pracy konkursowej oraz danych osobowych przez organizatora (m. in. na umieszczenie pracy na stronie internetowej szkoły i szkolnym Facebooku wraz z informacją o autorze)- **załącznik 1**. Załączniki oddajemy nauczycielom organizatorom do 22 grudnia.
- Każdy uczestnik konkursu wysyłając pracę konkursową oświadcza, że jest jedynym autorem projektu.

### Ocena prac

- Z każdego poziomu klas zostanie wybrana najlepsza praca – **I miejsce**.
- Ocenie będą podlegać : ogólna estetyka pracy, oryginalność, pomysłowość, samodzielność wykonania, poprawność programistyczna.
- Organizatorzy przewidują również **wyróżnienia** dla autorów prac.
- Autorzy nagrodzonych prac otrzymają **dyplomy oraz nagrody**.
- Rozstrzygnięcie konkursu po świętach.
- **Link do pracy konkursowej** przesyłamy do nauczycieli organizatorów (uczących w tej klasie) w Teamsie z dopiskiem konkurs w Scratchu (imię, nazwisko, klasa).

Organizatorzy  
Anna Janik  
Paweł Sofiński