



I Siedlecki Konkurs Kodowania w Scratch'u

Regulamin konkursu

1. Celem konkursu jest rozwijanie zainteresowań informatycznych wśród uczniów oraz stymulowanie kreatywności i logicznego myślenia.
2. Organizatorami konkursu są:
Szkoła Podstawowa nr 8 im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Siedlcach,
Instytut Informatyki, Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach.
3. W konkursie mogą brać udział uczniowie szkół podstawowych z terenu Miasta i Gminy Siedlce, w dwóch kategoriach wiekowych:
kategoria I: klasy IV-VI Szkoły Podstawowej;
kategoria II: klasy VII-VIII Szkoły Podstawowej oraz III Gimnazjum.
4. Konkurs składa się z dwóch etapów.
5. Etap I polega na przygotowaniu przez uczestników konkursu projektu w języku Scratch. Projekt powinien zostać przygotowany na określony przez organizatorów temat. Tematem prac I etapu w tegorocznym konkursie jest gra typu "labirynt".
6. Projekt do I etapu konkursu należy umieścić na płycie CD/DVD i dołączyć do zgłoszenia. Na jednym nośniku mogą znajdować się prace konkursowe wszystkich uczestników Konkursu z danej szkoły. Nazwa pliku z pracą konkursową każdego uczestnika (*.sb2) powinna zawierać jego imię i nazwisko.
7. Projekt musi być wykonany samodzielnie przez autora i nie powinien być remiksem innego projektu. Projekt może być wykonany pod kierunkiem nauczyciela.
8. Zgłoszenia uczestnika do konkursu dokonuje nauczyciel z danej szkoły, na karcie zgłoszeniowej, która stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.
9. Szkoła może zgłosić maksymalnie trzech uczestników w każdej kategorii wiekowej.
10. Zgłoszenie projektu do konkursu jest równoznaczne ze zgodą na jego wykorzystanie przez organizatorów do promocji konkursu i promocji nauki programowania w języku Scratch.
11. Zgłoszenia dokonać osobiście w sekretariacie szkoły lub listownie na adres:
Szkoła Podstawowa nr 8
ul. Pescantina 2
08-101 Siedlce.
12. Etap II (finał) organizowany jest po zakończeniu I etapu i przed zakończeniem roku szkolnego.
13. Uczestnikami finału (finalistami) są osoby zakwalifikowane przez Komisję Konkursową na podstawie oceny zgłoszonych w I etapie projektów. Komisja Konkursowa ocenia projekty pod kątem zaawansowania technicznego, samodzielności, oryginalności i jakości wykonania.



Organizatorzy:



14. Etap II konkursu polega na rozwiązywaniu zadań w dniu i miejscu ogłoszonym przez organizatorów. Każdy uczestnik ma do dyspozycji komputer wraz z zainstalowanym programem Scratch 2, na którym rozwiązuje w określonym czasie zadania opracowane dla swojej kategorii wiekowej. Problematyka zadań:
 - rysowanie w Scratch'u - od prostych figur geometrycznych po złożone kształty,
 - debugowanie - zadaniem uczestników jest znalezienie błędów w gotowym skrypcie i poprawienie go tak, aby program zadziałał prawidłowo (zgodnie z poleceniem).
15. Na podstawie wyników II etapu Komisja Konkursowa ustala zdobywców I-go, II-go i III-go miejsca oraz przyznaje wyróżnienia. Dopuszcza się możliwość zajęcia tego samego miejsca przez kilku uczestników finałów.
16. Laureatami konkursu zostają zdobywcy trzech pierwszych miejsc w każdej kategorii wiekowej.
17. Do przeprowadzenia konkursu organizatorzy powołują komisję konkursową. Skład komisji jest jawny i jest podawany na stronie internetowej organizatorów konkursu.
18. Organizatorzy mogą dokonywać zmian w składzie komisji konkursowej w trakcie trwania konkursu.
19. Zadaniem komisji konkursowej jest organizacja konkursu i nadzór nad jego przebiegiem, w szczególności:
 - przygotowanie tematów zadań konkursowych;
 - ustalenie terminarza konkursu, (termin nadsyłania zadań w I etapie oraz datę i miejsce zawodów finałowych);
 - ustalenie listy uczestników zawodów II etapu, laureatów i osób wyróżnionych,
 - dokonanie rozdziału nagród.
20. Laureaci konkursu otrzymają dyplomy oraz nagrody rzeczowe.
21. Uczniowie biorą udział w konkursie wyłącznie pod opieką nauczyciela.
22. W sprawach nie określonych w Regulaminie decyzje podejmuje komisja konkursowa.
23. Terminy:
 - zgłoszenia do konkursu wraz z opublikowaniem projektu gry (I etap): do 27 stycznia 2019;
 - publikacja listy uczniów zakwalifikowanych do II etapu Konkursu: do 28 lutego 2019;
 - etap II konkursu: 20 marca 2019 roku (środa) godzina 10:00, Szkoła Podstawowa nr 8, ul. Pescantina 2, 08-101 Siedlce.
24. Kontakt z organizatorami:
 - Mariusz Kozaczuk e-mail: strona.sp8@gmail.com



Organizatorzy:



.....
(pieczętka szkoły)

.....
(miejscowość, data)

KARTA ZGŁOSZENIOWA I Siedlecki Konkurs Kodowania w Scratch'u

DANE SZKOŁY (pełna nazwa, adres, nr telefonu):

.....
.....
.....

DANE UCZESTNIKÓW:

Lp.	Imię (Imiona) Nazwisko	Data urodzenia	Nr legitymacji szkolnej
Klasy IV-VI:			
1.			
2.			
3.			
Klasy VII-VIII i III Gim.:			
1.			
2.			
3.			

OPIEKUN DRUŻYNY (Imię Nazwisko, telefon kontaktowy, adres e-mail):

.....
.....

.....
(pieczęć i podpis dyrektora szkoły)



OŚWIADCZENIE

Zgoda rodziców (opiekunów prawnych) na udział dziecka w organizowanym przez Szkołę Podstawową nr 8 im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Siedlcach oraz Instytut Informatyki, Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach w konkursie informatycznym „**Siedlecki Konkurs Kodowania w Scratch’u**”.

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

.....
(imię i nazwisko dziecka)

.....
(nazwa i adres szkoły)

.....
(dane rodzica/opiekuna, kontakt: telefon i/lub e-mail)

I. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez organizatorów konkursu danych osobowych mojego dziecka (imienia, nazwiska, nazwy szkoły, telefonu, e-maila, adresu) w celach wynikających z organizacji konkursu zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

II. Wyrażam zgodę na zamieszczenie przez organizatorów wizerunku mojego dziecka utrwalonego podczas rozstrzygnięcia konkursu informatycznego „**Siedlecki Konkurs Kodowania w Scratch’u**”, którego było uczestnikiem, na stronie internetowej i profilu w portalu społecznościowym Facebook organizatorów konkursu.

III. Ponadto wyrażam zgodę na nieodpłatne umieszczenie pracy konkursowej mojego dziecka w materiałach promocyjnych związanych z konkursem na stronie internetowej i profilu w portalu społecznościowy Facebook organizatora. Praca zostanie podpisana imieniem i nazwiskiem autora.

IV. Ja, niżej podpisany/a oświadczam, że autorem/ką pracy zgłoszonej do konkursu jest moje dziecko, które samodzielnie ją wykonało.

1. Zostałem/am poinformowany/a, że administratorem danych mojego dziecka i moich jest Szkoła Podstawowa nr 8 im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Siedlcach przy ul. Pescantina 2, 08-101 Siedlce oraz Instytut Informatyki, Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach

2. Inspektor Ochrony Danych w Szkole Podstawowej nr 8 w Siedlcach – Magda Józwiak, kontakt: 25 79 43 44 41, e-mail: ido@sp8.siedlce.pl

3. Dane uczestników będą przetwarzane w celu realizacji konkursu zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Ogólnego o Ochronie Danych Osobowych (dalej "RODO"). Dane osobowe będą przechowywane przez okres realizacji konkursu oraz jego promocji na stronie internetowej i mediach społecznościowych organizatora oraz przez okres wynikający z przepisów prawa, w tym zwłaszcza związany z obowiązkiem archiwizacji dokumentacji rachunkowej (dot. laureatów konkursu).

4. Ma Pani/ Pan prawo żądać dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, przenoszenia lub ograniczenia ich przetwarzania.

5. Jeśli Pan/Pani uzna, że przetwarzając Jego dane osobowe naruszono przepisy RODO, ma Pan /Pani prawo wniesienia skargi do Prezesa Ochrony Danych Osobowych.

6. Pana/ Pani dane nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.

7. Pani/ Pana dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany w tym również w formie profilowania.

.....
Czytelny podpis rodzica
(Opiekuna prawnego) uczestnika konkursu

.....
Miejscowość i data



Organizatorzy:

