**SZKOLNY KONKURS PROGRAMOWANIA W SCRATCH-U**

**w ramach Tygodnia Dobrych Relacji oraz Dnia Bezpiecznego Internetu**

**„Złapany w sieć – bezpieczny w Internecie”.**

**REGULAMIN KONKURSU**

**Cele konkursu:**

1. Rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych u uczniów.
2. Popularyzacja programowania.
3. Rozwijanie kreatywności i nieszablonowego myślenia.

**Organizator:** Anna Herman, Anna Pajor – Pogoda.

**Adresaci:** Konkurs adresowany jest do uczniów klas IV - VIII SP5

**Terminy:**

1. Oddawanie prac: 23. 02. 2024 r.

**Tematyka pracy konkursowej:**

1. Konkurs polega na przygotowaniu projektu gry w języku Scratch.
2. Konkurs odbędzie się w dwóch kategoriach: kl IV – V i kl VI - VIII
3. W ramach projektu uczeń ma stworzyć grę „Złapany w sieć – bezpieczny w internecie”. Gra ma zawierać, co najmniej 4 plansze (startowa z instrukcją, gra – dwa poziomy, informacja o wygranej lub przegranej).
4. Wszystkie materiały wykorzystane w projekcie (grafika, dźwięk) muszą pochodzić z biblioteki dostępnej w programie Scratch lub muszą być wykonane własnoręcznie w obrębie programu albo do niego zaimportowane (muzykę można pobrać z Internetu).
5. Kryteria oceny:

- poprawność działania

- przejrzystość kodu

- walory artystyczne

- oryginalność i pomysłowość w ujęciu tematu

1. Projekty należy przesłać drogą e-mailową na adres: apogoda@sp5tg.pl
2. Dla laureatów przewidziane są nagrody.

**Uwagi końcowe:**

1. Prace konkursowe muszą być wykonane samodzielnie przez uczniów.
2. Przystąpienie do konkursu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu.

Regulamin dostępny na stronie internetowej i facebook-u szkoły.