

REGULAMIN KONKURSU INFORMATYCZNO- MULTIMEDIALNEGO Wola Koduje 2018

dla uczniów szkół podstawowych dzielnicy Wola pod hasłem
„Jestem Polakiem-to brzmi dumnie”



I. POSTANOWIENIA OGÓLNE:

1. Konkurs organizowany jest przez Szkołę Podstawową nr 234 im. Juliana Tuwima , zwaną dalej Organizatorem, z siedzibą: 01-049 Warszawa, ul. Esperanto 5.
2. Partnerami konkursu jest Urząd Dzielnicy Warszawa Wola, Stowarzyszenie Pomocy Dzieciom “Gniazdo”, organizatorzy programu Mistrzowie Kodowania.
3. Konkurs zostanie przeprowadzony zgodnie z opracowanym harmonogramem (załącznik nr 1 do regulaminu).
4. Komunikaty oraz informacje dotyczące Konkursu będą publikowane na stronie internetowej szkoły <http://www.sp234.waw.pl/>
5. Wszelkie pytania dotyczące konkursu należy kierować na adres e-mail: konkurswolakoduje2018@sp234.waw.pl
6. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas I - VII wolskich szkół podstawowych. Uczniowie mogą pracować indywidualnie lub grupowo, w dwóch kategoriach klasy I-III oraz IV-VII.
7. Konkurs poszerza treści podstawy programowej przedmiotów informatycznych, historii, języka polskiego, przedmiotów ścisłych w szkole podstawowej.

II. CZAS TRWANIA KONKURSU:

1. Konkurs odbywać się będzie w terminie **od 1 lutego 2018 roku do 2 marca 2018 roku.**
2. W przypadku przesłania pracy pocztą decyduje data stempla pocztowego.
3. Materiał konkursowy przesłany po wyznaczonym terminie nie będzie brany pod uwagę podczas oceny prac.

III. CELE KONKURSU:

1. Rozwinięcie umiejętności uczniów do pracy w projekcie z zastosowaniem nowych technologii i urządzeń multimedialnych.

2. Wyłanianie talentów i wspieranie uczniów zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu własnych zainteresowań informatycznych, matematycznych, literackich, historycznych, filmowych, przedmiotów ścisłych.
3. Motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności.
4. Wspomaganie uczniów w praktycznym wykorzystaniu zdobytej wiedzy.
5. Motywowanie szkół do rozpoznawania i rozwijania kompetencji, zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem zdolnym.
6. Promowanie osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i opiekunów.
7. Integrowanie środowiska szkolnego na Woli.
8. Promocja wolskich szkół podstawowych.
9. Kształtowanie postawy szacunku, umiłowania i oddania własnej ojczyźnie

IV. ZAKRES I TEMAT KONKURSU

1. Konkurs obejmuje trzy kategorie konkursowe w dwóch grupach wiekowych I-III oraz IV-VII:

- 1) programistyczną**, pod hasłem: „Opowieść z Orłem w tle”
- 2) filmową**, pod hasłem: **Dla Mojej Ojczyzny Polski na 100-lecie odzyskania niepodległości**. Uczniowie mają nakręcić krótki film inspirowany wydarzeniami z historii Polski, sławnymi Polakami etc
- 3) prezentacja w Minecraft**: pod hasłem: Słynne polskie budowle (np. mieszkalne, użytkowe, militarne etc.) i ich mieszkańcy.

2. Temat zadań konkursowych jest związany z 100 rocznicą odzyskania przez Polskę Niepodległości. Projekty powinny powstać w oparciu o historię Polski (np. znane i nieznanne historie związane z wybranym miejscem i ludźmi, wydarzeniami, zabytkami, wynalazkami, przedmiotami)

V. ZADANIA KONKURSOWE:

1 Programistyczne:

1. Zadaniem konkursowym jest wykonanie programu edukacyjnego (projektu) w wybranym języku programowania: Scratch 2.0.; Scratch Junior; Baltie, Python, Logo. Tematem przewodnim prac jest „Opowieść z Orłem w tle”. Prace powinny nawiązywać do historii Polski. Każda ze szkół przeprowadza etap szkolny w terminie **23.02.2018 - 02.03.2018** r. Spośród zgłoszonych przez uczniów prac

Szkoła uczestnicząca w konkursie powinna wybrać **trzech laureatów**, których prace wezmą udział w finale konkursu - etap dzielnicowy.

2. Zgłoszenia prac do finału konkursu do dnia **02.03.2018 r. godz. 16.00** dokonuje opiekun wysyłając na adres: konkurswolakoduje2018@sp234.waw.pl następujące informacje:

- tytuł pracy, imię i nazwisko autora, klasa i szkoła autora, imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna. Opiekun przesyła pracę w nazwie pliku wpisując imię i nazwisko ucznia (np. annakowalska.sb2) z **dopiskiem programowanie**. Opiekun załącza również zeskanowaną zgodę na przetwarzanie danych osobowych, podpisaną przez opiekuna prawnego uczestnika (**załącznik 2 do regulaminu**).

Przy tworzeniu prac konkursowych należy stosować zasady netykiety. Przesłana przez uczestnika praca nie może naruszać praw autorskich i jakichkolwiek praw osób trzecich.

2. Filmowe:

1. Uczestnicy Konkursu przygotowują jedną pracę konkursową pod hasłem/tytułem: **Dla Mojej Ojczyzny Polski na 100-lecie odzyskania niepodległości**. Uczniowie mają nakręcić krótki film (dokumentalny, animowany, fabularny) inspirowany wydarzeniami z historii Polski, sławnymi Polakami etc. Czas projekcji filmu nie może przekraczać 5 minut.

2. Szkoła, biorąca udział w konkursie, może zgłosić tylko trzy filmy.

3. Prace konkursowe powinny być zapisane na nośnikach pamięci zewnętrznych, np.: płycie DVD / pendrive / karcie SD, w formacie zgodnym z odtwarzaczem Windows Media Player, lub innymi, np. QuickTime lub iTunes. Akceptowane formaty pliku to avi, mov i mp4. Do pracy powinien być dołączony opis: tytuł pracy, imię i nazwisko autora, klasa i szkoła autora, imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna z **dopiskiem Film**

4. Praca konkursowa nie może naruszać praw autorskich oraz prawa do prywatności osób trzecich. Prezentowane w niej treści nie mogą przedstawiać ani propagować zachowań zabronionych przez prawo lub godzących w zasady dobrego wychowania i kultury osobistej.

5. Szkoła, biorąca udział w konkursie, dostarcza pracę konkursową do Organizatora do dnia **02.03.2018r do godz 16:00** wraz z załącznikami nr 2 oraz **oświadczenia opiekuna grupy** realizującej pracę konkursową w kategorii filmowej, że posiada oświadczenia osób występujących w filmie lub ich rodziców/prawnych opiekunów na wykorzystanie wizerunku.

3. Prezentacja w Minecraft

1. Zadanie konkursowe polega na odwzorowaniu poprzez grę Minecraft słynnej polskiej budowli (np. mieszkalnej, użytkowej, militarnej etc.) i ich mieszkańców.

Budowla powinna cechować się jak najwyższym poziomem odzwierciedlenia oryginału, może być umiejscowiona w danej epoce historycznej, w której powstała, dodatkowym atutem pracy będzie jej opis.

2. Każdy uczestnik/uczestnicy konkursu może zbudować tylko jeden obiekt.

3. Każda szkoła może przestać wybrane trzy prace swoich uczniów lub dostarczyć zapisaną pracę na nośnikach pamięci zewnętrznych, np.: płycie DVD / pendrive / karcie SD.

4. Zgłoszenia do dnia **02.03.2018 r. godz. 16.00** dokonuje opiekun wysyłając na adres: konkurswolakoduje2018@sp234.waw.pl (lub dostarczając pracę do organizatorów) następujące informacje:

- tytuł pracy, imię i nazwisko autora, klasa i szkoła autora, imię i nazwisko nauczyciela/opiekuna. Opiekun przesyła pracę w nazwie skompresowanego pliku wpisując imię i nazwisko ucznia/uczniów z **dopiskiem Minecraft**. Opiekun załącza również zeskanowaną zgodę na przetwarzanie danych osobowych, podpisaną przez opiekuna prawnego uczestnika (**załącznik 2 do regulaminu**). Przy tworzeniu prac konkursowych należy stosować zasady netykiety. Przesłana przez uczestnika praca nie może naruszać praw autorskich i jakichkolwiek praw osób trzecich.

VI. ZASADY UCZESTNICTWA:

1. Konkurs skierowany jest do uczniów wolskich szkół podstawowych

2. W tworzenie pracy konkursowej, oprócz uczniów, mogą być zaangażowani nauczyciele, instruktorzy lub rodzice uczniów.

3. Grupa uczniów wykonujących dany projekt musi posiadać opiekuna oficjalnie zgłoszonego przez szkołę.

4. Szkołę do Konkursu może zgłosić nauczyciel pracujący z grupą uczniów pracujący w danej kategorii. Zgłoszenie do konkursu musi być opatrzone podpisem Dyrektora szkoły.

5. Aby zgłosić szkołę do Konkursu, należy formularz zgłoszeniowy (**Załącznik nr 3**), wypełnić i wydrukować. Opieczętowany przez szkołę i podpisany przez Dyrektora szkoły formularz należy dostarczyć w terminie do **10 lutego 2018 roku** na adres Organizatora: konkurswolakoduje2018@sp234.waw.pl **lub pod**

tel/fax:(22)838-16-83 do godziny 15.00. Oryginał podpisanych zgłoszeń i oświadczeń uczestników należy dostarczyć do Szkoły Podstawowej nr 234 im. Juliana Tuwima w Warszawie w dniu 08.03.2018 r.

6. Zgłoszenie Szkoły na Konkurs uważane będzie za uznanie warunków Regulaminu.

VII. PRACA KOMISJI KONKURSU:

1. Do oceny wykonanych i dostarczonych filmów zostanie powołana Komisja Konkursowa, w składzie przedstawicieli Szkoły Podstawowej nr 234 im. Juliana Tuwima.

2. Nadesłane przez szkoły skrypty uczniów oceniane będą według następujących kryteriów:

- grafika: 0 - 10 punktów,
- dźwięk: 0 - 10 punktów,
- zróżnicowanie (różnorodność zastosowanych bloków, efektów): 0 - 10 punktów,
- estetyka: 0 - 10 punktów,
- odporność na błędy: 0 - 10 punktów
- wrażenie artystyczne: 0-10 punktów
- walory informacyjne i promocyjne: 0 - 10 punktów,
- pomysłowość: 0 - 10 punktów

*Prace niezgodne z tematem nie podlegają ocenie Komisji.

3. Ocena prac nastąpi w marcu 2018 roku, a ogłoszenie wyników nastąpi 07 marca 2018 roku, na stronie internetowej Organizatora Konkursu a 08 marca 2018r nastąpi wręczenie nagród w Szkole Podstawowej nr 234 .

4. Organizator nie zwraca uczestnikom prac konkursowych, biorących udział w Konkursie.

5. We wszystkich sprawach nieuregulowanych decyduje Komisja Konkursowa. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Organizatora.

VIII. NAGRODY:

1. Laureatom konkursu, których wybierze Komisja Konkursowa, przyznane zostaną nagrody rzeczowe ufundowane przez Partnera/Partnerów konkursu.

2. Nagrody rzeczowe zostaną przekazane przez Organizatora podczas Finału konkursu 08.03.2018r

3. Wszyscy uczestnicy finału konkursu po podaniu danych osobowych otrzymują dyplom potwierdzający uczestnictwo w konkursie.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE:

1. Przekazanie prac do udziału w konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczenie, że projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich. Za ewentualne roszczenia

wynikające z praw autorskich projektu odpowiada **podmiot/osoba zgłaszająca projekt** dotyczy to w szczególności muzyki, zdjęć, wizerunku etc.

2. Przekazanie prac do udziału w konkursie traktowane jest jako równoczesne wyrażenie zgody na ich publikowanie i udostępnianie na stronie internetowej Organizatora i Partnerów konkursu.

3. Przekazanie prac do udziału w konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczeniem Autora o udzieleniu zgody Organizatorowi Konkursu na udostępnienie prac na licencji: Creative Commons Uznanie autorstwa Polska 3.0. Szczegółowe informacje o tej licencji są dostępne na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>.

4. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do ewentualnych modyfikacji nagrodzonych prac, po konsultacji z autorami.

5. Dane osobowe uczestników Konkursu będą wykorzystywane wyłącznie do celów związanych z Konkursem i będą chronione zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133 poz. 883 z późn. zm.).

Załącznik nr 1 do Regulaminu
Dzielnicowego Konkursu Wola Koduje 2018

1. Harmonogram Konkursu

Lp.	Zadanie	Termin
1.	Ogłoszenie konkursu i rekrutacja szkół	01.02.20178 od godziny 8.00 - 10.02.2018 do godziny 15.00
2.	Przygotowanie prac konkursowych, przeprowadzenie konkursu w szkołach i nadsyłanie wybranych projektów konkursowych do etapu finałowego konkursu na adres: konkurswolakoduje2018@sp234.waw.pl	01.02.2018 od godz. 8.00 - 02.03.2018 do godziny 16:00
3.	Ocena prac konkursowych przez Komisję Konkursową	02.03.2018 - 07.03.2018
4.	Finał - ogłoszenie laureatów konkursu, gala	07/08.03. 2018

OŚWIADCZENIE OPIEKUNA PRAWNEGO OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ

O WYRAŻENIU ZGODY NA UCZESTNICTWO W KONKURSIE

1. Ja, niżej podpisany, opiekun prawny wyrażam zgodę na udział (imię i nazwisko uczestnika) w konkursie „Wola Koduje 2018” organizowanym przez Szkołę Podstawową nr 234 im. Juliana Tuwima w Warszawie zwanym dalej „Organizatorem” na zasadach określonych w Regulaminie konkursu.
2. Oświadczam także, że zgłoszona do niniejszego konkursu praca będzie wynikiem własnej twórczości zgłoszonego do konkursu uczestnika i nie będzie naruszać praw autorskich i jakichkolwiek innych praw osób trzecich oraz nie zostanie zgłoszona do innych konkursów.
3. Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie przez Organizatora i Partnerów konkursu nadanej pracy bez ograniczeń czasowych i terytorialnych w formie wybranej przez Organizatora.
4. W przypadku roszczeń osób trzecich, dotyczących naruszenia ich autorskich praw majątkowych w związku z wykorzystaniem pracy przez Organizatora (w ramach przekazanych na ich rzecz autorskich praw majątkowych), ponoszę w stosunku do osób trzecich, w związku z ich roszczeniami, odpowiedzialność wyłączną.
5. Niniejszym wyrażam zgodę na umieszczenie wizerunku i danych osobowych uczestnika konkursu i przetwarzanie ich, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. nr 101 poz. 926 z późn. zm.) w zakresie związanym z przeprowadzeniem oraz promocją rezultatów Konkursu (na stronie internetowej, mediach, itp.)
6. Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z treścią regulaminu konkursu, który rozumiem i w pełni akceptuję.

.....
podpis rodziców - opiekunów prawnych dziecka

Załącznik nr 3 do Regulaminu
Dzielnicowego Konkursu Wola Koduje 2018

.....
Pieczęć szkoły

ZGŁOSZENIE DO KONKURSU **Wola Koduje 2018**

Szkoła Podstawowa nr

ul. w Warszawie zgłasza swój
udział w Dzielnicowym Konkursie Informatycznym „Wola koduje 2018”

Dane kontaktowe do opiekuna uczestników (telefon, adres e-mail)

.....
Oświadczam, że zapoznałem (-am) się i akceptuję Regulamin Konkursu:

.....
podpis nauczyciela - opiekuna

.....
podpis Dyrektora Szkoły