Regulamin konkursu „Najlepszy programista ziemi miechowskiej”

Informacje ogólne

1. Organizatorami konkursu są Szkoła Podstawowa nr 1 im. H. Sienkiewicza w Miechowie oraz Liceum Ogólnokształcące im. T. Kościuszki w Miechowie.
2. Konkurs obejmuje i poszerza treści podstawy programowej przedmiotu Informatyka w szkole podstawowej.
3. Konkurs podzielony jest na dwie części: “Scratch masters” skierowanej do uczniów klas IV-VII szkoły podstawowej oraz “Code masters” skierowanej do uczniów klas VIII szkoły podstawowej.
4. Dla uczniów biorących udział w konkursie udostępniony zostanie poradnik wprowadzający do nauki programowania w C++ przygotowany przez organizatorów konkursu.
5. W sprawach spornych ostateczną decyzję podejmują organizatorzy konkursu.

Cele konkursu

1. Rozwijanie uzdolnień i zainteresowań uczniów.
2. Pogłębianie wiedzy i umiejętności uczniów z zakresu programowania oraz bezpieczeństwa w Internecie.
3. Popularyzacja myślenia komputacyjnego.
4. Motywowanie uczniów do samodzielnego zdobywania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności.
5. Stworzenie płaszczyzny pozytywnej i twórczej rywalizacji uczniów.
6. Sprawdzenie wiedzy i umiejętności uczniów z zakresu:

Dla grupy “Code masters”:

a. Programowania w języku C++:
   - znajomości oraz umiejętnego stosowania typów zmiennych,
   - znajomości oraz umiejętnego stosowania konstrukcji warunkowej „if – else”, także zagnieżdżonej,
   - znajomości oraz umiejętnego stosowania pętli for, while i do while,
   - znajomości oraz umiejętnego stosowania zmiennych tablicowych, także w połączeniu z pętlami.

b. Poszerzenie wiedzy na temat bezpieczeństwa w Internecie:
   - cyberzagrożenia,
   - cyfrowy ślad i wizerunek w Internecie,
   - prywatność w cyfrowym świecie.

Dla grupy “Scratch masters”:

a. Programowanie w języku wizualnym Scratch:
   - Umiejętność projektowania i zapisania w wizualnym języku programowania Scratch historyjki.
   - Umiejętność rozwiązania zadanego problemu uwzględniającego algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń.
   - Umiejętność tworzenia gry zręcznościowej w programie Scratch, w której uczestnik buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania tą grą.
   - Umiejętność wykorzystania zmiennych w projektach tworzonych w programie Scratch.

b. Poszerzenie wiedzy na temat bezpieczeństwa w Internecie:
   - cyberzagrożenia,
   - cyfrowy ślad i wizerunek w Internecie,
   - prywatność w cyfrowym świecie.

Uczestnicy konkursu

1. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół podstawowych powiatu miechowskiego. Część "Scratch masters" przeznaczona jest dla uczniów klas IV-VII, natomiast w części "Code masters" mogą uczestniczyć uczniowie klas VIII.
2. Przystąpienie ucznia do konkursu jest jednoznaczne z wyrażaniem zgody na przetwarzanie i publikowanie danych osobowych na potrzeby organizacji konkursu.
3. Uczniowie przystępujący do konkursu muszą dostarczyć pisemne oświadczenie rodziców/prawnych opiekunów o wyrażeniu zgody na udział ucznia w konkursie, zawierające dodatkowo informację o zapoznaniu się i akceptacji regulaminu konkursu, zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do organizacji konkursu, a także zgodę na wykorzystanie materiałów stworzonych przez ucznia w ramach konkursu i jego promocji.

Zgłoszenie do konkursu

1. Zgłoszenie do konkursu następuje poprzez nadesłanie do dnia 10.05.2022 do godz. 15.00 pocztą elektroniczną na adres konkursy@lomiechow.eu dokumentów:
   - wypełnioną kartę zgłoszeniową
   - skany zgód rodziców każdego uczestnika.
2. Zgłoszenia dokonuje nauczyciel ucznia.
3. Karta zgłoszeniowa i zgoda na udział w konkursie dostępne są w załączeniu do regulaminu.

Przebieg konkursu

1. Konkurs odbędzie się stacjonarnie. Część konkursu dla grupy "Scratch masters" przeprowadzona zostanie **06.06.2023r.** w budynku Szkoły Podstawowej nr 1 im. H. Sienkiewicza w Miechowie, natomiast część dla grupy "Code masters" **05.06.2023r.** w budynku Liceum Ogólnokształcącego im. T. Kościuszki w Miechowie. Obie części konkursu rozpoczną się o godzinie 10.00. Uczestnicy konkursu będą pracować na stanowiskach komputerowych przygotowanych przez organizatorów.

2. Organizacja konkursu:

   Grupa “Scratch masters”:

   a. Konkurs praktyczny sprawdzający wiedzę i umiejętności z programowania w wizualnym języku Scratch.
   b. Ogłoszenie wyników konkursu i rozdanie nagród.

   Grupa “Code masters”:

   c. Część teoretyczna: Test online sprawdzający wiedzę z zakresu bezpieczeństwa w Internecie.
   d. Część praktyczna: Zadania sprawdzające wiedzę i umiejętności z programowania w C++.
   e. Udział uczestników konkursu w grze przygotowanej przez organizatorów konkursu.
   f. Ogłoszenie wyników konkursu i rozdanie nagród.

Nagrody

1. Każdy uczestnik konkursu otrzyma pamiątkowy dyplom.
2. Laureaci trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe.