

Regulamin Szkolnego Konkursu Informatycznego pt. „Programować każdy może - bezpieczeństwo w sieci”

Konkurs organizowany jest w ramach akcji „Dzień bezpiecznego Internetu” adresowany jest do uczniów klas IV-VIII Szkoły Podstawowej nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. Świętej Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku

Organizator konkursu: Anna Fajkowska

Uczestnikami konkursu są uczniowie klas IV -VIII Szkoły Podstawowej nr 50 z Oddziałami Integracyjnymi im. Świętej Jadwigi Królowej Polski w Białymstoku.

Celem konkursu jest:

- Zainteresowanie dzieci i młodzieży problematyką związaną z ochroną danych osobowych, prawem każdego człowieka do prywatności oraz bezpieczeństwem w internecie.
- Propagowanie działań na rzecz bezpiecznego dostępu do zasobów internetowych oraz bezpiecznego korzystania z sieci przez dzieci i młodzież.
- Edukacja na temat zagrożeń związanych z korzystaniem przez uczniów z Internetu, telefonów komórkowych i innych nowych technologii.
- Zapoznanie z zasadami bezpiecznego korzystania z Internetu.
- Podniesienie poziomu wiedzy uczniów na temat cyberprzemocy i jej konsekwencji.
- Uwrażliwienie młodych ludzi na problem obrażania w Internecie.
- Zachęcanie do inicjowania nowych, ciekawych pomysłów.
- Popularyzowanie wśród uczniów umiejętności programistycznych.
- Wzmocnienie wśród uczniów wiary we własne umiejętności i zdolności.

Sposób przeprowadzenia konkursu:

- Zadaniem uczestników jest samodzielne wykonanie gry w programie Scratch, animacji komputerowej w formie komiksu lub zagadek, na temat „Bezpieczeństwa w sieci”. Praca powinna rozpoczynać się od kliknięcia flagi, posiadać scenę będącą wstępem opisującą historię (fabułę), instrukcję gry (wyświetlana czasowo lub dostępna np. pod przyciskiem „Instrukcja”). Nagranie filmiku na którym uczeń zaprezentuje swoją pracę.

Kryteria oceny prac:

- zgodność z tematem
- pomysłowość, oryginalne ujęcie tematu
- zgodne z zasadami uruchomienie gry,
- wstęp, fabuła do gry/komiksu,
- obecność i czytelność instrukcji,

- poprawność treści wypowiedzi w komiksie,
- ilość i jakość przygotowanych treści,
- sposób zakończenia gry, historii.

Miejsce i termin dostarczania prac:

Prace konkursowe należy przesyłać w wersji elektronicznej (filmik z zaprezentowaniem pracy oraz zapisany projekt w programie Scratch) na adresy e – mail:

anna.fajkowska@sp50.bialystok.pl lub przekazać osobiście do pani Anny Fajkowskiej

Prace konkursowe należy wysyłać do 24 luty 2023 r.

Do wysłanej pracy należy dostarczyć zgodę w udziale w konkursie, zgodę należy odebrać od nauczyciela pani Anny Fajkowskiej.

Rozstrzygnięcie konkursu

W wyniku postępowania konkursowego Komisja Konkursowa wyłoni zwycięzcę/zwycięzczynię.

Dla autorów i autorek najlepszych prac przewidziane są nagrody rzeczowe oraz dyplomy.

- Wszyscy uczniowie i uczennice biorący udział w konkursie otrzymają dodatnie punkty z zachowania.
- Wyniki konkursu wraz z prezentacją nagrodzonych prac zostaną opublikowane na stronie internetowej szkoły.

Uwaga! Zgłaszane prace konkursowe są pracami indywidualnymi i autorskimi. Osoby biorące udział w konkursie zgadzają się na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby konkursu i opublikowanie zwycięskich prac na stronie internetowej oraz Facebooku szkoły.

Anna Fajkowska