

Szkolny Konkurs Programowania w Scratchu



Serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału w Szkolnym Konkursie Programowania w Scratchu.

Tematem konkursu jest przygotowanie gry typu Escape Room.

Główną ideą konkursu jest promowanie umiejętności programistycznych wśród młodych ludzi.

Organizator I etapu szkolnego konkursu

1. Organizatorem Konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 42 we Wrocławiu.

Informacje z przebiegu konkursu: regulamin, wyniki, komunikaty będą publikowane na stronie internetowej szkoły – www.sp42.wroclaw.pl/konkursy

2. Adresaci konkursu

Uczniowie klas IV – VII

I. Cele konkursu:

- popularyzowanie wśród uczniów umiejętności programistycznych,
- rozwijanie własnych zdolności i zainteresowań,
- rozwijanie pracowitości, staranności i wytrwałości wśród uczniów,
- kształtowanie umiejętności logicznego myślenia (myślenia komputacyjnego),
- dostarczenie uczniom satysfakcji z sukcesu, promowanie osiągnięć,
- poszerzanie i utrwalanie wiedzy matematycznej.

II. Zasady i tematyka konkursu:

Prace konkursowe będą oceniane w dwóch poziomach wiekowych: uczniowie klas IV - V oraz uczniowie klas VI- VII.

Tematem konkursu jest „Gra typu Escape Room”. Prace uczniowie przygotowują samodzielnie w programie Scratch.

Praca powinna rozpoczynać się od kliknięcia flagi, posiadać scenę będącą wstępem, opisującą historię (fabułę), instrukcję gry (wyświetlana czasowo lub dostępna np. pod przyciskiem „Instrukcja”).

Gra powinna się rozgrywać w jednym lub w większej ilości pomieszczeń. W pokoju/pokojach mają znajdować się ukryte zadania matematyczne lub logiczne. Poprawne rozwiązanie zadań prowadzi do zdobycia kolejnych wskazówek pozwalających otworzyć drzwi Pokoju, a tym samym zakończenia gry. Zakończenie gry musi zawierać wyraźną informację o końcu gry, wygranej lub nie oraz zatrzymywać grę w Scratchu. W przypadku nieudanej próby wyjścia z Pokoju, program powinien umożliwić ponowne uruchomienie gry z wykorzystaniem tych samych zadań bez potrzeby resetowania gry.

Gra powinna mieć ograniczenie czasowe – maksymalnie 3 minutowy limit czasu przeznaczony na wyjście z pokoju.

Musi być dokończona i działająca. Nie może zawierać błędów rzeczowych, ortograficznych, merytorycznych, wulgaryzmów, aktów przemocy itp.

Zadania powinny mieć odpowiedni stopień trudności umożliwiający skończenie gry w przeznaczonym do tego czasie przeciętnemu uczniowi z danego poziomu wiekowego.

Podczas oceny prac konkursowych jury będzie zwracało uwagę na następujące elementy:

- zgodne z zasadami uruchomienie gry,
- wstęp do gry,
- obecność i czytelność instrukcji,
- pomysłowość i oryginalność,
- poprawność zadań/pytań,
- ilość i jakość przygotowanych zadań,
- umiejętności programistyczne (m.in: użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zastosowane rozwiązania, ład, zakończenia skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków),
- posiadanie ograniczenie czasowego,
- możliwość ponownego przejścia gry,
- sposób zakończenia gry.

Praca zgłoszona na konkurs musi być wykonana samodzielnie. Za autorstwo pracy ucznia odpowiada szkolny koordynator (nauczyciel informatyki).

Oddawanie prac konkursowych

Z jednej szkoły do konkursu można przedstawić maksymalnie po jednej pracy w każdej kategorii wiekowej. Zwycięskie prace, które zostaną nadesłane/przekazane na konkurs.

1. Prace na szkolny konkurs należy przesłać do dnia 10 kwietnia 2018 r. w wybrany przez siebie sposób:
 - – przesłać elektronicznie na adres: scratchsp42@wp.pl
 - – przesłać link do pobrania pracy umieszczonej na stronie www.scratch.mit.edu
 - – zapisane na płycie CD,
 - – złożyć osobiście na dowolnym nośniku

Zakończenie konkursu

Spośród nadesłanych prac zostanie wyłonione 2 prace finałowe, które zostaną przesłane do II etapu konkursu międzyszkolnego.

Lista zwycięzców zostanie również opublikowana na stronie internetowej do dnia 15.04.2018r.

Uroczysty finał i zakończenie konkursu oraz wręczenie nagród odbędzie się w dniu 9 maja 2018 r. o godzinie 9.00 w Szkole Podstawowej nr 71. Na uroczystość zostaną zaproszeni finaliści konkursu wraz z opiekunami. Finaliści otrzymają dyplomy oraz nagrody rzeczowe.

Nagrodą główną za zdobycie I miejsca jest tablet przeznaczony dla ucznia.

Decyzje w sprawach, które nie są objęte niniejszym regulaminem podejmuje Komisja Konkursowa.