

Regulamin Szkolnego Konkursu na Kukuczkowego Mistrza Kodowania dla uczniów Szkoły Podstawowej nr 58

§ 1. Ustalenia podstawowe

1. Konkurs na Kukuczkowego Mistrza Kodowania dla uczniów, zwany dalej Konkursem, to szkolne zawody informatyczne dla uczniów Szkoły Podstawowej nr 58 w Poznaniu, zwanej dalej Szkołą.
2. Konkurs organizowany jest przez nauczycieli prowadzących zajęcia z Projektu Mistrzowie Kodowania oraz Przedstawiciela Rodziców.
3. Konkurs polega na rozwiązywaniu przez grupę uczniów zadań w środowisku Scratch.
4. Konkurs poszerza treści podstawy programowej przedmiotu Zajęcia Komputerowe w szkole podstawowej i sprawdza umiejętności uczniów zdobyte na zajęciach z programowania.
5. Konkurs jest jedną z form odchodów Międzynarodowego Dnia Scratcha w naszej szkole.

§ 2. Cele Konkursu

1. Ujawnianie i rozwijanie talentów informatycznych.
2. Wyszukiwanie uczniów o wybitnych zdolnościach informatycznych.
3. Kształtowanie umiejętności zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole.
4. Podniesienie poziomu kształcenia informatycznego.

§ 3. Organizacja Konkursu

1. Konkurs przeprowadza Komisja Konkursu z siedzibą w SP nr 58 w Poznaniu. Decyzje Komisji Konkursu są ostateczne.
2. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie Szkoły, którzy zgłoszą swój trzyosobowy zespół do dnia 23 kwietnia 2015 r.
3. Zgłoszenie zespołu następuje drogą mailową. Na adres mistrzowie.sp58@gmail.com uczniowie wysyłają imiona i nazwiska członków drużyny, w tytule wiadomości wpisując „Kukuczkowy Mistrz Kodowania”.
4. Do 23 kwietnia 2015 roku zgłoszeni zawodnicy zobowiązani są dostarczyć do organizatorów następujące druki:
 - a) *Zgodę rodzica/opiekuna na udział w konkursie,*
 - b) *Zgodę rodzica/opiekuna na publikację wizerunku dziecka.*
5. Zawody zostaną przeprowadzone w siedzibie Szkoły w dniu 5 maja 2015 r.
6. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone 8 maja 2015 r. Laureaci otrzymają dyplomy, a zwycięski zespół nagrody rzeczowe.

§ 4. Przebieg zawodów

1. Treści zadań konkursowych uczestnicy otrzymują w trakcie zawodów.
2. Na rozwiązanie zadań grupy mają 80 minut.

3. Każdy zespół rozwiązuje zadania przy wyznaczonym stanowisku pracy, przygotowanym przez organizatora konkursu.
4. Zawodnicy są zobowiązani do zachowania w tajemnicy swoich rozwiązań w czasie trwania zawodów.
5. Ukończoną w części lub całości pracę zespół zgrywa na nośnik, który przekazuje Komisji Konkursu.
6. Po dokonaniu oceny rozwiązań Komisja Konkursu ustali i opublikuje liczbę punktów uzyskanych przez każdą z grup.
7. Od wyników uczestnikom Konkursu przysługuje prawo odwołania się do przewodniczącego Komisji Konkursu w ciągu 2 dni kalendarzowych od terminu ogłoszenia wyników. Po tym terminie Komisja Konkursu ustali laureatów Konkursu.