Szkolny konkursu na najlepszą grę komputerową  
w programie Scratch lub Kodu Game Lab

**Organizator:** Szkoła Podstawowa im. Wandy Chotomskiej w Kiełczowie

**Adresaci:** Uczniowie klas 4-7 naszej szkoły

**Cele konkursu:**

* popularyzowanie wiedzy informatycznej wśród uczniów, a w szczególności umiejętności programistycznych,
* kształcenie samodzielnego i twórczego myślenia;
* wykorzystanie wiedzy i umiejętności do rozwiązywania problemów logicznych;
* rozwijanie i pogłębianie zainteresowań i uzdolnień informatycznych;
* rozwijanie wyobraźni i logicznego rozumowania;
* wdrażanie uczniów do samokształcenia i współzawodnictwa;
* stymulowanie aktywności poznawczej uczniów uzdolnionych.

**Regulamin konkursu:**

1. **Zadanie konkursowe polega na przygotowaniu indywidualnie gry mającej postać programu komputerowego utworzonego w Schratch’u lub w Kodu Game Lab.**
2. W przypadku programu:
   * **Scratch** praca powinna rozpoczynać się od kliknięcia flagi, posiadać ekran powitalny z nazwą gry i imieniem i nazwiskiem autora oraz instrukcję gry (wyświetlaną czasowo lub dostępną np. pod przyciskiem „Instrukcja”). Musi być dokończona i działająca. Grę należy dostarczyć do nauczyciela informatyki na dowolnym nośniku danych.
   * **Kodu** **Game Lab** – na początku powinien wyświetlać się ekran opisu poziomu a w nim nazwa naszej szkoły oraz instrukcja do gry. Prosimy nie podawać swoich danych osobowych. Gotową grę należy umieścić w społeczności Kodu, a nauczycielowi dostarczyć dokładną nazwę gry i datę jej umieszczenia w społeczności.
3. Prace będą oceniane pod względem pomysłowości, złożoności projektu, estetyki (jakość grafiki), przejrzystości zasad gry i umiejętności programistycznych (ocenie podlega również skrypt programu m.in: użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zastosowane rozwiązania, ład, zakończenia skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków).
4. Gotowe projekty można zgłaszać do nauczyciela informatyki najpóźniej do 23 lutego 2018 roku.
5. Prace konkursowe powinny być dziełami autorskimi. Wszelkie zapożyczenia z prac innych autorów są zabronione, a udowodnione naruszenie prac autorskich skutkuje dyskwalifikacją.
6. Projekt nie może zawierać wulgaryzmów i aktów przemocy.
7. Konkurs zostanie rozstrzygnięty w czterech kategoriach wiekowych: klasy 4, klasy 5, klasy 6 i klasy 7.
8. Zwycięzca każdej kategorii otrzyma dyplom oraz nagrodę rzeczową.

