

REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO

„MINECRAFT - ŚWIĄTECZNY KONKURS BUDOWANIA!”

Spis treści

§1. Organizator	1
§2. Adresaci	1
§3. Założenia	1
§3. Ocena prac konkursowych	2
§4. Nagrody	3
§5. Postanowienia końcowe	3
§5. Oprogramowanie	3

§1. Organizator

Szkoła Podstawowa nr 48 im. gen. Józefa Hallera

Zbigniewa Burzyńskiego 10, 80-462 Gdańsk

sekretariat@sp48.edu.gdansk.pl

(58) 346 96 48

Nauczyciele: Tomasz Fedak, Ewa Gadomska-Petza, Czyżyk Laura, Sternicka Aleksandra, Wójcik Anna

§2. Adresaci

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 1-3 oraz 4-8 Szkoły Podstawowej nr 48 w Gdańsku.

§3. Założenia

1. **Temat pracy konkursowej:** wybudowanie własnego projektu w grze Minecraft związanego bezpośrednio z motywem świąt bożonarodzeniowych.
2. **Praca w grupach/indywidualnie:** dopuszcza się pracę w grupach (maksymalnie 3 osoby) lub pracę indywidualną. Jeden uczeń/jedna grupa może zgłosić tylko jedną pracę konkursową. Jeden uczeń nie może pracować w kilku grupach.

3. **Samodzielność:** Uwaga! – całość pracy powinna być wykonana tylko i wyłącznie przez uczestnika/uczestników konkursu.
4. **Techniczne wykonanie:** projekt powinien być tworzony w trybie kreatywnym. Dopuszcza się w Minecraft: Education Edition tworzenie projektu z wykorzystaniem programowania blokowego.
5. **Cele Konkursu:**
 - popularyzacja tradycji Świąt Bożonarodzeniowych umacniająca więzi rodzinne i środowiskowe;
 - pobudzenie wyobraźni przestrzennej i rozwijanie uzdolnień informatycznych oraz artystycznych uczniów biorących udział w konkursie;
 - popularyzowanie umiejętności związanych z tworzeniem modeli 3D i ich prezentacją;
 - rozbudzenie ekspresji artystycznej dzieci;
 - rozbudzanie kreatywności, innowacyjności i twórczości.
6. **Konkurs podzielony jest na dwie kategorie:**
 - Pierwsza kategoria: uczniowie klas 1-3
 - Druga kategoria: uczniowie klas 4-8
7. Za organizację w zakresie oceny i ekspozycji prac konkursowych odpowiedzialny jest Organizator Konkursu.
8. **Harmonogram Konkursu:**
 - ostateczny termin dostarczenia prac: **22 grudnia 2023 r. (piątek);**
 - rozdanie dyplomów oraz wyróżnień: **do 26 stycznia 2024 r. (piątek);**
9. Dostarczenie wykonanej pracy na konkurs jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego regulaminu.
10. **Prace należy dostarczyć w formie zrzutów ekranu (maksymalnie 3), które najatrakcyjniej ukazują wybudowany projekt. Format zrzutów ekranu: PNG lub JPEG. Prosimy nie przysyłać filmów (nagrania ekranu) – taka praca nie będzie brana pod uwagę.**
 - Osobiście na pendrive – sala 121 Tomasz Fedak
 - Lub w formie elektronicznej na adres e-mail: t.fedak@sp48.edu.gdansk.pl
 - Prace przesłane innymi kanałami nie będą rozpatrywane.
11. Prace powinny przedstawiać artystyczne wizje autorów z zachowaniem tematyki konkursu - Świeta Bożonarodzeniowe. Na przykład: Święty Mikołaj, elfy, choinka, prezenty, gwiazdka, miasteczko elfów, ekspres polarny i inne symbole (również z popkultury) i tradycje świąteczne.
12. Plik z pracą należy nazwać wg szablonu: **Imię Nazwisko Klasa - NumerZrzutuEkranu** np.:

Praca indywidualna:

- Jan Kowalski 6A – 1
- Jan Kowalski 6A – 2
- Jan Kowalski 6A – 3

Praca grupowa:

- Jan Kowalski 6A Laura Nowak 6A Tymoteusz Szkolny 7B – 1
- Jan Kowalski 6A Laura Nowak 6A Tymoteusz Szkolny 7B – 2

§3. Ocena prac konkursowych

1. Komisja Konkursowa będzie oceniała prace zgodnie z kryteriami:
 - zgodności z tematem konkursu;
 - pomysłowości;
 - oryginalności ujęcia tematu;
 - estetyki wykonania;
 - technicznego wykonania;
 - trudu włożonego w wykonanie;
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia prac niezwiązanych z tematyką konkursu.

3. Zwycięzców konkursu wyłoni Komisja Konkursowa: Tomasz Fedak, Ewa Gadomska-Petza, Czyżyk Laura, Sternicka Aleksandra, Wójcik Anna.
4. Konkurs zostanie rozstrzygnięty przy zachowaniu anonimowości prac.
5. Decyzje Komisji są ostateczne, nie przysługuje od nich odwołanie i nie podlega weryfikacji.

§4. Nagrody

1. Nagrodami w konkursie są dyplomy za zajęcia określonego miejsca, pochwały za osiągnięcia (5 punktów) lub uczestnictwo w konkursie (2 punkty), dodatkowa ocena z informatyki.
2. Nagrody będą przyznawane wg wzoru:
 - Klasy 1-3 **miejsce I** – dyplom, pochwała, dodatkowa ocena z informatyki: 6
 - Klasy 1-3 **miejsce II** – dyplom, pochwała, dodatkowa ocena z informatyki: 6
 - Klasy 1-3 **miejsce III** – dyplom, pochwała, dodatkowa ocena z informatyki: 6

 - Klasy 4-8 **miejsce I** – dyplom, pochwała 5 punktów, dodatkowa ocena z informatyki: 6
 - Klasy 4-8 **miejsce II** – dyplom, pochwała 5 punktów, dodatkowa ocena z informatyki: 6
 - Klasy 4-8 **miejsce III** – dyplom, pochwała 5 punktów, dodatkowa ocena z informatyki: 6

§5. Postanowienia końcowe

1. We wszystkich sprawach spornych decydujący głos należy do Komisji Konkursowej.
2. Informacja o rozstrzygnięciu konkursu zostanie umieszczona na [stronie internetowej szkoły](#) oraz na [szkolnym FB](#), a także zostanie podana do wiadomości publicznej.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do prezentacji nadesłanych prac na wystawie pokonkursowej (w formie wydruków) oraz na [stronie internetowej szkoły](#) i [szkolnym FB](#).
4. Przystąpienie do konkursu wiąże się z jednoznacznym wyrażeniem zgody przez rodzica/ów na przetwarzanie danych osobowych uczestników, niezbędnych do przeprowadzenia konkursu oraz publikowanie wybranych prac (bez wypłacania honorariów autorskich) na [stronie internetowej szkoły](#) i [szkolnym FB](#).
5. W sprawach nieregulowanych niniejszym regulaminem decyduje organizator konkursu.
6. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmiany/aktualizacji niniejszego regulaminu w dowolnym momencie.

§5. Oprogramowanie

MINECRAFT - <https://www.minecraft.net/pl-pl>

MINECRAFT: EDUCATION EDITION - <https://apps.microsoft.com/detail/9NBLGGH4R2R6?hl=pl-pl&gl=PL>

Zapraszamy do udziału w konkursie

Organizator konkursu