

KONKURS INFORMATYCZNY „KODUJEMY W SCRATCHU”

1. Konkurs przewidziany jest dla klas 2. i 3. gimnazjum.

2. Cele konkursu to:

- Wyzwalanie aktywności poznawczej uczniów uzdolnionych informatycznie.
- Umożliwienie uczniom uzdolnionym wykazania się swoimi umiejętnościami i udzielenie im wsparcia w dalszym rozwoju.
- Pogłębianie wiedzy i rozwijanie zainteresowań programistycznych dzieci.
- Szerzenie wiedzy i kultury informatycznej wśród uczniów.
- Inspirowanie twórczych postaw uczniów wobec problemów informatycznych.

3. Zadaniem konkursowym jest stworzenie w programie Scratch **oryginalnej gry**.

4. Zadania szczegółowe:

- opracowanie scenariusza i ustalenie zasad gry,
- wykonanie planszy tytułowej i końcowej,
- dobranie odpowiedniej grafiki,
- napisanie skryptów,
- udostępnienie pracy na dysku Google nauczycielowi: ikulinska1@gmail.com.

5. Termin wykonania pracy: **do 12.02.2018 r.**

UWAGA: Prace konkursowe powinny być dziełami autorskimi. Wszelkie zapożyczenia z prac innych autorów są zabronione, a udowodnione naruszenie prac autorskich skutkuje dyskwalifikacją.

6. Kryteria oceny gry:

- uwzględnienie zadań szczegółowych,
- oryginalność i pomysłowość wykonania pracy,
- wielopoziomowe działanie gry, możliwość wyboru postaci,
- poprawność działania skryptów,
- estetyka gry.

7. Nagrodą w konkursie za uzyskanie miejsc od I- III będzie otrzymanie oceny celującej, umieszczenie linku do gry na stronie internetowej szkoły, pochwała dla wszystkich uczestników konkursu.

Zapraszam do udziału w konkursie!