**II Międzyszkolny Konkurs Programistyczny „KodKot”**

**w Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach**

**Dla klas VI-VIII**

Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych nr 5

im. gen. Władysława Sikorskiego w Siedlcach

Szczegółowe informacje na stronie

<http://www.zsp5.edu.pl/>

**REGULAMIN KONKURSU**

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE
Niniejszy regulamin określa warunki udziału w konkursie wyłaniającym zwycięzców wystawy pokonkursowej.

§ 2. CEL KONKURSU

Celem konkursu jest rozwijanie twórczej i aktywnej postawy młodych ludzi zainteresowanych branżą programistyczną.

§ 3. ADRESACI

Konkurs adresowany jest do uczniów szkół podstawowych w klasach 6-8.

§ 4. ZASADY UCZESTNICTWA

1. Uczestnicy biorą udział w konkursie w fazie wstępnej, która ma na celu wyłonić uczestników fazy finałowej.
2. Faza wstępna konkursu składa się z jednego zadania opisanego w następnym punkcie i trwa do 12.02.2023 r.
3. Każdy z uczniów może wysłać zadanie konkursowe tylko raz. Po wysłaniu rozwiązania nie ma możliwości poprawy.
4. Wyniki fazy wstępnej zostaną ogłoszone maksymalnie do 05.03.2023 r.
5. Do fazy finałowej przechodzi maksymalnie 15 osób.
6. Druga faza konkursu odbywa się 20.03.2023 r. w Instytucie Informatyki Uniwersytetu Przyrodniczo- Humanistycznego w Siedlcach i składa się z kilku zadań. Każde zadanie posiada inną maksymalną liczbę punktów. Wygrywa uczeń, który zdobędzie najwięcej punktów.
7. W przypadku remisu dwóch uczniów o wygranej decyduje czas oddania zadań.
8. Rozdanie nagród odbędzie się 14.04.2023 r. podczas dni otwartych w ZSP Nr 5 w Siedlcach.

§ 5. Faza pierwsza

Tematem konkursu jest gra platformowa „Zimowy czas” stworzona w programie Scratch.

Praca powinna rozpoczynać się od kliknięcia flagi, posiadać scenę będącą wstępem oraz instrukcję (wyświetlaną czasowo lub dostępną np. pod przyciskiem „Instrukcja”). Gracz powinien posiadać wybór postaci z trzech dostępnych: Mikołaj, pingwinek lub bałwanek. Postać porusza się za pomocą strzałek lub klawiszy WAD.

Gra powinna posiadać od 10 do 15 poziomów, które w raz z ich ukończeniem zwiększają poziom trudności. Każdy z poziomów powinien mieć oznaczony koniec, np. poprzez flagę, a w górnym rogu ekranu powinna się znaleźć informacja o aktualnym poziomie.
W grze znajdują się różnego rodzaju utrudnienia lub wspomagacze, np. ściany, kolce, lodowata woda, kule śnieżne, lód, trampoliny, które, sprawiają, że postać odbija się wyżej. Wszystko zależy od Twojej wyobraźni. Wyższe poziomy zawierają poruszające się przeszkody lub ściany/podłogi.
Zakończenie gry musi zawierać wyraźną informację o końcu gry, w przypadku nieudanej próby przejścia poziomu, program powinien umożliwić ponowne uruchomienie gry z wykorzystaniem tych samych zadań.

Cała akcja przebiega w zimowej krainie z akompaniamentem klimatycznej muzyki.

Program musi być dokończony i działający. Nie może zawierać błędów rzeczowych, ortograficznych, merytorycznych, wulgaryzmów, aktów przemocy itp.

§ 6. Ocena prac, nagrody.

1. Jury powołane przez organizatora będzie oceniać:
	1. zgodne z zasadami uruchomienie gry,
	2. zgodność z tematem,
	3. wstęp do gry (intro, instrukcja, zasada działania, itp.)
	4. pomysłowość i oryginalność,
	5. umiejętności programistyczne (m.in: użyte bloki, różnorodność wykorzystanych bloków, zastosowane rozwiązania, zakończenia skryptów, usunięcie niewykorzystanych lub rozłączonych bloków),
	6. sposób zakończenia.
2. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 ( <http://www.zsp5.edu.pl/> ).
3. Wszyscy uczestnicy fazy finałowej otrzymają pamiątkowe dyplomy i upominki, a zwycięzcy (miejsca I – III) cenne nagrody.
4. Sponsorem nagród jest ZSP Nr 5 oraz UPH, oraz InterOffice.
5. Jury zostaje powołane w składzie:
	1. Dr Artur Niewiadomski – przewodniczący jury, dyrektor Instytutu Informatyki UPH
	2. Inż. Wioleta Grzegrzółka ZSP Nr 5
	3. Mgr Katarzyna Puzio-Major ZSP Nr 5
	4. Inż. Przemysław Kubicki

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do Konkursu oznacza akceptacje warunków regulaminu konkursu.
2. Uczestnik konkursu zobowiązuje się do stosowania się do niniejszego regulaminu.
3. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej szkoły <http://www.zsp5.edu.pl/>
4. Sprawy nieuregulowane w niniejszym regulaminie są rozstrzygane przez Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, również w trakcie trwania konkursu oraz wyłącznej interpretacji jego zapisów, o czym niezwłocznie poinformuje zainteresowanych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości bezpłatnej publikacji i prezentacji projektów powstałych w trakcie trwania konkursu i wykorzystywaniach ich w celach promocyjnych.

Dodatkowe informacje o konkursie:

Prace oraz pytania należy nadsyłać na pocztę: kodkot@zsp5siedlce.pl

**INFORMACJE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH**

1.Administratorem danych podanych przez Uczestnika konkursu jest Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach.

2. W sprawach dotyczących konkursu, można się kontaktować telefonicznie z sekretariatem Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach lub na adres email: kodkot@zsp5siedlce.pl

3. Dane osobowe podane przez Uczestnika konkursu, będą przetwarzane w celu organizacji, promocji i przeprowadzenia Konkursu, publikacji informacji o laureatach Konkursu oraz ich prac na stronie internetowej (nazwa szkoły) czy w działalności edukacyjno-informacyjnej oraz w mediach w związku z promocją działalności edukacyjnej szkoły, a także w celach archiwizacyjnych i rozliczności wymaganej przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 [1] o ochronie danych osobowych, zwanego dalej RODO,

4. Dane osobowe laureatów konkursów oraz osób odbierających nagrody mogą być przekazane fundatorom nagród w celu dopełnienia wymogów formalnych związanych z otrzymaniem nagród.

5 Administrator przetwarza wskazane dane osobowe na podstawie prawnie uzasadnionego interesu, którym jest:

- umożliwienie uczestnikom Konkursu wzięcia w nim udziału,

- umożliwienie przeprowadzenia konkursu,

- opublikowanie informacji o laureatach,

- archiwizację dokumentów.

6. Dane osobowe przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 lit. a. RODO.

7. Dane osobowe przechowywane będą zgodnie z wymaganiami ustawy o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach [2] - przez czas określony w tych przepisach

8. Osoby, których dane osobowe przetwarza Administrator, mają prawo do:

- dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;

- sprostowania (poprawiania) swoich danych, jeśli są błędne lub nieaktualne, a także prawo do ich usunięcia, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej;

- ograniczenia lub wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych;

- wniesienia skargi do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa)

9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia

Administratorowi zorganizowania Konkursu, powiadomienia laureatów o przyznaniu

nagród oraz przetwarzaniem danych w związku z prowadzoną działalnością

edukacyjno-informacyjną w ramach upowszechniania wiedzy o ochronie danych

osobowych w społeczeństwie.

**Podstawa prawna:**

1. Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE – zwanego dalej RODO;

2. Ustawa z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz.U. z 2018 r. poz. 217 ze zm.)

1. **OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH**

 **Wyrażam zgodę/nie wyrażam zgody\*** na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka ……………………………….. (imię i nazwisko dziecka) przez umieszczanie zdjęć i filmów zawierających wizerunek dziecka zarejestrowany podczas realizacji: II  Międzyszkolnego Konkursu Programistycznego pod hasłem*:* „**KodKot**” prezentowanego na stronie internetowej Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 im. Gen. Władysława Sikorskiego w Siedlcach, w mediach społecznościowych, w prasie, w siedzibie Administratora, na Facebooku szkolnym, w księgach pamiątkowych w celach promocyjnych Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 im. Gen. Władysława Sikorskiego w Siedlcach.

**Oświadczam, że zostałam/em** poinformowana/y o możliwości wycofania zgody poprzez złożenie pisemnego oświadczenia na adres korespondencyjny lub adres e-mail: *zsp5@adres.pl*

|**Oświadczam, że zapoznałam/em\*** się z w/wym klauzulą informacyjną, a wyrażone przez mnie zgody są dobrowolne.

Siedlce, dnia…………………………….. ………………………

 Data i czytelny i podpis rodzica/opiekuna prawnego

\*niepotrzebne skreślić

**OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ZGODY NA UDZIAŁ DZIECKA W KONKURSIE**

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka:

imię: …………….……………………………………………………..………………

nazwisko: ..…………….........................................................................................………....

szkoła: ...............................................................................................................................

wiek: ……………………………………………………...……………………………

w **II Międzyszkolnym Konkursie Programistycznym** pod hasłem: **„KodKot”**,organizowanym przez Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach.

Rozumiem i w pełni akceptuję regulamin konkursu dostępny w materiałach przesłanych do placówki lub u nauczyciela zgłaszającego uczestnika konkursu.

\

……………………………………..……………

(data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego)

**KARTA UCZESTNICTWA**

**W II Międzyszkolnym Konkursie Programistycznym**

organizowanym przez Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach

pod hasłem:

**„KodKot”**

**KLASY VI-VIII**

1. NAZWA I ADRES SZKOŁY

............................................................................................................................................................................................................................................................................................................ 2.TELEFON.................................................................................................................................

3.E-MAIL.....................................................................................................................................

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| L.p. | Nazwisko i imię ucznia | Klasa | Nazwisko, imię i nr tel. nauczyciela przygotowującego do konkursu |
| 1. |  |  |  |

*Akceptuję warunki zawarte w Regulaminie Konkursu oraz wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Konkursu danych osobowych zawartych w niniejszym Zgłoszeniu, w celu zamieszczenia w Internecie listy laureatów i wykorzystania zdjęć na stronie internetowej szkoły.*

PIECZĘĆ SZKOŁY PODPIS DYREKTORA