

ZESPÓŁ SZKÓŁ PONADGIMNAZJALNYCH NR 5 IM. GEN. WŁADYSŁAWA SIKORSKIEGO
W SIEDLCACH

WE WSPÓŁPRACY Z INSTYTUTEM INFORMATYKI UNIwersYTETU PRZYRODNICZO- HUMANISTYCZNEGO W SIEDLCACH
OGŁASZA

I Międzyszkolny Konkurs Programistyczny
"KodKot"

I ETAP
04.04.2022 R.
ONLINE

II ETAP
12.04.2022 R.
INSTYTUT INFORMATYKI UPH

PRACE PROSIMY WYSYLAĆ NA ADRES: kodkot@zsp5siedlce.pl



GŁÓWNI SPONSORZY
I ORGANIZATORZY



SPONSORZY



Regulamin dostępny na stronie

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

Siedlce, 04 marca 2022 r.

I Międzyszkolny Konkurs Programistyczny „KodKot”

w Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach

we współpracy

z Instytutem Informatyki Uniwersytetu Przyrodniczo – Humanistycznego

w Siedlcach

pod patronatem firmy Inforoffice

dla klas VI-VIII szkół podstawowych

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, który składa się z dwóch etapów.
2. Etap pierwszy konkursu to wykonanie jednego zadania opisanego w paragrafie 5.
3. Termin nadsyłania prac - do 04.04.2022 r.
4. Każdy z uczniów może wysłać zadanie konkursowe tylko raz.
5. Wyniki etapu pierwszego i lista uczniów zakwalifikowanych do drugiego etapu zostaną opublikowane na stronie internetowej ZSP Nr 5 w Siedlcach w dniu 08.04.2022 r.

§ 5

ETAP PIERWSZY

1. Zadaniem uczestnika konkursu jest stworzenie gry "Czarownica i smok" w programie Scratch.
2. **Opis gry:** Gra powinna posiadać dwie postacie: smoka i czarownicę. Akcja gry rozgrywa się nad urwiskiem. Zadaniem smoka jest strącenie czarownicy poprzez zianie ogniem. Jeżeli czarownica wpadnie w ogień smoka, spada i gra się kończy.
3. **Wymagania:**
 - 3.1. Gra rozpoczyna się w momencie kliknięcia flagi.
 - 3.2. Gra powinna posiadać instrukcję obsługi.
 - 3.3. Smok porusza się za pomocą strzałek góra/dół. Po kliknięciu odpowiedniego przycisku zieleje ogniem.
 - 3.4. Czarownica pojawia się z losowej pozycji z prawej strony i przesuwa się w kierunku lewej krawędzi. Jeśli nie zostanie zabita przez smoka, ponownie pojawia się z prawej strony.
 - 3.5. Czarownica posiada kilka żyć, po określonej liczbie uderzeń ogniem zostaje zabita. Na ekranie powinien być widoczny licznik żyć.
 - 3.6. Zakończenie gry musi zawierać wyraźną informację o końcu gry.

§ 6

ETAP DRUGI

1. Drugi etap konkursu odbędzie się w dniu 12.04.2022 r. w Instytucie Informatyki Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego o godz. 9.00 w sali nr 31 w budynku Instytutu Informatyki ul. 3-go Maja 54 i będzie się składać z czterech zadań. Za każde zadanie uczeń otrzyma punkty. Wygrywa uczeń, który zdobędzie najwięcej punktów.
2. W przypadku remisu o wygranej decyduje czas oddania zadań.
3. Rozdanie nagród odbędzie się w dniu 22.04.2022 r. podczas dnia otwartego w Zespole Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach.

§ 7

OCENA PRAC, NAGRODY

1. Jury powołane przez organizatora będzie oceniać: **zgodność z treścią, przejrzystość kodu, czas gry.**
2. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 (<http://www.zsp5.edu.pl/>).
3. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy i upominki, a zwycięzcy (miejsca I – III) cenne nagrody.
4. Sponsorem nagród jest Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach, Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny oraz firma InforOffice.
5. Jury zostaje powołane w składzie:
 1. przewodniczący dyrektor Instytutu Informatyki UPH - dr Artur Niewiadomski
 2. ZSP Nr 5 i UPH - mgr Michał Kański
 3. UPH - dr Ewa Szczepanik
 4. ZSP Nr 5 - inż. Wioleta Grzegorzółka
 5. ZSP Nr 5 - mgr Katarzyna Puzio-Major
 6. ZSP Nr 5 - inż. Tomasz Żochowski

§ 8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do Konkursu oznacza akceptację 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

.....
/podpis dyrektora ZSP Nr 5/

.....
/podpis dyrektora Instytutu Informatyki UPH/

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 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: I Międzyszkolnego Konkursu Programistycznego „**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/

.....

/czytelny 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 **I Międzyszkolnym Konkursie Programistycznym „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 I Międzyszkolnym Konkursie Programistycznym „KodKot”

dla klas VI-VIII szkół podstawowych organizowanym przez Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych Nr 5 w Siedlcach.

DANE ADRESOWE SZKOŁY (nazwa i adres szkoły, numer telefonu, adres 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/