



Dyrektor Zespołu Szkół w Ostrowie

**zaprasza uczniów szkół podstawowych z terenu Gminy Przemysł
do udziału w konkursie informatycznym „Klik”**

organizowanym pod honorowym patronatem Wójta Gminy Przemysł

Celem Konkursu jest:

- 1) promocja programowania wśród uczniów szkół podstawowych,
- 2) kształtowanie umiejętności logicznego myślenia i kreatywności,
- 3) kształtowanie umiejętności pracy w zespole.

Przebieg konkursu:

rejestracja w macierzystych szkołach – do 24 kwietnia 2023 r.

I etap (szkolny) – do 19 maja 2023 r.

II etap (finał) – 30 maja 2023 r.

REGULAMIN KONKURSU

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa w konkursie informatycznym "Klik!" (zwany dalej „Konkursem”).
2. Organizatorem Konkursu jest Zespół Szkół w Ostrowie (zwany dalej „Organizatorem”)
3. Bieżące informacje na temat Konkursu, w tym Regulamin Konkursu oraz wyniki będą umieszczane na stronie internetowej www.zs-ostrow.edu.pl oraz facebook.com/zsostrow29

§ 2.

CEL I ZAKRES TEMATYCZNY KONKURSU

1. Celem Konkursu jest:
 - promocja programowania wśród uczniów szkół podstawowych,
 - kształtowanie umiejętności logicznego myślenia i kreatywności,



- kształtowanie umiejętności pracy w zespole.
- 2. Konkurs „Klik” polega na samodzielnym lub grupowym przygotowaniu gry komputerowej w technologii w środowisku Scratch, Kodu, Python, Unity
- 3. Zakłada się możliwość tworzenia gry w grupach maksymalnie 2-osobowych.
- 4. Temat gry dotyczy utworzenia edukacyjnej gry komputerowej, lub animacji o tematyce cyberbezpieczeństwa (lub bezpieczeństwa w Internecie lub pokrewne) dzięki której gracz będzie zdobywał lub poszerzał swoją wiedzę przy okazji zabawy, której ma dostarczyć mu sama gra.

WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Konkurs kierowany jest do uczniów szkół podstawowych zlokalizowanych na terenie Gminy Przemyśl.
2. Uczestników konkursu (indywidualnych lub drużyny maksymalnie 2-osobowe) zgłasza nauczyciel będący opiekunem grupy w terminie do 22.05.2023
3. W udziale w konkursie wymagana jest zgoda rodzica/prawnego opiekuna, której skan lub zdjęcie należy załączyć poprzez formularz rejestracji.
4. Wzór tej zgody do wydruku i wypełnienia znajduje się w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
5. Przesłanie zgłoszenia do udziału w Konkursie poprzez e-mail: klik@zs-ostrow.edu.pl oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Rejestracja uczestników na finał konkursu, możliwa będzie od dnia 19.05.2023.(po zakończeniu etapu szkolnego, który służy do wytypowania uczestników zgłaszanych do finału)
7. Zakończenie możliwości rejestracji uczestników na finał nastąpi dnia 23.05.2023 o godz. 23:59.
8. Po upływie tego terminu w celu rejestracji należy kontaktować się poprzez pocztę elektroniczną lub telefonicznie z organizatorami konkursu. Organizatorzy konkursu każdorazowo decydują czy możliwe jest zarejestrowanie uczestnika/grupy po terminie.
9. W celu wycofania zgłoszonego uczestnika/grupy, należy skontaktować się poprzez pocztę elektroniczną bądź telefonicznie z organizatorami konkursu

§ 4.

PRZEBIEG KONKURSU

1. Zadanie konkursowe polega na zrealizowaniu gry o tematyce edukacyjnej. Gra (animacja) powinna cechować się ciekawą fabułą, jednocześnie (w trakcie gry) dostarczać graczowi wiedzy w zakresie podjętej tematyki edukacyjnej tj. zagadnienia z zakresu cyberbezpieczeństwa, zagrożeń w Internecie itp.
2. Konkurs jest dwuetapowy.
W I etapie tworzenia gry uczestnicy/grupy wymyślają i ustalają z nauczycielami projekty i realizują ją w ramach samodzielnej pracy w domu.



3. Nauczyciele powinni weryfikować postępy pracy ucznia/grupy, tak aby mogli stwierdzić samodzielność wykonanej pracy uczestników.
4. Do dnia 19 maja (podczas eliminacji szkolnych), szkolne komisje konkursowe typują dwa najlepsze projekty celem zgłoszenia ich do finału (z jednej lub obydwu kategorii wiekowych). W przypadku braku zgłoszeń z jednej kategorii wiekowej, dopuszczalne jest zgłoszenie dwóch prac z drugiej kategorii.
5. Do dnia 23.05.2023 Opiekunowie rejestrują drużyny do rozgrywki finałowej, przesyłając dane Uczestników oraz projekt wyłonionej gry (animacji).
6. Wraz z grą uczestnicy są zobowiązani dostarczyć instrukcję obsługi lub przedstawić prezentację działania gry (maksymalnie 5-minutową). Instrukcja ta powinna również zawierać plan i możliwości dalszego rozwoju gry.
7. Po zebraniu zadań przesłanych przez uczestników, nastąpi ich wstępna ocena przez Komisję Konkursową
8. Komisja Konkursowa ocenia czy i w jaki sposób praca realizuje zadany temat. Niezgodność projektu z tematyką może stanowić podstawę do odrzucenia pracy.
9. Ocena Komisji Konkursowej wyłoni, które projekty zostaną zakwalifikowane do II etapu konkursu – finału
10. Decyzje o kwalifikacji do II etapu konkursu podjęte przez Komisję Konkursową nie podlegają odwołaniu.
11. Po ocenie nadesłanych gier przez Komisję Konkursową uczestnicy zostaną powiadomieni o zakwalifikowaniu lub niezakwalifikowaniu się do II etapu konkursu poprzez (email; odpowiedni komunikat na stronie www.zs-ostrow.edu.pl)
12. II etap konkursu (dla osób/grup, które się do niego zakwalifikowały), odbędzie się w Zespole Szkół w Ostrowie w dniu 30.05.2023
13. Podczas II etapu (finału) Uczestnicy zaprezentują swoje projekty, a następnie w określonym czasie będą zobowiązani dokonać określonych przez Komisję Konkursową modyfikacji swojego projektu.
14. Skład osobowy Komisji Konkursowej w II etapie konkursu jest taki sam jak w I etapie konkursu, chyba że z przyczyn losowych, niezależnych od członków Komisji skład ten będzie musiał ulec zmianie. W takim przypadku decyzje o nowym składzie podejmuje organizator konkursu



15. Rozstrzygnięcie konkursu i przyznanie nagród odbędzie się tego samego dnia co finał, tj 30.05.2023 r., po naradzie Komisji Konkursowej i jej decyzjach.

§ 5.

USTALENIA TECHNICZNE KONKURSU

1. Organizatorzy zalecają używanie w konkursie „Klik!” następujących narzędzi informatycznych przeznaczonych do tworzenia gier komputerowych: Scratch, Kodu, Python, Unity
2. Nie wyklucza to jednak użycia innych narzędzi i technologii do tworzenia gier, jeśli uczestnicy mają w nich doświadczenie. Wymaga się jednak, aby stosowane narzędzia czy biblioteki były darmowe, a zadaniem Opiekuna uczestnika jest upewnienie się, że jury będzie w stanie uruchomić i sprawdzić jego pracę, a w drugim etapie zadbanie o możliwość rozbudowy gry o funkcjonalności, które wskaże jury. W razie wątpliwości należy skontaktować się z organizatorami.
3. Gra może bazować lub wzorować się na istniejącym projekcie własnym. Dozwolone jest korzystanie z dostępnych zasobów (np. plików graficznych pobranych z Internetu), pod warunkiem że licencja na jakiej zostały udostępnione zezwala na takie użycie. Uczestnicy muszą przedstawić jaka część ich pracy stanowi ich wkład własny.
4. Praca przesyłana jest przez nauczyciela podczas rejestracji uczestnika/drużyny na finał, w postaci archiwum zawierającego pełen projekt (pliki źródłowe wraz z plikami graficznymi, dźwiękami, etc.).

§ 5.

KOMISJA KONKURSOWA

Prace konkursowe oceniane będą przez Komisję Konkursową powołaną przez Dyrektora Zespołu Szkół w Ostrowie

Praca konkursowa oceniana będzie w następujących aspektach (za każdy z nich można otrzymać od 0 do 5 pkt.):

1. pomysł,
2. stopień złożoności gry,
3. scenariusz (fabuła gry)
4. wkład własny (grafika, programowanie)
5. poprawność wykonania modyfikacji podczas finału



Łączną liczbę punktów przyznanych przez poszczególnych Członków Komisji Konkursowej sumuje się i wyciąga średnią. Średnia ocen stanowi wynik końcowy.

Na podstawie liczby uzyskanych punktów sporządza się listę rankingową. Zawodnicy/drużyny będą oceniani w dwóch odrębnych kategoriach wiekowych:

- 1) projekt uczniów klas 1-3
- 2) projekt uczniów klas 4-8.

§ 6

NAGRODY

1. Nagrody przyznawane będą za 1-3 miejsca w każdej kategorii.
2. Nagrodami w konkursie będą atrakcyjne nagrody rzeczowe.
3. Przekazanie nagród odbędzie się zaraz po rozstrzygnięciu II etapu konkursu.

§ 7

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem Twoich danych osobowych jest Zespół Szkół w Ostrowie, e-mail: zsostrow29@o2.pl, która na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 z późn. zm.) – zwanego dalej RODO, celu realizacji Twoich spraw lub wypełnienia ciężących na Administratorze obowiązków prawnych, może przetwarzać Twoje dane osobowe.
2. Informacji na temat Twoich danych osobowych udziela w imieniu Administratora powołany przez niego Inspektor Ochrony Danych, z którym możesz się skontaktować korespondencyjnie drogą tradycyjną (listowną) kierując zapytanie lub wniosek, w sprawie pytań dotyczących sposobu i zakresu przetwarzania danych osobowych czy też przysługujących Ci uprawnień w tym zakresie, na adres siedziby Administratora lub elektronicznie (mailowo) na adres: daniel.panek@mpls.com.pl.
3. Podstawą działania Administratora są przepisy prawa, obowiązek prawny ciężący na Administratorze, cel wynikający z realizacji zawartej z Tobą umowy lub też wyrażona przez Ciebie zgoda.
4. Na podstawie art. 13 RODO informujemy Cię, iż masz prawo dostępu do treści Twoich danych osobowych, a także pod warunkami szczegółowo określonymi w RODO, masz prawo do ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania, a także masz prawo do cofnięcia zgody na ich przetwarzanie. Możesz to wyrazić w każdym czasie, o ile przetwarzanie Twoich danych osobowych odbywa się na podstawie udzielonej przez Ciebie zgody kierując stosowny wniosek drogą tradycyjną na adres siedziby Administratora lub elektroniczną (mailową) za pomocą maila. Cofnięcie zgody na przetwarzanie danych osobowych nie ma wpływu na zgodność przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, z obowiązującym prawem.
5. Aby mieć pewność, że jesteś osobą której wskazane przez Ciebie dane osobowe dotyczą wymagamy podania przez Ciebie danych kontaktowych oraz



uwierzytelnienia przesłanego przez Ciebie wniosku za pomocą własnoręcznego podpisu – w przypadku korespondencji tradycyjnej (papierowej) lub kwalifikowanego podpisu elektronicznego – w przypadku korespondencji przesyłanej w formie elektronicznej wysyłanej mailowo

6. Administrator Danych Osobowych informuje, iż przysługuje Ci prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, jeśli uznasz, iż przetwarzanie Twoich danych osobowych przez Zespół Szkół w Ostrowie narusza przepisy RODO, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, którego siedzibą jest miasto stołeczne Warszawa, 00-193, pod adresem: ul. Stawki 2, tel. + 48 22 860 70 86.

7. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania Twoich danych osobowych wraz z przysyłającymi Ci w tym zakresie prawami będą udzielane na bieżąco w trakcie realizacji Twoich spraw.

8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednakże niezbędne do wzięcia udziału w konkursie. Konsekwencją ich niepodania będzie brak możliwości wzięcia udziału w konkursie.

9. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22. Załącznik nr 1 do Regulaminu Wypełnia rodzic/opiekun prawny w przypadku niepełnoletniego uczestnika konkursu „Klik”.

§ 8.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator ma głos decydujący we wszystkich kwestiach nieujętych w regulaminie.

2. Regulamin może ulec zmianom, a zmiany będą obowiązywać z chwilą umieszczenia ich na stronie internetowej Konkursu. Organizator poinformuje uczestników o zmianie regulaminu poprzez przekazanie informacji drogą elektroniczną.

3. Organizator dopuszcza możliwość zmiany terminu zakończenia poszczególnych etapów konkursu bez podania przyczyny, zobowiązując się niezwłocznie powiadomić o tym fakcie uczestników konkursu.