

Szkolny Konkurs Informatyczny w ramach Dnia Bezpiecznego Internetu 2023 w Szkole Podstawowej nr 26 w Rzeszowie

Cele:

- Promowanie wśród dzieci i młodzieży zasad bezpiecznego korzystania z Internetu.
- Rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia poprzez umiejętność redagowania krótkich wypowiedzi
- Rozwijanie umiejętności posługiwania się różnymi formami przekazu oraz technologiami informacyjno-komunikacyjnymi.
- Rozwijania zainteresowań informatycznych uczniów.
- Popularyzowanie wiedzy na temat bezpieczeństwa i kultury w sieci.
- Wdrażanie do korzystania z różnorodnych źródeł informacji z poszanowaniem praw autorskich;
- Kształtowanie umiejętności selekcji potrzebnych informacji.
- Rozwijanie umiejętności programowania i logicznego myślenia.

Uczestnicy projektu: klasy IV – VI

Temat: „Cyberbezpieczeństwo”

1. Zadaniem uczestników jest wykonanie animacji lub gry w aplikacji Scratch Online nawiązującej treścią do bezpiecznego korzystania z Cyberprzestrzeni komputera i Internetu.
2. W przypadku wykonania animacji, długość jej nie powinna przekraczać 1 minuty.
3. Projekt w postaci gry musi zawierać opis jej działania w sekcji instrukcje na stronie projektu uczestnika.
4. Praca ma charakter indywidualny, autorem może być tylko jeden uczeń.
5. Prace w postaci linku do projektu Scratch przesyłamy w wiadomości e-mail na adres: **bbiedr.697@edu.erzeszow.pl** do **05.05.2023r.**
6. W razie pytań zapraszamy do kontaktu na wyżej podany adres e-mail lub bezpośrednio na czacie aplikacji Teams z organizatorem konkursu **Panem Bartłomiejem Biedroniem.**

Oceniane będą:

- trafna interpretacja tematu konkursu,
- twórczy charakter pracy,

- poprawność merytoryczna,
- poziom pracy,
- samodzielność i oryginalność,
- ogólna estetyka pracy.

Postanowienia końcowe

1. Projekty złożone na konkurs nie mogą naruszać prawa, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych – w szczególności dotyczy to treści powszechnie uważanych za wulgarne i obraźliwe.
2. Każdy z uczestników może przekazać tylko jeden projekt.
3. Projekty nadesłane na Konkurs muszą być pracami własnymi ich autorów, nigdzie wcześniej nie publikowanymi.
4. Przewiduje się dyplomy za udział dla każdego uczestnika konkursu.
5. Jury konkursu w składzie: Jolanta Pyziak, Anna Majchrowska i Bartłomiej Biedroń, wybierze z każdego poziomu edukacyjnego trzy prace i określi kolejność zwycięzców. Zwycięzcy zostaną nagrodzeni dyplomami i drobnymi upominkami w postaci wydrukowanych gadżetów 3D.
6. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do publikacji wyróżnionych projektów na stronie szkoły i profilu Facebook. Biorąc udział w konkursie, uczestnik zgadza się na ich publikację.

Organizatorzy:

Informatycy Szkoły Podstawowej nr 26 w Rzeszowie.