

Regulamin międzyszkolnego konkursu

„Mój bohater ROBOT”

organizowanego w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania.

Fascynuje Cię świat robotów? Chciałbyś być ich twórcą? Dzisiaj możesz spełnić swoje marzenie. Zaprojektuj robota 3D z dostępnych Ci klocków, a następnie stwórz grę planszową, której będzie on bohaterem. Zapraszamy do wspólnej zabawy.

§ 1.

Organizator konkursu

Organizatorem konkursu jest Zespół Szkolno – Przedszkolny Szkoła Podstawowa w Ciasnej.

§ 2

Cele konkursu

Celem konkursu „Mój bohater ROBOT” jest:

- Rozwijanie zainteresowań i kreatywności u dzieci i młodzieży;
- Propagowanie zagadnień związanych z kodowaniem i programowaniem;
- Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, sprawności manualnej oraz wyobraźni przestrzennej.

§ 3

Założenia organizacyjne

- Konkurs jest inicjatywą związaną z Europejskim Tygodniem Kodowania.

Zapraszamy do wspólnego udziału w naszej zabawie.

- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas I-VIII szkoły podstawowej i będzie odbywał się w trzech kategoriach wiekowych: I – klasy I-III, II – klasy IV-VI, III – klasy VII-VIII.

- Zadaniem uczestników jest wybudowanie z dowolnych klocków konstrukcyjnych robota, a następnie opisanie jego przygód i przeniesienie ich na matę do kodowania. Dodatkowo uczniowie klas IV–VIII mają za zadanie **„ożywić” swoją postać przy pomocy sztucznej inteligencji (AI)**. Oznacza to, że powinni **stworzyć w AI graficzną wersję swojego robota**, czyli „ożywić” go w świecie cyfrowym – może to być ilustracja przedstawiająca robota w akcji, w jego świecie, lub podczas wykonywania misji.

Do pracy konkursowej należy **dołączyć zdjęcia**:

 zdjęcie oryginalnego projektu z klocków (klasy I-VIII),

 oraz wersję „ożywioną” stworzoną w AI (klasy IV-VIII).

- **Klasy I-III** : puśćcie wodze wyobraźni, uruchomcie swoją fantazję, aby przygody Waszego robota były niesamowite i zaintrygowały każdego.
 - **Klasy IV-VIII** : Wy również uruchomcie swoją wyobraźnię i przeniescie robota do fabuły jednej z niżej wymienionych lektur:
 - **Klasa IV** : inspirować się książką „**Akademia Pana Kleksa**” – robot może stać się uczniem Akademii, przeżywającym magiczne przygody w świecie Ambrożego Kleksa.
 - **Klasa V** : korzystać z komiksu „**Kajko i Kokosz**” – robot może wcielić się w wojownika, biorąc udział w walce z czarnymi charakterami lub zdobytych w obronie grodu.
 - **Klasa VI** : bazować na książce „**Chłopcy z Placu Broni**” – robot może być członkiem grupy chłopców, walczących o swoje miejsce na placu zabaw.
 - **Klasa VII** : opis dotyczy „**Opowieści z Narnii**” – robot może odkryć tajemniczy świat Narnii, stając się bohaterem tej magicznej krainy.
 - **Klasa VIII** : inspirować się utworem „**Mały Książę**” – robot może wyznaczać po planetach, odkrywając nowe przyjaźnie i ucząc się wartości, które są ważne w życiu.
3. Zdjęcie wykonanego robota, planszę do gry, opis gry wraz z dołączoną metryczką (imię i nazwisko ucznia, wiek, adres szkoły, nazwę oraz telefon, a także imię i nazwisko opiekuna) należy dostarczyć do sekretariatu SP w Ciasnej do dnia 7.11.2025r.
4. Robot, będący bohaterem stworzonej przez uczestnika gry, musi być zbudowany z dowolnych klocków konstrukcyjnych (do konkursu dołączamy tylko jego zdjęcie robota).
5. Planszę do gry przygotowanej przez uczestnika stanowić ma wzór maty do kodowania (narysowany przez uczestnika).

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

6. Uczestnik nanosi na matę przygody ROBOTA, które spotyka w trakcie swojej drogi od startu do mety. Tworzy również legendę przygód robota.

7. Uczestnik opisuje fabułę gry (prosimy o pomoc rodziców w zanotowaniu pomysłów dzieci z klas I-II).

8. Uczestnik przedstawia przykładowy sposób rozwiązania zadania.

Przykład:

Plansza do gry:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1							M			
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Legenda:

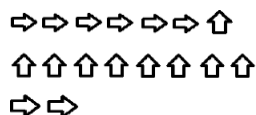
- - morze
- - drzewo
- ▲ - dom
- ▲ - góry
- M - META S - START

Fabula gry:

Robot Gacek przebywał na wakacjach nad pięknym polskim morzem. Niestety czas odpoczynku dobiegł końca i musiał udać się w podróż do swojego domu w góry.

Czekała go bardzo długa droga pełna niesamowitych przygód....

Przykładowe rozwiązanie:



lub :

A10, B10, C10, C9 itd.

§ 4

Ocena prac konkursowych oraz nagrody

1. O wyłonieniu laureatów konkursu decyduje Komisja Konkursu powołana przez organizatora.

2. Przy ocenie prac Komisja weźmie pod uwagę:

- Zgodność z tematem konkursu;
- Pomysł;
- Jakość wykonania;
- Opis pracy zgodnie z §3 pkt 6.

3. Komisja przyzna jedno miejsce 1, 2 i 3 oraz maksymalnie dwa wyróżnienia.

4. Nagrodą w konkursie jest dyplom za zajęcie określonego miejsca oraz nagroda rzeczowa.

5. Decyzje Jury są ostateczne.

§ 5

Ogłoszenie wyników konkursu

1. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone do 17 listopada 2025 roku na stronie internetowej organizatora konkursu: www.spciasna.pl

