

# **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 w Ciasnej Szkoła Podstawowa.

### **§ 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**

1. Konkurs jest inicjatywą związaną z Europejskim Tygodniem Kodowania.

Zapraszamy do wspólnego udziału w naszej zabawie.

2. 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.

3. Zadaniem uczestników jest wybudowanie z dowolnych klocków konstrukcyjnych robota, a następnie opisanie jego przygód i przeniesienie ich na matę do kodowania.

- **Klasy I-III** : puśćcie wodze wyobraźni, uruchomcie swoją fantazję, aby przygody Waszego robota były niesamowite i zaciekały każdego.
- **Klasy IV-VIII** : Wy również uruchomcie swoją wyobraźnię i przeniescie robota do fabuły jednej z niżej wymienionych lektur:
  - **Klasa IV** : inspirowane książką „**Akademia Pana Kleksa**” – robot może stać się uczniem Akademii, przeżywającym magiczne przygody w świecie Ambrożego Kleksa.

- **Klasa V** : korzysta 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** : bazuje na książce „**Chłopcy z Placu Broni**” – robot może być członkiem grupy chłopców, walczącej o swoje miejsce na placu zabaw.

- **Klasa VII** : opis dotyczy „**Opowieści z Narni**” – robot może odkryć tajemniczy świat Narni, stając się bohaterem tej magicznej krainy.

- **Klasa VIII** : inspirowane jest 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 4.11.2024r.

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 przygotowaną 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 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

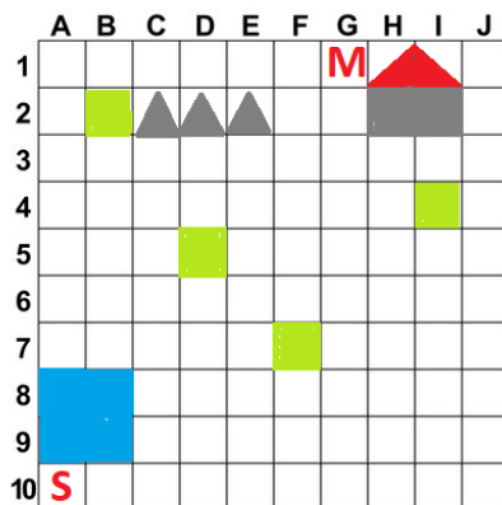
6. Uczestnik nanosi na matę przygody ROBOTA, które spotyka w trakcie swojej drogi od startu do mety. Tworzy również legendę przygód robota.

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:**



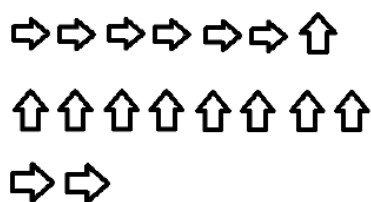
**Legenda:**



**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. Czekala 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 2024 roku na stronie internetowej organizatora konkursu: [www.spciasna.pl](http://www.spciasna.pl)

Zapraszamy do wspólnej zabawy ;)