

Regulamin Szkolnego Konkursu Informatycznego w ramach Code Week 2025

§1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkolno – Przedszkolny w Ciasnej.
2. Konkurs odbywa się w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania - Code Week 2025.
3. Celem konkursu jest zaprojektowanie i wykonanie statuetki w programie Tinkercad, która będzie nagrodą dla uczniów biorących udział w rozgrywkach gier zręcznościowych.
4. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas 6-8.

§2 Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem konkursu może być każdy uczeń klas 6-8, uczęszczający do ZSP w Ciasnej.
2. Zgłoszenie do konkursu jest dobrowolne i bezpłatne.
3. Prace konkursowe muszą być wykonane indywidualnie. Nie dopuszcza się pracy zespołowej.

§3 Zasady konkursu

1. Zadaniem uczestników jest zaprojektowanie oraz wykonanie statuetki, która będzie nagrodą dla najlepszych graczy w szkolnych rozgrywkach gier zręcznościowych.
2. Praca konkursowa musi być wykonana w programie Tinkercad.
3. Projekt statuetki należy zapisać w jednym z następujących formatów: .gcode lub .stl.
4. Statuetka musi nadawać się do wydrukowania w drukarce 3D i nie może przekraczać:
 - o Wysokości: 15 cm
 - o Szerokości: 15 cm
5. Projekt powinien być oryginalny, estetyczny i nawiązywać tematycznie do gier zręcznościowych oraz informatyki.
6. Każda praca powinna zawierać:
 - o Opis techniczny (krótkie wyjaśnienie użytych narzędzi i technologii).
 - o Imię i nazwisko autora.
 - o Klasę, do której uczęszcza uczestnik.

§4 Zgłaszanie prac

1. Gotowe prace należy przysyłać w formie elektronicznej na adres email: **stronazspciasna@gmail.com**.

2. Termin nadsyłania prac upływa w dniu 22.10.2024r..
3. Zgłoszenia przesłane po terminie nie będą brane pod uwagę.

§5 Kryteria oceny

1. Prace konkursowe będą oceniane przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora.
2. Ocena prac będzie opierać się na następujących kryteriach:
 - Oryginalność projektu (0-10 pkt).
 - Estetyka wykonania (0-10 pkt).
 - Zgodność z tematyką konkursu (0-10 pkt).
 - Kreatywność i innowacyjność (0-10 pkt).

§6 Nagrody

1. Dla autorów najlepszych projektów przewidziane są atrakcyjne nagrody rzeczowe oraz dyplomy.
2. Statuetka zwycięska zostanie wydrukowana i wykorzystana jako oficjalna nagroda w rozgrywkach gier zręcznościowych organizowanych przez szkołę.

§7 Postanowienia końcowe

1. Przesłanie pracy konkursowej jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację swoich prac na stronie internetowej szkoły oraz w mediach społecznościowych Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych powodów, o czym uczestnicy zostaną poinformowani.
4. W sprawach nieuregulowanych regulaminem decyzje podejmuje Organizator.