REGULAMENTUL CONCURSULUI

„ CODE KIDS - SĂ PROGRAMĂM CU SCRATCH'' ediția I

Concursul județean de informatică ,, CODE KIDS - SĂ PROGRAMĂM CU SCRATCH'' ediția I, este un concurs de proiecte realizate în mediul de programare SCRATCH, care se adresează copiilor din ciclul primar și gimnazial, de pe cuprinsul judeţului Timiș.

TEMA CONCURSULUI: ***"Aventurile lui SCRATCH CAT în jurul lumii"***

Concursul se va desfășura în data de **22 noiembrie 2019**, ora 14, la **Școala Gimnazială nr. 30 Timișoara, str. Aștrilor nr.13. Participarea poate fi individuală sau în echipă de 2 elevi.**

Înscrierea tuturor lucrărilor participante în concurs se va face la adresa anexată acestui regulament sau în secțiunea dedicată concursului de pe site-ul www.scoala30tm.weebly.com, **până la data de 19 noiembrie 2019**, la adresa

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfJynAj7pKjI1gl2u1KzKhWdXv0D_IlKX3cR8FSSW-Eqvy2OA/viewform

De asemenea, profesorii coordonatori pot solicita linkul de înscriere la adresa de mail **code.kids.tm@gmail.com**.

Participarea poate fi directă sau indirectă.

Lucrările cu **participare indirectă** vor fi trimise în format electronic către comisia de organizare, la adresa de mail **code.kids.tm@gmail.com**, în atenția prof. Mirela SCORȚESCU pentru elevii din ciclul primar, respectiv prof. Luminița DOLÂNGĂ pentru elevii din ciclul gimnazial. Data limită de expediere a lucrărilor este **21 noiembrie 2019**. Lucrările trimise vor fi însoțite de acordul de parteneriat semnat și ștampilat de către instituția parteneră, în format scanat.

În ziua concursului:

13:00-14:00 sosirea invitaților și instalarea aplicațiilor

14:00-14:10 deschiderea cocursului

14:10-19:30 evaluarea lucrărilor

19:30-20:30 centralizarea rezultatelor și afișarea lor

Premierea elevilor se va realiza la Școala Gimnazială nr. 30 Timișoara, la o dată ulterioară.

La acest concurs nu se depun contestații.

Nu se percepe taxă de participare.

SECȚIUNILE CONCURSULUI:

Lucrări cu participare directă:

Pentru ciclul primar:

- Secțiunea 1 - clasele P-II
- Secțiunea 2 - clasele III-IV

Pentru ciclul gimnazial:

- Secțiunea 3 - clasele V-VI
- Secțiunea 4 - clasele VI-VIII

Lucrări cu participare indirectă:

- Secțiunea 1 - clasele P-IV
- Secțiunea 2 - clasele V-VIII

JURIZAREA LUCRĂRILOR

Lucrările trebuie să fie originale. Vor fi eliminate din concurs lucrările preluate de pe site-ul scratch.mit.edu sau similare.

Lucrările trebuie sa fie portabile, transportate pe CD, DVD, memory stick. Nu se admit aplicații accesibile doar prin Internet.

Lucrările vor fi salvate pe calculatoare, în ziua concursului, în intevalul 13-14.

Elevii au la dispoziție 5-10 minute pentru prezentarea lucrării și vor răspunde eventualelor întrebări ale comisiei.

Baremele de evaluare vor fi comunicate participanților la începutul concursului. Notarea lucrărilor se face cu punctaj de la 0 la 100.

Premierea lucrărilor se va face în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute de participanți.

Creaţiile elevilor vor fi evaluate de un juriu de specialitate, după următoarele criterii:

- **încadrarea în tematică;**
- **complexitate;**
- **originalitate, imaginaţie;**
- **exprimare şi conţinut;**
- **mesajul transmis;**
- **valoarea estetică a lucrărilor.**

Lucrările vor fi jurizate pe categorii de vârstă și trebuie să corespundă particularităţilor de vârstă ale elevilor.

Se vor acorda premiul I, II, III, 2 menţiuni pentru toate secţiunile precum și diplome de participare tuturor concurenţilor. La decizia comisiei de evaluare, se pot acorda şi premii speciale pentru tehnică, originalitate, prezentare. Se vor elibera adeverinţe de participare pentru profesorii coordonatori.

Vă așteptăm cu drag! Ne dorim să oferim o şansă pentru acumularea unei noi experienţe, pentru responsabilizarea şcolii în promovarea şi îmbunătăţirea pregătirii noii generaţii pentru domenii care au la bază informatica, pentru societatea tot mai informatizată în care trăim.