

# SCRATCH

## Kodowanie blokowe Scratch 70 sekund/70 minut

**BEZPIECZNY INTERNET  
CHROŃ SWOJĄ PRYWATNOŚĆ**

Organizator  
**Pałac Młodzieży w Koszalinie**  
Konkurs wojewódzki

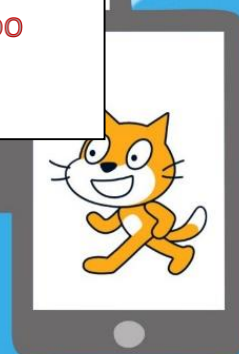
**ELIMINACJE  
nadsyłanie prac**

**UWAGA – WYDŁUŻONO TERMIN  
PRZYJMOWANIA ZGŁOSZEŃ DO**

**31 MARCA 2024**

**ROZGRYWKI  
FINAŁOWE**

**CZERWIEC 2024**



# REGULAMIN – aktualizacja z dn. 8 marca 2024 r.

## III edycja – zasięg wojewódzki

### KONKURS - "Kodowanie blokowe Scratch – 70 sekund/70 minut"

## Bezpieczny Internet – chroń swoją prywatność w sieci

#### 1. Organizator:

- Pałac Młodzieży w Koszalinie.

#### 2. Cele:

- Popularyzacja umiejętności programowania blokowego w języku Scratch.
- Kształtowanie zdolności samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy w zakresie programowania blokowego.
- Rozwijanie kreatywności, estetyki oraz algorytmicznego myślenia.
- Integracja środowiska uczniów pasjonujących się programowaniem i edukatorów kodowania.
- Świadomość bezpiecznego poruszania się w Internecie i chronienia swojej prywatności.

#### 3. Organizacja konkursu:

- Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych z województwa zachodniopomorskiego.
- Konkurs rozgrywany jest w dwóch kategoriach wiekowych:
  - o Kategoria I: 9-11 lat;
  - o Kategoria II: 12-15 lat.

#### 4. Udział w konkursie jest bezpłatny.

#### 5. Terminy:

- Konkurs składa się z dwóch części: eliminacji i finału.
- Eliminacje rozgrywane są zdalnie, prace przesyłane są poprzez elektroniczny formularz zgłoszenia, który zawarty jest w punkcie 6 w nieprzekraczalnym terminie **do 31 marca 2024 roku**.
- Lista uczestników finału zostanie opublikowana do **15 kwietnia 2024 roku** na stronie internetowej [www.pm.koszalin.pl](http://www.pm.koszalin.pl)
- **Finał odbędzie się w czerwcu 2024** w formie stacjonarnej (finaliści zostaną wcześniej o dokładnej dacie poinformowani telefonicznie i drogą elektroniczną)

#### 6. Eliminacje:

- Jedna szkoła może zgłosić do konkursu maksymalnie **8 skryptów w każdej z kategorii wiekowych** (jeden zawodnik może zgłosić tylko jeden skrypt) stworzonych w Scratch 3.xx
- Zgłoszenia dokonuje nauczyciel poprzez wypełnienie elektronicznego formularza dostępnego pod adresem: <https://pmkoszalin.pl> w imieniu ucznia wraz z załączeniem pracy konkursowej i zgód na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku zarówno ucznia, jak i swoim. **UWAGA! Dokonując zgłoszenia, każdego ucznia wprowadza się osobno. Formularz dostępny będzie 19 lutego 2024 roku.**
- Nauczyciel załącza skrypt pracę umieszczając w nazwie pliku szkołę, imię i nazwisko ucznia (np. sp4-jan-nowak.sb3).
- Skrypty spełniające wymagania formalne zgłoszone do konkursu oceniać będzie Komisja Konkursowa.

#### 7. Zadania etapu ELIMINACJI

Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodowanie blokowe Scratch – 70 sekund/70 minut” w kategorii I jest wykonanie animacji (animacja 70-sekundowa) „Bezpieczny Internet – chroń swoją prywatność w sieci.”

Skrypty uczniów kategorii I oceniane będą według następujących kryteriów:

- Grafika i dźwięk: 0 – 5 punktów.
- Estetyka: 0 – 5 punktów.
- Interpretacja tematu: 0 – 5 punktów.

Maksymalna liczba punktów wynosi 15.

Zadaniem na etapie eliminacji do konkursu „Kodowanie blokowe Scratch – 70 sekund/70 minut” w kategorii II jest **stworzenie gry** „**Bezpieczny Internet – chroń swoją prywatność w sieci.**”

Skrypty uczniów kategorii II oceniane będą według następujących kryteriów:

- Grafika i dźwięk: 0 – 5 punktów.
- Różnorodność zastosowanych bloków: 0 – 5 punktów.
- Estetyka: 0 – 5 punktów.
- Interpretacja tematu i odporność na błędy: 0 – 5 punktów.
- Maksymalna liczba punktów wynosi 20.
- Prace niezgodne z tematem nie podlegają ocenie Komisji.

Spośród zgłoszonych prac Komisja Konkursowa wyłoni 10 finalistów w każdej z kategorii wiekowych.

#### 8. Finał

- **Finał konkursu** „Kodowanie blokowe Scratch – 70 sekund/70 minut” zostanie rozegrany **27 kwietnia 2024 roku** (sobota) w Pałacu Młodzieży w Koszalinie w sali 210. Godzina rozpoczęcia rozgrywek II etapu i kategorii (I i II) zostaną podane nauczycielom uczniów zakwalifikowanym do II etapu w formie e-mailowej na wskazany w zgłoszeniu adres e-mail nauczyciela.
- Finał składa się z indywidualnej rozgrywki finałowej, która trwa 70 minut i polega na rozwiązywaniu trzech zadań z zakresu programowania w Scratch we wszystkich kategoriach wiekowych przygotowanych przez Komisję Konkursową.
- Każdy uczestnik finału pracuje przy swoim stanowisku wyposażonym w odpowiednie narzędzia.
- W każdej kategorii wiekowej spośród finalistów zostanie wyłonionych trzech laureatów dla których przewidziano nagrody pieniężne i rzeczowe.

#### 9. Postanowienia końcowe:

- Organizator nie ponosi kosztów przyjazdu osób zakwalifikowanych do finału.
- Organizator przewiduje następujące nagrody w każdej kategorii wiekowej:
  - I nagroda,
  - II nagroda,
  - III nagroda.
- Jury przysługuje prawo innego podziału nagród.
- Decyzje Komisji są ostateczne.
- Komisja nie udziela wyjaśnień dotyczących wykonanych prac.

Wszelkich dodatkowych informacji udziela:

Dorota Helminiak-Surdyk – tel. 94 348 05 05 (poniedziałek i piątek w godz. 13.00-18.00)

e-mail: [dorota.helminiak@pm.koszalin.pl](mailto:dorota.helminiak@pm.koszalin.pl);

FUNDATORZY NAGRÓD:



[www.elkon.koszalin.pl](http://www.elkon.koszalin.pl)



[www.amado.com.pl](http://www.amado.com.pl)



**INFORMACJA ADMINISTRATORA**  
**dla Uczestników III edycji Konkursu - "Kodowanie blokowe Scratch – 70 sekund/70 minut",**  
**Bezpieczny Internet – chroń swoją prywatność w sieci**

Wypełniając obowiązek prawny uregulowany zapisami art. 13 ust. 1 i 2 RODO<sup>1</sup>, informuje, iż:

- 1) Administratorem danych osobowych przetwarzanych w niniejszym Konkursie jest Pałac Młodzieży w Koszalinie, ul. Bogustawa II 2, 75-057 Koszalin, reprezentowany przez dyrektora.  
Kontakt: tel. 94 348 05 00, 94 341 01 66; e-mail: sekretariat@pm.koszalin.pl
- 2) Inspektor Ochrony Danych Osobowych: <https://www.pm.koszalin.pl/kontakt>
- 3) Dane osobowe podane w formularzu zgłoszenia oraz wizerunek przetwarzane będą do celu związanym z przeprowadzeniem i rozstrzygnięciem niniejszego Konkursu, zgodnie z niniejszym regulaminem.
- 4) Dane osobowe będą przetwarzane w formie papierowej i elektronicznej.
- 5) Dane osobowe przechowywane będą przez okres niezbędny do realizacji konkursu, zgodnie z przepisami prawa o archiwizacji (lub do czasu odwołania zgody) oraz warunkami określonymi w portalu Facebook i YouTube.
- 6) Wizerunek może być wykorzystywany zgodnie z określonymi w zezwoleniu (w formularzu zgłoszenia) zasadami bezterminowo lub do czasu odwołania zezwolenia oraz warunkami określonymi w portalu Facebook<sup>2</sup> i YouTube<sup>3</sup> Cofnięcie zezwolenia nie będzie miało wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
- 7) Dane osobowe mogą być udostępniane odbiorcom danych w rozumieniu art. 4 pkt 9 RODO wyłącznie w granicach i przepisach prawa np. z którymi administrator podpisał umowy przetwarzania danych w imieniu administratora.
- 8) Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanym procesom podejmowania decyzji przez Administratora, w tym profilowaniu.
- 9) Przysługuje Panu (i) prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie. Cofnięcie zgody nie będzie miało wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
- 10) Cofnięcie zgody będzie miało konsekwencje braku możliwości wzięcia udziału w konkursie lub jego rozstrzygnięciu.
- 11) Cofnięcie zgody może mieć następującą formę: Cofam zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez ....., udzieloną w dniu ... w celu ... Podpis osoby, której dane dotyczą.
- 12) Każdej osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo do żądania dostępu do danych osobowych jej dotyczących, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania (jeśli nie jest ograniczone spełnieniem przepisu prawa)
- 13) Każda osoba, której dane dotyczą ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego w zgodności z art. 77 RODO (...każda osoba, której dane dotyczą, ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego, (...)) jeżeli sądzi, że przetwarzanie danych osobowych jej dotyczące narusza niniejsze rozporządzenie) - **Urząd Ochrony Danych Osobowych**, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, tel. 22 531-03-00, [www.uodo.gov.pl](http://www.uodo.gov.pl)

---

<sup>1</sup>RODO- Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych Dz. Urz. UE. L. 2016.119.1 z dnia 4 maja 2016r. ze zm. ).

<sup>2</sup> <https://pl-pl.facebook.com/legal/terms/update> - zezwalając na rozpowszechnienie wizerunku deklarujący zapewnia administratora o znajomości regulaminu i zasad korzystania z portalu Facebook

<sup>3</sup><https://www.youtube.com/intl/pl/about/policies/#community-guidelines> - zezwalając na rozpowszechnienie wizerunku deklarujący zapewnia administratora o znajomości zasad i bezpieczeństwa YouTube