

## REGULAMIN KONKURSU

„Z programowaniem za pan brat”

### Rozdział 1 Postanowienia ogólne

#### § 1

Organizatorem Konkursu jest: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie.

#### § 2

Słownik pojęć:

- a. projekt edukacyjny - cykliczne działanie podejmowane przez zespół projektowy złożony z uczniów pracujących pod kierunkiem nauczyciela, kładące nacisk na wykorzystanie wiedzy interdyscyplinarnej oraz aktywność uczniów służącą realizacji określonego przedsięwzięcia, rozwiązania problemu lub poznania wybranego obszaru wiedzy związanej z programowaniem.
- b. scenariusz zajęć - konspekt, w oparciu o który nauczyciel zamierza realizować zajęcia dydaktyczne obowiązkowe lub nieobowiązkowe (np. spotkanie koła zainteresowań), określający: temat zajęć, cele ogólne i szczegółowe, wykorzystywane metody dydaktyczne i formy pracy, potrzebne narzędzia i środki dydaktyczne, planowany przebieg jednostki dydaktycznej (1 godziny lekcyjnej - 45 minut) oraz formę autoewaluacji;
- c. zajęcia pozalekcyjne - nieobowiązkowe dla uczniów zajęcia rozwijające ich zainteresowania i uzdolnienia, prowadzone w placówkach oświatowych, np. w formie kół zainteresowań;
- d. zespół projektowy - grupa uczniów danej placówki (licząca od kilku do kilkudziesięciu osób, zróżnicowana pod względem wieku uczestników) realizujących w określonym czasie pod kierunkiem nauczyciela działania w ramach projektu edukacyjnego dotyczącego nauki programowania;
- e. system zgłoszeniowy - elektroniczny system, w którym uczestnicy zakładają konto i umieszczają projekt edukacyjny lub scenariusze zajęć w celu dokonania oceny, system dostępny jest pod adresem <http://recenzent.ore.edu.pl>

#### § 3

1. Podstawowym celem konkursu jest zmotywowanie i zainspirowanie nauczycieli do podejmowania innowacyjnych działań **w zakresie nauki programowania i wykorzystywania programowania w nauczaniu** w szkołach podstawowych (klasy 1-7) w ramach realizacji nowej podstawy programowej.
2. Dzięki realizacji zadań konkursowych powstanie publikacja o charakterze poradnikowym, która - upowszechniona jako materiał edukacyjny - będzie wykorzystywana przez nauczycieli w codziennej pracy oraz przy realizacji szkolnych projektów edukacyjnych.

3. Realizacja zadań konkursowych odbywa się w dwóch kategoriach i polega na:
  - a. przygotowaniu, zrealizowaniu wraz z zespołem projektowym i opisanu przez nauczyciela **projektu edukacyjnego** z zakresu programowania w formie karty projektu oraz wytworów powstałych w trakcie jego realizacji w postaci grafik, gier, fotografii, filmów, opisów działań uczniowskich itp.;

**i/lub**

  - b. opracowaniu **zestawu minimum 10 scenariuszy zajęć** lekcyjnych lub pozalekcyjnych z zakresu programowania i zaprezentowaniu ich poprzez wypełnienie kart scenariuszy.
4. Z laureatami (zwycięzcami) konkursu (§ 3 ust. 3b) zostaną podpisane umowy o przeniesienie majątkowych praw autorskich do powstałych dzieł, a scenariusze opublikowane będą przez ORE.
5. Realizowane przez nauczycieli projekty i opracowywane scenariusze muszą cechować się nowatorskim podejściem do nauki programowania i **wykorzystywania programowania w nauczaniu**, zgodnością z wytycznymi zawartymi w podstawie programowej. Mają służyć refleksji, rozwijaniu kompetencji kluczowych i naturalnej ciekawości uczniów oraz skłaniać ich do aktywności i samodzielnych poszukiwań teoretycznych oraz praktycznych. Dokumentacja powinna być umieszczona w Internecie, np.: na stronach placówki, na portalach społecznościowych, a linki przesłane do Organizatora.
6. Prace opisane w § 3 ust. 3 i zgłoszone do niniejszego konkursu nie mogą być powieleniem prac zgłoszonych w innych konkursach.

#### § 4

Konkurs adresowany jest do zespołów projektowych ze szkół podstawowych (edukacja wczesnoszkolna i klasy 4-7 szkoły podstawowej) oraz do indywidualnych nauczycieli. Konkurs jest w szczególności **dedykowany nauczycielom informatyki, a także nauczycielom innych przedmiotów**, którzy zainteresowani są programowaniem oraz świadomie i szeroko wykorzystują technologie IT w codziennej pracy dydaktycznej. Realizowane projekty edukacyjne oraz opracowywane scenariusze mogą dotyczyć nie tylko zajęć lekcyjnych, lecz również zajęć pozalekcyjnych. W ramach konkursu zostaną nagrodzeni i wyróżnieni realizatorzy najbardziej pomysłowych projektów edukacyjnych oraz autorzy najlepszych scenariuszy lekcji – w obu tych kategoriach nagrody zostaną przyznane niezależnie od siebie. Zgłoszenie udziału w jednej z kategorii konkursowych nie wyklucza możliwości wzięcia udziału w drugiej.

## Rozdział 2 Przebieg konkursu

#### § 5

1. Nadesłane sprawozdania z realizacji projektu muszą być zgodne ze wzorem **karty projektu** opracowanym przez Organizatora Konkursu (załącznik nr 4), a scenariusze w liczbie minimum 10 sztuk muszą być zgodne ze wzorem **karty scenariusza** opracowanej przez Organizatora Konkursu (załącznik nr 3).
2. Warunkiem dopuszczenia projektu i/lub zestawu scenariuszy do oceny merytorycznej jest uzyskanie pozytywnej oceny w ramach etapu oceny formalnej, na którą składają się łącznie:
  - a. poprawnie wypełniona **karta zgłoszenia projektu** (załącznik nr 1),
  - b. poprawnie wypełniona **karta zgłoszenia zestawu scenariuszy** oraz wypełnione i podpisane **oświadczenia** (załącznik nr 2),

- c. poprawne dokonanie zgłoszenia (jedno zgłoszenie z kompletem dokumentów) w systemie dostępnym pod adresem <https://recenzent.ore.edu.pl> (załącznik nr 5).
3. Uczestnik może założyć w systemie zgłoszeń **tylko jedno konto** (załącznik nr 5). Niekompletność dokumentów załączonych w koncie skutkuje odrzuceniem zgłoszenia z przyczyn formalnych.

#### § 6

Prace konkursowe, o których mowa w § 3, oraz oświadczenia, o których mowa w § 5 ust. 2, należy przysłać **wyłącznie w formie elektronicznej** (pliki MS Word – DOC/DOCX, skany PDF) w systemie zgłoszeniowym - zgodnie z instrukcją stanowiącą załącznik nr 5.

- a. do dnia 30.09. 2018 roku do godziny 23.55 (projekty edukacyjne);
- b. do dnia 15.06. 2018 roku do godziny 23.55 (zestawy scenariuszy).

#### § 7

1. Prace konkursowe, w obu wskazanych kategoriach, pod względem formalnym, technicznym i merytorycznym ocenia komisja konkursowa powołana przez Organizatora, zwana dalej Komisją.
2. W skład Komisji powołanej przez Organizatora wchodzi przedstawiciele Ośrodka Rozwoju Edukacji w Warszawie, specjaliści zajmujący się projektami edukacyjnymi.
3. Ocena formalna zgłoszonych materiałów będzie polegać na potwierdzeniu zgodności przesłanych materiałów z założeniami określonymi w Regulaminie.
4. Merytoryczna ocena zgłoszonych do konkursu projektów edukacyjnych odbywać się będzie zgodnie z następującymi kryteriami:
  - a. Założenia, cele, treści zrealizowanych działań posłużyły rozwijaniu umiejętności posługiwania się technologiami związanymi z programowaniem.
  - b. Tematyka i opis podjętych działań świadczą o szerokich kompetencjach opiekuna projektu i znajomości przedstawionej problematyki.
  - c. Realizacja projektu wspomagała rozwój kompetencji kluczowych u uczniów, w szczególności kompetencji informatycznych i umiejętności uczenia się.
  - d. Przeprowadzone działania są zgodne z nową podstawą programową.
  - e. Działania nauczyciela miały na celu zmotywowanie uczniów do aktywności praktycznej oraz poszerzenia własnej wiedzy teoretycznej.
  - f. Podjęte działania były atrakcyjne i ciekawe dla uczniów.
  - g. Przesłane wytwory powstałe w trakcie realizacji projektu mają wysoką jakość warsztatową, dokumentują przebieg działań, świadczą o wysokim poziomie merytorycznym realizowanych zadań.
  - h. Opis realizacji projektu oraz jego wytwory cechują się oryginalnością i innowacyjnością.
  - i. Opis realizacji projektu oraz jego wytwory cechują się starannością, przejrzystością, estetyką i poprawnością językową.
  - j. Podejmowanym działaniom towarzyszyła refleksja, zarówno ze strony nauczyciela, jak i uczniów.
  - k. Dokonano autoewaluacji przeprowadzonych działań.
5. Merytoryczna ocena zgłoszonych do konkursu zestawów scenariuszy zajęć odbywać się będzie zgodnie z następującymi kryteriami:
  - a. Założenia, cele, treści przewidziane w scenariuszach służą rozwijaniu umiejętności posługiwania się technologiami związanymi z programowaniem.
  - b. Tematyka scenariuszy i wykorzystane narzędzia i metody dydaktyczne świadczą o szerokich kompetencjach dydaktycznych autora oraz znajomości przedstawionej problematyki.
  - c. Realizacja scenariuszy będzie wspomagać rozwój kompetencji kluczowych uczniów, w szczególności kompetencji informatycznych i umiejętności uczenia się.

- d. Scenariusze są zgodne z nową podstawą programową.
  - e. Działania przewidziane w scenariuszach mają na celu zmotywowanie uczniów do aktywności praktycznej oraz poszerzenia własnej wiedzy teoretycznej.
  - f. Zajęcia realizowane według scenariuszy będą atrakcyjne i ciekawe dla uczniów.
  - g. Poziom merytoryczny scenariuszy jest wysoki.
  - h. Scenariusze cechują się oryginalnością i innowacyjnością.
  - i. Scenariusze cechują się logiką, przejrzystością, estetyką i poprawnością językową.
  - j. Realizacja scenariuszy służy kreatywności uczniów i wyciąganiu przez nich wniosków.
  - k. Zaproponowano w scenariuszach formę autorefleksji i autoewaluacji działań nauczyciela.
6. Techniczna weryfikacja zgłoszonych materiałów obejmować będzie ocenę:
    - a. czytelności i jakości dostarczonych dokumentów,
    - b. poprawności dołączenia edytowalnej wersji dokumentów merytorycznych,
    - c. zgodności dostarczonych dokumentów z obowiązującymi wzorami,
    - d. poprawnego działania zamieszczonych linków.
  7. Formalna weryfikacja zgłoszonych materiałów obejmować będzie następujące kryteria:
    - a. zgłoszenie może być tylko jedno w danej kategorii (scenariusz/projekt),
    - b. zgłoszenie musi zawierać komplet dokumentów,
    - c. zgłoszenie musi być przesłane i zapisane w systemie dostępnym pod adresem <https://recenzent.ore.edu.pl>,
    - d. prace przesłane w inny sposób podlegają odrzuceniu.
  8. Każdy projekt oceniany będzie przez dwóch wyznaczonych losowo członków Komisji. Uzyskana średnia suma punktów decyduje o ostatecznej klasyfikacji.
  9. W przypadku wystąpienia znacznej rozbieżności pomiędzy dwiema ocenami zadania projektowego lub zestawu scenariuszy, praca konkursowa poddana jest dodatkowej ocenie, dokonywanej przez trzeciego członka Komisji. Ocenę pracy stanowi wówczas średnia trzech ocen.
  10. Decyzja podjęta przez Komisję Konkursową jest ostateczna i nie podlega odwołaniu. Ocenione prace nie są udostępniane do wglądu.
  11. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej ORE oraz dostępne będą w panelu administracyjnym Uczestnika w systemie zgłoszeniowym.
  12. W konkursie przewidziane są nagrody finansowe oraz rzeczowe dla szkół członków zespołów projektowych z poniższej puli nagród:
    - a. zestawy LEGO® MINDSTORMS® EV3<sup>1</sup> - 6 nagród;
    - b. zestawy Raspberry Pi 3 model B<sup>2</sup> - 5 nagród;
    - c. gry Scottie Go!<sup>3</sup> - 6 nagród po 7 gier;
    - d. zestawy Ozobot<sup>4</sup> - 6 nagród po 7 zestawów;
    - e. zestawy Dash i Dot<sup>5</sup> - 6 nagród.

---

<sup>1</sup> Zestaw LEGO MINDSTORMS® EV3 służy do tworzenia robotów i wydawania im dyspozycji: chodzenia, rozmawiania, myślenia; narzędzie do nauki programowania oraz myślenia logarytmicznego dla starszych dzieci i młodzieży.

<sup>2</sup> Zestaw Raspberry Pi model B w nowej wersji 3 zawiera oryginalny zasilacz 5,1 V / 2,5 A, obudowę, kartę pamięci 16 GB z systemem oraz środowiskiem MatLab & Simulink, może służyć jako wyposażenie pracowni uczniowskich oraz być wykorzystywany na zajęciach kół informatycznych.

<sup>3</sup> Scottie Go! to gra analogowa przeznaczona dla uczniów przedszkoli i klas I-III szkoły podstawowej. Uczniowie na planszy układają algorytm działania, a następnie, korzystając z dostępnej aplikacji, fotografują wykonany projekt i przenoszą go tej aplikacji. Na ekranie mogą obserwować efekty swojego programowania. Narzędzie uczy myślenia algorytmicznego, pracy zespołowej oraz wprowadza w podstawy programowania.

<sup>4</sup> OzoBot rozpoznaje odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podąża ich śladem. Za pomocą kredek lub flamastrów uczniowie w prosty sposób tworzą pierwszy program. Komendy można również zaprogramować używając platformy OzoBlockly: po stworzeniu kodu wystarczy przyłożyć OzoBota do monitora, aby przesłać mu kod.

<sup>5</sup> Dash & Dot to roboty do nauki kodowania, wykorzystujące smartfony i darmowe aplikacje. Uczniowie programują sekwencje na tablecie, a robot wykonuje zaprogramowane czynności - można np. nauczyć Dasha śpiewać, tańczyć i poruszać się. Czujniki

13. Laureaci (zwycięscy) konkursu otrzymają:

- a. w kategorii projekt edukacyjny - dyplomy oraz nagrody rzeczowe dla szkół w postaci zestawów z puli nagród określonej w ust. 11 według poniższego podziału:

Kategoria / miejsce	SP 1-3	SP 4-5	SP 6-7	Koła zainteresowań
<b>I miejsce</b>	2xScottieGo (zestawy) 1xOzoBot (zestaw)	2xLEGO MINDSTORMS® EV3 2xDash & Dot (2szt.)	2xLEGO MINDSTORMS® EV3 2xDash & Dot (2szt.)	2xRaspberry Pi 2xLEGO MINDSTORMS® EV3
<b>II miejsce</b>	1xScottieGo (zestaw) 1xOzoBot (zestaw)	1xOzoBot (zestaw) 1xDash & Dot (1szt.)	1xOzoBot (zestaw) 1xDash & Dot (1szt.)	2xRaspberry Pi
<b>III miejsce</b>	1xScottieGo (zestaw)	1xScottieGo (zestaw) 1xOzobot (zestaw)	1xScottieGo (zestaw) 1xOzoBot (zestaw)	1xRaspberry Pi

- b. w kategorii zestaw scenariuszy - dyplomy oraz nagrody pieniężne:

- 3 nagrody po 3000 zł (brutto);
- 3 nagrody po 1000 zł (brutto).

14. Komisja zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród lub zmiany sposobu podziału nagród.
15. Informacja o gali wręczenia nagród, wraz z prezentacją najlepszych projektów, podana będzie w późniejszym terminie.
16. Nagrodzone i wyróżnione projekty edukacyjne zostaną opublikowane na stronie ORE w formie poradnika tworząc bazę przykładów dobrych praktyk.

### Rozdział 3 Postanowienia końcowe

#### § 8

1. Zgłoszenie projektu i/lub zestawu scenariuszy zajęć do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu;
2. Przesłane sprawozdania z działań projektowych i/lub zestawu scenariuszy zajęć nie będą odsyłane;
3. Udział w Konkursie wiąże się z koniecznością wyrażenia zgody na przetwarzanie i publikację ich danych osobowych na podstawie art. 6 ust.1 lit. a, Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady Europy (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 95/46/679 – ogólne rozporządzenie o ochronie danych (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016);
4. Uczestnicy Konkursu potwierdzają swoją zgodę na powyższe warunki określone w ust. 1 - 4 w formie przesłania do Organizatora stosownych oświadczeń zgodnie z odpowiednimi załącznikami do niniejszego Regulaminu (załącznik 1 i/lub załącznik 2), o których mowa w § 5 ust. 2;
5. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie (00-478), Aleje Ujazdowskie 28;
6. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych możliwy jest pod adresem e-mail: [iod@ore.edu.pl](mailto:iod@ore.edu.pl);

\_\_\_\_\_

sprawiają, że robot reaguje na otaczające środowisko. Poprzez zabawę roboty wspomagają rozwój myślenia algorytmicznego i programowania.

7. Dane osobowe uczestników przetwarzane są wyłącznie w celach związanych z uczestnictwem w konkursie „Z programowaniem za pan brat” tj. wyłonienia zwycięzcy i przyznania nagrody lub wyróżnienia oraz przeprowadzenia prac redakcyjnych nad publikacją, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a, ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.
8. Odbiorcami danych osobowych Uczestników będą podmioty uprawnione do ich otrzymania na podstawie przepisów prawa lub upoważnione w oparciu o wyrażone zgody;
9. Dane osobowe uczestników przechowywane będą przez okres realizacji konkursu; do momentu wygaśnięcia obowiązków przetwarzania danych wynikających z przepisów prawa oraz do momentu przedawnienia roszczeń wynikających z konkursu;
10. Uczestnicy mają prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, prawo do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania;
11. Uczestnicy mają prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uznają że przetwarzanie ich danych odbywa się z naruszeniem prawa;
12. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak żądanie zaprzestania przetwarzania danych jest jednoznaczne z rezygnacją z udziału w konkursie, a złożone po otrzymaniu nagrody skutkować będzie koniecznością jej zwrotu.
13. Uczestnicy Konkursu, w przypadku otrzymania nagrody, zobowiązują się do udziału w gali wręczenia nagród w terminie określonym przez Organizatora.
14. W konkursie nie mogą brać udziału osoby, które powiązane są z członkami Komisji, w tym poprzez pozostawanie w związku małżeńskim, stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa lub powinowactwa w linii bocznej do drugiego stopnia lub w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli.
15. Organizator przewiduje możliwość zmiany Regulaminu, innego podziału nagród, przerwania lub odwołania konkursu w uzasadnionych przypadkach.
16. Organizator zastrzega sobie prawo niewyłaniania zwycięzcy.
17. Organizator konkursu nie ponosi kosztów ani odpowiedzialności za usługi pocztowe, kurierskie itp., z których korzystać będą uczestnicy konkursu w przypadku odbioru nagród.
18. Organizator nie ponosi kosztów przejazdu, parkowania ani noclegu uczestników konkursu związanych z udziałem w gali wręczenia nagród.
19. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania osób trzecich, związane z organizacją konkursu oraz za skutki podania błędnych lub nieaktualnych danych przez uczestników konkursu.
20. Pytania dotyczące konkursu należy kierować na adres mailowy: [konkurs@ore.edu.pl](mailto:konkurs@ore.edu.pl).