**REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU**

**“Minecraft Challenge”**

**Organizatorki:**

p. Joanna Dąbrowska - nauczyciel informatyki

p. Alicja Dera - nauczyciel j. angielskiego

**Cele konkursu:**

1. Nauka pracy projektowej.
2. Rozwijanie kreatywności oraz zachęcanie do nieszablonowego myślenia.
3. Rozwijanie umiejętności językowych w zakresie budownictwa oraz informatyki.
4. Rozwijanie myślenia przestrzennego.
5. Rozwijanie kompetencji społecznych oraz pracy zespołowej.
6. Doskonalenie słownictwa języka angielskiego.

**Zasady konkursu:**

1. Konkurs odbędzie się **3 kwietnia 2024 r.**  w sali informatycznej, w trzech kategoriach:

I - klasy 3-4

II - klasy 5-6

III - klasy 7-8.

1. Pracę można wykonać indywidualnie lub w grupach max. 3-osobowych.
2. Zadaniem uczestników będzie wybudowanie wymarzonego domu w Minecrafcie, w tak zwanym “czystym Minecrafcie” - wszystkie potrzebne elementy będzie trzeba zbudować samemu.
3. Niedopuszczalne jest używanie kodów ułatwiających pracę. Za ich użycie grozi **dyskwalifikacja z konkursu.**
4. Nie można przerobić gotowych budowli stworzonych przez generator światów oraz pobierać budowli z Internetu.
5. Prace muszą być w pełni wykonane samodzielnie.
6. Po zakończonej pracy uczestnik lub grupa zgłasza ten fakt nauczycielowi i wspólnie zapisują pracę.
7. Zgłoszenia należy dokonać do **dnia 22 marca 2024** **r.** u Pani Joanny Dąbrowskiej lub Pani Alicji Dery.

**Ocena pracy oraz wyniki:**

1. Oceniane są:

a) Pomysłowość i kreatywność.

b) Zgodność z tematem pracy.

c) Nazwanie pracy w języku angielskim.

1. Jury wyłoni 3 najlepsze prace w każdej kategorii. Osobno prace indywidualne i zespołowe.
2. Wyniki zostaną ogłoszone **4 kwietnia** na długiej przerwie w sali informatycznej.
