

Concurso Scratch HBG

2019-2020

Desenvolver a criatividade, inovar, aprender a programar e partilhar

Concurso Scratch HBG



Apresentação

- O concurso de programação em “Scratch HBG permite desenvolver a criatividade, aprender a programar e partilhar” é uma iniciativa do grupo de Informática da Escola do 2º e 3º Ciclo Dr. Horácio Bento de Gouveia.
- A participação no concurso implica a conceção e desenvolvimento de projetos elaborados em SCRATCH.

Objetivos

- Com este concurso de scratch pretende-se que o aluno possa:
 - Fomentar o desenvolvimento de competências de programação e de resolução de problemas;
 - Estimular a memória, a atenção/concentração e o raciocínio lógico;
 - Promover a criatividade e a inovação;

- Divulgar e partilhar, com a comunidade educativa, recursos educativos desenvolvidos na escola;

Regulamento

✓ Destinatários

- a) O concurso é dirigido aos alunos de oitavo e nono de escolaridade da Escola dos 2º e 3º Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia.

✓ Natureza dos projetos

- a) Os projetos submetidos devem ser realizados em SCRATCH na Versão 1.4 ou 2.0 ou 3.0 ou online.
- b) Estes projetos devem ser desenvolvidos individualmente pelos alunos e apresentados na forma de jogo, animação ou apresentação de conteúdos, sendo valorizada a mensagem transmitida e a interatividade, assim como o *design* global. Os mesmos projetos, são criados numa primeira fase durante a elaboração do projeto da disciplina de TIC com a orientação do professor da disciplina e numa segunda fase após o primeiro período, na qual poderão aperfeiçoar o projeto a fim de obter sucesso neste concurso.

✓ Condições de candidatura

- a) A candidatura pode ser apresentada dentro dos prazos estipulados no regulamento, por qualquer aluno que pertença ao 5º e 6º anos da Escola dos 2º e 3º Ciclos Dr. Horácio Bento de Gouveia.

✓ Inscrição do concurso (individual)

- a) A participação no concurso carece de uma inscrição *online*, efetuando-se esta inscrição mediante o preenchimento de um formulário disponível a partir do endereço do site da escola ou *link* fornecido. Apenas serão aceites as inscrições formalizadas através do formulário disponibilizado. O aluno também deverá entregar a um professor de TIC a autorização de participação por parte do encarregado de educação.

✓ Prazos de participação

- a) Este concurso irá ser aprovado em conselho pedagógico no mês de novembro de 2019.
- b) A **inscrição no concurso deverá ser realizada de 15 de fevereiro de 2020 a 15 de março de 2020**, através do preenchimento do formulário disponível na página da escola ou neste link;
- c) A **entrega/envio dos trabalhos será feito até o dia 15 de abril de 2020**;

- d) Após a apreciação dos projetos, os premiados serão divulgados no site da escola e no DIFID.
- e) **A entrega dos prémios decorrerá no evento “Jornadas da Informática 2020” de 04 a 08 de Maio de 2020.**

✓ **Critérios de apreciação**

- a) Os projetos a concurso serão apreciados por um júri de acordo com os seguintes critérios:
 1. Qualidade, simplicidade e elegância do código programado.
 2. Criatividade e Originalidade;
 3. Interatividade e eficácia;
 4. Organização do projeto.

✓ **Júri**

- a) A avaliação das **obras** (projeto de cada aluno) a concurso será efetuada por um júri composto pelos professores de TIC da Escola Dr. Horácio Bento de Gouveia, de acordo com o seguinte:
 - Os elementos constituintes do júri elegerão o presidente do Júri;
 - Em caso de empate, o presidente do Júri tem voto de qualidade;
 - Das tomadas de decisão do júri não haverá lugar a recurso por parte do participante;
 - Serão lavradas atas das reuniões do júri.

✓ **Prémios**

- a) Serão premiados os três melhores projetos a concurso.
- b) **A entrega dos prémios será realizada durante realização das Jornadas de Informática 2020.**
- c) Os prémios do concurso serão divulgados oportunamente no site da escola ou no momento da celebração de entrega.
- d) O Júri reserva-se o direito de não atribuir prémios a qualquer dos projetos apresentados se entender que os mesmos não são adequados, não reúnem os objetivos propostos do concurso ou não apresentam a qualidade exigível.
- e) O Júri poderá atribuir menções honrosas, distinguindo particularidades dos projetos aos restantes participantes.

✓ **Direitos e licenciamento**

- a) Os **trabalhos apresentados devem ser originais**, não podem conter elementos gráficos, sons ou outros conteúdos abrangidos por direitos de autor, sem autorização prévia dos mesmos.
- b) Os concorrentes são responsáveis pela originalidade dos projetos apresentados, garantindo a respetiva autoria e assumindo toda a responsabilidade decorrente de eventuais reclamações de terceiros, no

que diz respeito a violação de direitos de propriedade intelectual ou outros que decorram da lei aplicável.

- c) Os autores dos projetos a concurso terão o direito de referir a participação no concurso.
- d) A organização do concurso terá o direito de utilizar e divulgar, pela forma e pelos meios que entender e sem restrições temporais, os trabalhos submetidos a concurso.
- e) Todos os concorrentes do concurso de Scratch cedem à organização a posse da cópia dos trabalhos a concurso, para efeitos de arquivo, bem como os direitos não exclusivos de exibição da mesma em futuras edições do concurso Scratch HBG.
- f) A participação no concurso implica a aceitação plena das normas contida neste regulamento, sem reservas.
- g) Em caso, de plágio de projetos, os participantes serão automaticamente excluídos do mesmo concurso.

✓ **Disposições finais**

- a) Todos os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pelos elementos constituintes do Júri.