

Regulamin konkursu informatycznego z programowania dla uczniów szkół podstawowych województwa pomorskiego – Potyczki z Komputerem 2024

Konkurs informatyczny dla uczniów szkół podstawowych realizowany w języku programowania Python.

I. Cel konkursu

Celem jest rozwijanie zainteresowań algorytmiką i technologią informatyczną oraz popularyzowanie kodowania komputerowego w klasach IV-VI, VII-VIII szkoły podstawowej, rozbudzenie zainteresowań informatyką i pozyskanie utalentowanych uczniów, sprzyjanie rozwojowi uzdolnień i zainteresowań, pobudzanie twórczego myślenia, wspomaganie zdolności stosowania zdobytej wiedzy w praktycznym działaniu, przyczynianie się do lepszego przygotowania uczniów do nauki w szkołach wyższego stopnia.

II. Organizator

Grupa Wolontariuszy, przy Intel Technology Poland: Alina Czufryn, Smorawski Błażej, Damian Polaszek, Marek Tomczewski, Jakub Dominik, Krzysztof Wiśniewski, Izabela Karpińska, Marcin Kolasiński, Bartosz Gotowski, Agnieszka Flizikowska, Szymon Chatkowski, Kinga Piliczewska, Jędrzej Steczyński, Tomasz Ropiński.

Dyrektor Szkoły Podstawowej w Kowalach – Sabina Leyk-Kania

Zadaniem organizatora jest realizacja konkursu i nadzór nad jego sprawnym przebiegiem. W szczególności organizator:

- określa harmonogram kolejnych etapów konkursu, w tym zatwierdzania i ogłaszania wyników,
- przygotowuje zadania dla każdej kategorii wiekowej dla każdego etapu konkursu,
- jest odpowiedzialny za ocenę rozwiązań zadań,
- wyłania finalistów i laureatów

III. Przebieg i etapy konkursu

Konkurs przebiega w następujących etapach:

1. Etap szkolny
2. Etap wojewódzki

Miejsce i termin etapu szkolnego ustalane są przez nauczyciela zgłaszającego szkołę do konkursu w porozumieniu oraz za akceptacją Organizatora.

Etap 2 odbywa się w wybranych przez Organizatora placówkach. Nadzór nad przebiegiem konkursu sprawują nauczyciele i osoby wyznaczone przez organizatora.

IV. Zakres materiału dla poszczególnych kategorii

Zadania z programowania na poszczególnych etapach są zgodne z podstawą programową edukacji informatycznej zawartą w ROZPORZĄDZENIU MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ z dnia 14 lutego 2017 r.

Według rozporządzenia programowanie jest rozumiane znacznie szerzej niż tylko samo napisanie programu w języku programowania. To cały proces, informatyczne podejście do rozwiązywania problemu: od specyfikacji problemu (określenie danych i wyników, a ogólniej – celów rozwiązania problemu), przez znalezienie i opracowanie rozwiązania, do zaprogramowania rozwiązania, przetestowania jego poprawności i ewentualnej korekty przy użyciu odpowiednio dobranej aplikacji lub języka programowania.

Kategoria A - Klasy 4-6 SP:

Wykorzystywanie umiejętności nabytych podczas programowania do rozwiązywania problemów definiowanych na zajęciach innych przedmiotów na poziomie klas 4-6

Kategoria B - Klasy 7-8 SP:

Wykorzystywanie umiejętności nabytych podczas programowania do rozwiązywania problemów definiowanych na zajęciach innych przedmiotów na poziomie klas 7-8

V. Terminy

Etap szkolny – 03.2024;

Etap wojewódzki (finał) – 04.2024.

VI. Klasyfikacja

Ocena rozwiązań zadań i klasyfikacja uczestników dokonywana jest przez automatycznego sędziego na serwerze pomorskiczarodziej.pl i podlega zatwierdzeniu przez:

- Nauczyciela prowadzącego w przypadku etapu szkolnego;
- Komisję powołaną przez Organizatora w przypadku etapu wojewódzkiego.

Do etapu drugiego przechodzi zdefiniowana przez organizatorów liczba najlepszych uczestników z każdej kategorii z listy rankingowej powstałej po zakończeniu etapu pierwszego. Liczba ta zależy będzie od ilości zgłoszonych szkół do konkursu.

VII. Nagrody

Finaliści konkursu oraz osoby wyróżnione zostaną zaproszone do udziału w Gali Finałowej w siedzibie firmy Intel Technology Poland.

Zwycięzcy poszczególnych kategorii wiekowych otrzymają nagrody rzeczowe.

VIII. Uczestnictwo

W konkursie może brać udział każdy zainteresowany uczeń szkół podstawowych województwa pomorskiego, we właściwej kategorii wiekowej (zgodnej z klasą, do której uczęszcza uczeń).

Zgłoszenie uczniów szkoły do konkursu następuje poprzez wysłanie zgłoszenia na adres kontakt@pomorskiczarodziej.pl

IX. Koszty

Udział w konkursie jest bezpłatny. Wszelkie koszty przejazdu uczestników oraz opiekunów na kolejne etapy konkursu pokrywają zainteresowani lub szkoły macierzyste uczestników.

X. Literatura

„Python dla dzieci. Programowanie na wesoło” - Wydawnictwo Naukowe PWN

XI. Odwołania

W przypadku, gdy uczestnik konkursu lub jego opiekun nie zgadza się z oceną ogłoszonych wyników, może w ciągu 7 dni od ich ogłoszenia, zgłosić pisemne odwołanie. Należy je wysłać pocztą elektroniczną na adres organizatora konkursu lub za pomocą formularza odwoławczego dostępnego na stronie internetowej konkursu. W odwołaniu należy podać imię i nazwisko uczestnika konkursu, jego konkursowy identyfikator, a także numer zadania, które zostało niewłaściwie ocenione przez komisję. Swoje odwołanie należy uzasadnić. Komisja konkursowa rozpatruje odwołanie w ciągu 3 dni roboczych od wpłynięcia odwołania i powiadamia zainteresowanych o wyniku odwołania. Informacja zwrotna zostanie przekazana drogą elektroniczną i jednocześnie w razie potrzeby zostanie zmieniony ranking uczestników konkursu.

XII. Inne

Wszystkie informacje dotyczące konkursu będą podawane na bieżąco na stronie WWW:
<https://pomorskiczarodziej.pl>

Kontakt z organizatorami możliwy jest za pomocą poczty elektronicznej:
pomorskiczarodziej@intel.com