

## **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 Garczewska, Szymon Chatkowski.

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**

Platformą, na której odbywać się będzie konkurs, jest serwer SGP Systems znajdujący się pod adresem [baltie.net](http://baltie.net). W celu skorzystania z serwera wymagany jest dostęp do internetu w trakcie konkursu oraz imienne konta na serwerze SGP Systems dla każdego uczestnika konkursu.

W przypadku trwałej niedostępności serwera lub innych, niezależnych przyczyn uniemożliwiających przeprowadzenie konkursu według powyższych zasad, organizator zastrzega sobie prawo do zmiany sposobu organizacji konkursu. W przypadku zmiany, Organizator poinformuje wszystkich uczestników 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.

Etapy 2 odbywają 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**

Finałiści 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:  
<http://pomorskiczarodziej.pl>

Kontakt z organizatorami możliwy jest za pomocą poczty elektronicznej:  
[kontakt@pomorskiczarodziej.pl](mailto:kontakt@pomorskiczarodziej.pl)