



PRZEDMIOTOWY REGULAMIN

VIII WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU Z INFORMATYKI

DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSKIEGO

W ROKU SZKOLNYM 2026/2027

KIELCE

ROK SZKOLNY 2026/2027

Rozdział 1

Informacje ogólne

- §1. Niniejszy Regulamin określa szczegółowe wymagania i umiejętności dotyczące organizacji VIII Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2026/2027.
- §2. Informacje ogólne dotyczące organizacji VIII Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego są umieszczone w Regulaminie Ogólnym Konkursów Przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2026/2027 opublikowanym na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach.
- §3. Ilekroć w niniejszym Regulaminie Przedmiotowym jest mowa o Konkursie – rozumie się przez to VIII Wojewódzki Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego.

Rozdział 2

Cele Konkursu

- §4. Nadrzędnym celem VIII Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego jest wspieranie i rozwijanie zainteresowań oraz uzdolnień uczniów, a także pogłębianie wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie informatyki, w szczególności:
- 1) Rozwijanie zainteresowań, pogłębianie wiedzy i umiejętności informatycznych.
 - 2) Wyłanianie talentów i wspieranie uczniów uzdolnionych informatycznie.
 - 3) Motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i poznawania nowych umiejętności.
 - 4) Przygotowanie uczniów do podjęcia nauki w szkołach wyższego stopnia w klasach z informatyką w zakresie rozszerzonym.

- 5) Stymulowanie szkół do rozpoznawania i rozwijania zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz motywowanie szkół do podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem uzdolnionym informatycznie.
- 6) Promowanie osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i opiekunów.

Rozdział 3

Organizacja Konkursu

§5. Czas trwania poszczególnych etapów Konkursu:

- 1) etap I – szkolny: 90 minut;
- 2) etap II – rejonowy: 60 minut;
- 3) etap III – wojewódzki: 90 minut.

§6. Rodzaje zadań, które będą zastosowane na poszczególnych etapach:

- 1) etap I – szkolny: zadania otwarte, które uczniowie rozwiązują na komputerze. Będą dotyczyły wykorzystania:
 - a) edytorów tekstu i grafiki;
 - b) arkusza kalkulacyjnego;
 - c) jednego z języków programowania do rozwiązania problemów algorytmicznie - programistycznych.
- 2) etap II – rejonowy: test online – zadania zamknięte, uczniowie rozwiązują test online na komputerze;
- 3) etap III – wojewódzki: zadania otwarte, które uczniowie rozwiązują na komputerze. Będą dotyczyły wykorzystania:
 - a) jednego z języków programowania do rozwiązania problemów algorytmicznie - programistycznych.

§7. Do dyspozycji uczestników etapu I – szkolnego będzie następujące oprogramowanie: Microsoft Office, Apache Open Office, Scratch Offline Editor, DEV C++, Code::Blocks, Python IDLE, Pycharm, Gimp, Inkscape.

§8. Do dyspozycji uczestników etapu III – wojewódzkiego będzie następujące oprogramowanie: Scratch Offline Editor, DEV C++, Code::Blocks, Python IDLE, Pycharm.

§9. Zasady organizacyjno-porządkowe:

- 1) Na każdym etapie Konkursu zabrania się wnoszenia do sal, w których odbywa się Konkurs, oraz korzystania z wszelkich pomocy, w tym: z tablic z wzorami matematycznymi, podręczników, książek, kalkulatorów (w tym na II i III etapie z kalkulatora w systemie operacyjnym) oraz jakichkolwiek urządzeń elektronicznych, na których można przechowywać informacje lub łączyć się z sieciami bezprzewodowymi.
- 2) Uczestnik Konkursu może korzystać z przyborów kreślarskich.
- 3) Uczeń, rozwiązując zadania, zobowiązany jest do korzystania z pióra lub długopisu. Na etapie I – szkolnym oraz na III etapie – wojewódzkim zabrania się korzystania z korektorów w trakcie rozwiązywania zadań.
- 4) Na każdym etapie Konkursu uczeń może korzystać z brudnopisu (opieczętowana kartka opisana jako brudnopis). Po zakończeniu pracy arkusz zadań wraz z brudnopisem zostaje zwrócony: na I etapie – szkolnym Szkolnej Komisji Konkursowej, na II etapie – rejonowym Międzyszkolnemu Zespołowi Nadzorującemu oraz na etapie III – wojewódzkim, Wojewódzkiej Komisji Przedmiotowej. Brudnopis nie podlega sprawdzeniu i ocenie.

Rozdział 4

Zakres wiedzy i umiejętności na poszczególnych etapach Konkursu

§10. Zakres treści i wymagane umiejętności na wszystkich trzech etapach (szkolnym, rejonowym i wojewódzkim) wynikają z *Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły*

policealnej (Dz. U. z 2017 r. poz. 356 ze zm.) oraz Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia 11 marca 2026 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym (Dz. U. poz. 378).

§11. Zestawy zadań uwzględniają cele wymienione w podstawie programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r.) w części „Cele kształcenia – wymagania ogólne”. Są to:

- 1) I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- 2) II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- 3) III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- 4) IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- 5) V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

§12. Zadania każdego etapu Konkursu obejmują zagadnienia wymienione w podstawie programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r.) w części „Treści nauczania – wymagania szczegółowe”, w punktach:

1) KLASY IV–VI

- a) I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów (I.1-I.3).
- b) II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych (II.1-II.4).
- c) III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi (III.1-III.2).
- d) IV. Rozwijanie kompetencji społecznych (IV.1-IV.4).
- e) V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa (V.1-V.3).

2) KLASY VII i VIII

- a) I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów (I.1-I.3).
- b) II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych (II.1-II.5).
- c) III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi (III.1-III.3).
- d) IV. Rozwijanie kompetencji społecznych (IV.1-IV.2).
- e) V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa (V.1-V.3).

§13. Na każdym etapie konkursu obowiązują treści nauczania, umiejętności i osiągnięcia wynikające z podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych na II etapie edukacyjnym w zakresie informatyki. W szczególności etap I – szkolny konkursu nie powinien wykraczać poza treści zawarte w podstawie, zadania powinny sprawdzać umiejętność operowania przez uczniów zdobytą wiedzę w rozwiązywaniu zadań nietypowych, dostrzegania i rozumienia powiązań informatycznych, zastosowanie tych powiązań do rozwiązywania zadań problemowych. Na etapie II – rejonowym i etapie III – wojewódzkim konkursu obowiązuje zakres jak na etapie I szkolnym oraz wiadomości i umiejętności poszerzające treści podstawy programowej:

- 1) rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów - w tym specyfikacja problemu do rozwiązania, przedstawienie go w postaci algorytmicznej (listy kroków, języka naturalnego, drzewka decyzyjnego lub schematu blokowego).
- 2) znajomość i umiejętność wykorzystania algorytmów do badania podzielności liczb, wyodrębniania cyfr z liczby, wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym

oraz porządkowania elementów w zbiorze metodą przez proste wybieranie, algorytmu Euklidesa.

- 3) znajomość reprezentowania w komputerze wartości logicznych w szczególności umiejętność przeliczania i zapisu systemu binarnego na zbiorze liczb naturalnych.
- 4) umiejętność projektowania, tworzenia i testowania programów w procesie rozwiązywania problemów. Stosowanie instrukcji wejścia/wyjścia, wyrażeń arytmetycznych i logicznych, instrukcji warunkowych, instrukcji iteracyjnych, funkcji oraz zmiennych i tablic.
- 5) znajomość programów do tworzenia dokumentów tekstowych oraz umiejętność tworzenia i formatowania dokumentów z grafikami, tabelami, wykresami.
- 6) znajomość arkuszy kalkulacyjnych oraz umiejętność tworzenia i formatowania dokumentów do rozwiązywania zadań rachunkowych z grafikami, tabelami, wykresami, z wykorzystaniem różnych sposobów adresowania.
- 7) znajomość programów do tworzenia prezentacji multimedialnych oraz umiejętność tworzenia i formatowania slajdów z grafikami, tabelami, wykresami, animacjami, hiperłączami tworzenie prostych stron internetowych opartych o HTML, wykorzystujących proste formatowanie zawartości tekstowej, listy punktowane, tabele, osadzanie grafiki, hiperłącza.
- 8) znajomość i poprawne posługiwanie się terminologią związaną z informatyką i technologią informacyjną oraz historią komputerów.
- 9) tworzenie i cyfrowa obróbka plików multimedialnych – grafik, zdjęć, filmów. Znajomość terminologii związanej z ich obróbką.
- 10) znajomość funkcjonowania sieci komputerowych oraz Internetu.
- 11) umiejętność wyszukiwania informacji w Internecie, umiejętność krytycznego ocenienia informacji i ich źródła pod względem rzetelności i wiarygodności.
- 12) znajomość bezpieczeństwa internetowego, cyfrowej tożsamości, prywatności, własności intelektualnej, typów licencji.
- 13) znajomość i umiejętność wykorzystania sztucznej inteligencji do rozwiązywania prostych problemów z życia i zagadnień zawartych w podstawie programowej.

Rozdział 5

Literatura zalecana w przygotowaniu się do konkursu

§14. Podstawowym źródłem informacji dla uczniów przystępujących do Konkursu są podręczniki szkolne do informatyki (kl. IV – VIII) dopuszczone do użytku szkolnego oraz zbiory zadań dla uczniów szkół podstawowych, polecane przez nauczycieli – ze szczególnym uwzględnieniem zadań o charakterze problemowym i twórczym.

§15.1. Pozostałe pozycje uwzględniające zagadnienia arkuszy konkursowych.

- 1) Kulesza R., Langa S., Leśniakiewicz D., Pełka P., *Giganci Programowania, Młodzi giganci programowania. Scratch*. Wydanie II, Helion, Gliwice 2021.
- 2) Tomaszewicz J., *Zaprzyjaźnij się z algorytmami, Przewodnik dla początkujących i średniozaawansowanych*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.
- 3) Ford M., Ford S., Ford G., *Hello Scratch! Napisz swoją pierwszą grę i ucz się programowania*, Helion, Gliwice 2018.
- 4) Diks K. M., Idziaszek T., Łacki J., Radoszewski J., *W poszukiwaniu wyzwań*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- 5) Idziaszek T., Diks K. M., Łacki J., Radoszewski H., *Przygody Bajtazara. 25 lat Olimpiady Informatycznej – wybór zadań*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- 6) Sande W., Sande C., *Hello world! Przygoda z programowaniem dla dzieci i absolutnie początkujących*. Wydanie II, Helion, Gliwice 2017.
- 7) Sysło M. M., *Algorytmy*, Helion, Gliwice 2016.
- 8) Sysło M. M., *Piramidy, szyszki i inne konstrukcje algorytmiczne*, Helion, Gliwice 2015.
- 9) Luliński M., *Zadania konkursowe z informatyki*, Mikom, Warszawa 2002.
- 10) Jaśniewski T., *C++ Zbiór zadań z rozwiązaniami*, Helion, Gliwice 2023.
- 11) Grębosz J., *Opus magnum C++. Programowanie w języku C++*, Helion, Gliwice 2024.
- 12) Grębosz J., *Symfonia C++ Standard*, Editions 2000, Kraków 2010.
- 13) Lutz M., *Python. Wprowadzenie*, Helion, Gliwice 2025.

14) Pyne B., *Uczymy dzieci programowania. Przyjazny przewodnik po programowaniu w Pythonie*, PWN, Warszawa 2018.

2. Strony internetowe:

1) Olimpiada Informatyczna Juniorów (<https://oi.edu.pl/>)

2) Bóbr międzynarodowy konkurs informatyczny (<http://www.bobr.edu.pl>)

3) CyberEdukacja Baza wiedzy portalu gov.pl
(<https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/cyberedukacja>)