



**REGULAMIN KONKURSU INFORMATYCZNEGO  
IT CHALLENGE JUNIOR  
DLA UCZNIÓW  
KLAS VIII SZKÓŁ PODSTAWOWYCH**

## § 1.

### Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej jako: „**Regulamin**”) określa warunki, zgodnie z którymi odbywa się konkurs „**IT CHALLENGE JUNIOR**” (dalej jako: „**Konkurs**”).
2. Organizatorem konkursu jest Technikum Technologii Cyfrowych im. Jacka Karpińskiego z siedzibą przy ul. Niemierzyńskiej 17, 71-441 Szczecin (dalej jako „**Technikum**”)
3. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników Konkursu jest **Technikum**.
4. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów klas VIII. szkół podstawowych ze Szczecina.
5. Udział w konkursie jest nieodpłatny, Organizator nie zwraca ewentualnych kosztów, które mógłby ponieść Uczestnik w związku z udziałem w Konkursie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu w przypadku zmiany obowiązujących przepisów prawnych lub z innych przyczyn, na które Organizator nie ma wpływu, w tym siły wyższej.
7. Program merytoryczny konkursu obejmuje treści zawarte w obowiązujących podstawach programowych nauczania informatyki.
8. W skład komisji konkursowej wchodzi: Małgorzata Dembińska, Ewa Giedziun, Polina Wierzchowiec.
9. Informacje z przebiegu konkursu: regulamin, wyniki, komunikaty będą publikowane na stronie internetowej szkoły <https://technikumcyfrowe.pl/aktualnosci/>
10. Dane osobowe uczestników konkursu będą przetwarzane wyłącznie w celu organizacji konkursu, publikacji wyników i wręczenia nagród zgodnie z obowiązującymi przepisami RODO. Uczestnicy oraz ich opiekunowie prawni mają prawo do wglądu i żądania usunięcia danych.

## § 2.

### Cel konkursu

1. Celem konkursu jest rozwijanie zainteresowań technologiami informacyjno-komunikacyjnymi , programowania wśród uczniów oraz ujawnianie i rozwijanie talentów informatycznych. Konkurs ma służyć:
  - wyłonieniu talentów, rozwijaniu zainteresowań informatycznych i przygotowaniu uczniów do funkcjonowania w z informatyzowanym społeczeństwie,
  - motywowaniu uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności,

- rozwijaniu w uczniach umiejętności wykorzystywania różnych źródeł informacji,
- motywowaniu szkół do rozpoznawania i rozwijania kompetencji, zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem zdolnym, promowaniu osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i opiekunów.

### **§ 3.**

#### **Przebieg konkursu**

1. Konkurs trwa od 8.04.2026 do 13.04.2026
2. Zgłoszenie szkoły do międzyszkolnego konkursu informatycznego odbywa się przez formularz <https://forms.office.com/e/cVyMVtZ1iS>
3. Konkurs składa się z dwóch etapów:
  - Pierwsza część będzie poprowadzona w szkołach w postaci testu online - test z wiedzy ogólnej z zakresu informatyki w szkole podstawowej. Test on-line odbędzie się w dniach od 8 do 10 kwietnia 2026. 7 kwietnia 2026 na zgłoszony adres e-mail zostanie wysłany link z dostępem do testu.
  - Wyniki podliczane są automatycznie, do każdej ze szkół zostanie wysłany e-mail z wynikami w dniu 11.04.2025.
  - 16 uczniów z najlepszymi wynikami zostanie zaproszonych do siedziby Technikum, gdzie odbędzie się druga część konkursu

### **§ 4.**

#### **Organizacja drugiej części konkursu**

1. Druga część konkursu odbędzie się w dniu 13.04.2025 o godzinie 10:00 w siedzibie Technikum.
2. Zadaniem uczniów będzie rozwiązanie zadania praktycznego z wykorzystaniem programu Scratch.
3. Czas przeznaczony na wykonanie zadania wynosić będzie 120 minut.
4. Uczniowie będą pracować indywidualnie przy komputerach udostępnionych przez organizatora.
5. Organizator zapewnia równe warunki pracy, w tym dostęp do programu Scratch w wersji offline.

## **§ 5.**

### **Przebieg drugiej części konkursu**

1. Każdy uczestnik otrzyma szczegółowy opis zadania, który zawierać będzie: cel projektu (np. stworzenie interaktywnej animacji, gry lub quizu), wymagane funkcjonalności, które musi zawierać rozwiązanie, kryteria oceny projektu.
2. Uczniowie mogą korzystać wyłącznie z narzędzi dostępnych w Scratchu.
3. Zabronione jest korzystanie z zewnętrznych materiałów (np. internetu, notatek, gotowych projektów).
4. Po upływie 120 minut uczestnicy zapisują i oddają swoje projekty zgodnie z instrukcjami komisji konkursowej.

## **§ 6.**

### **Kryteria oceny drugiej części konkursu**

1. Projekty będą oceniane według następujących kryteriów:
  - Poprawność działania (40%) – Czy projekt działa zgodnie z opisem zadania?
  - Zastosowanie elementów programowania (30%) – wykorzystanie pętli, warunków, zmiennych, zdarzeń itp.
  - Kreatywność i estetyka (20%) – oryginalność pomysłu, estetyka wykonania, animacje, efekty dźwiękowe.
  - Czytelność kodu (10%) – poprawna organizacja skryptów, stosowanie nazw zmiennych i komentarzy.
2. Maksymalna liczba punktów do zdobycia wynosi 100.
3. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów o kolejności miejsc może zdecydować czas wykonania zadania oraz dodatkowa ocena jury.

## **§ 7.**

### **Zasady fair play**

1. Podczas konkursu obowiązuje zakaz współpracy między uczestnikami.

2. Niedozwolone jest kopiowanie kodu od innych uczestników.
3. W przypadku naruszenia zasad regulaminu uczestnik może zostać zdyskwalifikowany.

## **§ 8.**

### **Zgoda rodziców**

1. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest pisemna zgoda rodziców lub opiekunów prawnych.
2. Formularz zgody zostanie udostępniony szkołom zgłaszającym uczniów do konkursu.
3. Szkoły są zobowiązane do zebrania zgód od wszystkich uczestników konkursu.
4. Uczniowie zakwalifikowani do drugiego etapu muszą dostarczyć wypełniony i podpisany formularz zgody organizatorom w dniu konkursu przed rozpoczęciem zawodów.
5. Brak zgody może skutkować niedopuszczeniem ucznia do drugiego etapu konkursu.

## **§ 9.**

### **Nagrody**

1. Na podstawie wyników Komisja Konkursowa ustala zwycięzcę:
  - Nagrody za uczestnictwo obejmują dyplomy oraz upominki rzeczowe. Organizator może również przewidzieć dodatkowe wyróżnienia.
  - Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród odbędą się w Technikum 15.04.2026. Dokładna godzina zostanie podana na stronie internetowej szkoły do dnia 14.04.2026.