



## Regulamin X Konkursu Młodego Informatyka 2026

### § 1. Ustalenia podstawowe

X Konkursu Młodego Informatyka 2026 dla uczniów ósmych klas szkół podstawowych (zwany dalej Konkursem) jest konkursem przedmiotowym organizowanym przez Zespół Szkół Rzemiosł Artystycznych w Jeleniej Górze.

Konkurs polega na samodzielnym rozwiązywaniu zadań z zakresu informatyki.

Konkurs poszerza treści podstawy programowej przedmiotu Informatyka w szkole podstawowej.

Rodzice (opiekunowie prawni) każdego ucznia przystępującego do Konkursu składają pisemne oświadczenie wyrażające zgodę na udział ucznia w Konkursie, zawierające informację o zaznajomieniu się i akceptacji zapisów Regulaminu Konkursu oraz wyrażające zgodę na przetwarzanie danych osobowych ucznia zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2014 r., poz. 1182) w zakresie, w jakim jest to niezbędne do realizacji Konkursu.

### § 2. Cele Konkursu

Celem Konkursu jest:

- ujawnianie i rozwijanie talentów informatycznych,
- doskonalenie pracy szkół w zakresie wspierania rozwoju uczniów szczególnie uzdolnionych,
- wyzwalamie twórczej postawy nauczycieli w poszukiwaniu odpowiednich metod i form pracy z uczniem zdolnym,
- promowanie szkół, nauczycieli oraz uczniów szczególnie uzdolnionych,
- wdrażanie uczniów do samokształcenia i przygotowanie ich do nauki w szkołach wyższego szczebla.

### § 3. Organizacja Konkursu

Konkurs przeprowadza Zespół Szkół Rzemiosł Artystycznych im Stanisława Wyspiańskiego w budynku szkolnym przy ulicy Cieplickiej 34 w Jeleniej Górze.

### § 4. Przebieg Konkursu

Konkurs odbędzie się w dniu 16 kwietnia 2026 r. w Zespole Szkół Rzemiosł Artystycznych im. St. Wyspiańskiego w Jeleniej Górze w godz. 9.00 do 13.00.

Konkurs składa się z trzech części:

**Część 1.** Test wiedzy ogólnej z zakresu Informatyki

**Część 2.** Rywalizacja w konkursie zarabiania przewodów UTP wg standardu EIA/TIA-568-A oraz EIA/TIA-568-B wtykami rj45 (czas trwania 20 min.).

**Część 3.** Programowanie w języku Python 3.x.

W zależności od ilości uczestników zostaną oni podzieleni na grupy i będą brali kolejno udział w każdej z kolejnych części konkursu, gdzie będą gromadzili punkty za poprawność wykonania każdego z trzech zadań. Po zakończeniu każdej z części punkty zgromadzone za wszystkie zadania zostaną zsumowane i pozwolą wyodrębnić zwycięzcę konkursu.

Do oceny prac uczestników zostaną powołane niezależne zespoły złożone z nauczycieli Zespołu Szkół Rzemiosł Artystycznych i opiekunów uczestników ze szkół obecnych w dniu konkursu. Członkom Jury zostaną przydzieleni do pomocy sędziowie techniczni w osobach uczniów klas technikum informatycznego szkoły organizatora.

## **Zadania i ocena**

### **Część 1.** Test wiedzy ogólnej z zakresu Informatyki

Uczestnicy wezmą udział w teście dotyczącym zagadnień związanych z informatyką. Test będzie się odbywał w wersji elektronicznej na komputerze przy użyciu specjalnie do tego typu zadań przygotowanej platformy. Każdy z użytkowników może uzyskać za to zadanie maksymalnie 40 punktów (1 punkt za każdą poprawną odpowiedź).

**Część 2.** Rywalizacja w konkursie zarabiania przewodów UTP wtykiem RJ45 wg standardu EIA/TIA-568-A oraz EIA/TIA-568-B wtykami rj45 (czas trwania 20 min.).

Uczestnicy mają do wykonania 1 przewód (skrosowany). Do zdobycia w tej rywalizacji jest maksymalnie 20 punktów (za każdy wtyk rj45 po 10 punktów). Na wykonanie przewodów uczestnicy będą mieli 20 minut. Ocenie będzie podlegać:

- zaciśnięcie wtyku na przewodzie [4 punkty]
- zachowanie odpowiedniej kolejności przewodów we wtyku [2 punkty]
- działanie przewodu podczas testowania testerem sieci [3 punkty]
- estetyka wykonania – zewnętrzna izolacja przewodu musi być zaciśnięta we wtyku rj45 przez specjalnie do tego przeznaczony zatrzask, przewody wewnętrzne nie mogą wystawać poza wtyk rj45 [1 punkty]

Uczestnicy będą mieli do dyspozycji dokumentację określającą kolejność kolorów przewodów we wtyku rj45.

### **Część 3.** Programowanie w języku Python 3.x.

Zadaniem uczniów będzie rozwiązanie 4 zadań. Korzystamy z edytora kodu Thonny – darmowej aplikacji, która pobrać można ze strony <https://thonny.org/>.

Do rozwiązania zadań potrzebna jest podstawowa znajomość składni języka Python oraz:

- instrukcje warunkowe
- pętle
- operacje matematyczne
- operacje na łańcuchach (danych typu string)
- obsługa turtle – wypełnienia, dobór kolorów, logika i struktura kodu.
- działania na listach (w tym metody list)

Za każde z poprawnie rozwiązane zadanie w języku Python użytkownik może otrzymać max 10p. Przy ocenie zadań ważna będzie zasada (DRY – *Don't Repeat Yourself*)

## **§ 5. Zadania Organizatora.**

### **Organizator konkursu**

Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Rzemiosł Artystycznych im. Stanisława Wyspiańskiego w Jeleniej Górze

## **Koordynatorzy**

Koordynatorami konkursu są nauczyciele zatrudnieni w placówce Organizatora: Michał Piecyk i Jarosław Strzała.

## **Komisja Konkursowa**

Komisja Konkursowa powoływana jest wśród nauczycieli Zespołu Szkół Rzemiosł Artystycznych oraz nauczycieli i opiekunów uczestników konkursu obecnych w dniu konkursu w Zespole Szkół Rzemiosł Artystycznych przy ulicy Cieplickiej 34 w Jeleniej Górze.

Zadaniem Komisji Konkursowej jest:

- ocena rozwiązań przez uczestników zadań,
- ustalenie listy laureatów i uczniów wyróżnionych,
- rozdział dyplomów oraz nagród rzeczowych,
- nadzór nad przebiegiem konkursu.

## **Zadania Organizatora-koordynatorów**

Organizator-koordynatorzy odpowiadają za:

- przygotowanie zadań konkursowych,
- przygotowanie pracowni komputerowej,
- upowszechnianie informacji o konkursie wśród uczniów i nauczycieli szkół podstawowych powiatu jeleniogórskiego,
- pozyskanie sponsorów fundujących nagrody rzeczowe dla uczestników konkursu,
- zapewnienie uczestnikom rozrywki w trakcie oczekiwania na przystąpienie do konkursu oraz ogłoszenie wyników.

## **Regulamin zgłoszenia do udziału w konkursie.**

- W konkursie mogą brać udział tylko uczniowie 8 klas szkół podstawowych.
- Obowiązuje ograniczona liczba miejsc, o przyjęciu do konkursu decyduje kolejność zgłoszenia.
- Zgłoszenia winny być kierowane do Zespołu Szkół Rzemiosł Artystycznych na adres e-mail [jaroslaw.strzala@zsart.edu.pl](mailto:jaroslaw.strzala@zsart.edu.pl).
- Termin przyjmowania zgłoszeń do konkursu upływa 14.04.2026 o godzinie 15:00. Zgłoszenia nadesłane po terminie nie będą rozpatrywane.
- Zgłoszenie powinno zawierać dane kontaktowe uczestnika konkursu, zgodę opiekuna dziecka oraz nazwę szkoły do której uczeń obecnie uczęszcza.
- W przypadku zgłoszeń kilku uczniów z jednej szkoły można dokonać zgłoszenia zbiorowego, przy czym obowiązuje kolejność na liście zgłoszonych ze względu na ograniczoną liczbę miejsc.

Bardzo serdecznie zapraszamy opiekunów młodzieży zgłoszonej do konkursu, którzy zostaną włączeni do Jury oceniającego wykonanie zadań.

Załącznik 1

## Zgłoszenie placówki

do udziału w Konkursie informatycznym: „X Konkursu Młodego Informatyka 2026”

Niniejszym zgłaszam ..... do konkursu oraz akceptuję Regulamin Konkursu.

.....

.....

nazwa szkoły

.....

adres szkoły

Imię i nazwisko opiekuna .....,

nr telefonu ..... adres e-mail do kontaktu .....

.....  
*Miejscowość, data*

.....  
*Podpis dyrektora placówki*

*Pieczęć placówki*