

**TERMINARZ WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU PRZEDMIOTOWEGO
Z INFORMATYKI W ROKU SZKOLNYM 2026/2027**

pierwszy stopień	drugi stopień	trzeci stopień
08.10.2026 r. 9:00 – 10:30	17.11.2026 r. godz. 11:00	16.02.2027 r. godz. 11:00

I. Cele konkursu

1. popularyzacja informatyki jako dziedziny nauki i praktyki
2. rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych u uczniów
3. kształtowanie i rozwijanie zdolności informatycznych
4. stymulowanie aktywności poznawczej młodzieży informatycznie uzdolnionej
5. podnoszenie poziomu wiedzy informatycznej uczniów szkół podstawowych
6. pogłębianie wiedzy i umiejętności w zakresie informatyki
7. wyłanianie i promowanie uczniów zdolnych i utalentowanych informatycznie

II. Zakres umiejętności

Umiejętności wymagane od uczestników Konkursu Przedmiotowego z Informatyki opisane są w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z przedmiotu informatyka.

III. Zakres treści.

Zakres treści Konkursu Przedmiotowego z Informatyki jest zgodny z treściami nauczania podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej z przedmiotu informatyka.

Zakres umiejętności i treści - I stopień

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów
 - Tworzenie sekwencji i drzew informacji (np. obrazki, teksty, obiekty z cechami charakterystycznymi).
 - Formułowanie algorytmów do rozwiązywania problemów codziennych i szkolnych (np. liczenie średniej, sterowanie robotem, dodawanie i odejmowanie).
 - Rozpoznawanie i stosowanie kroków algorytmicznego rozwiązywania problemów (specyfikacja, analiza, schemat blokowy, lista kroków, zapis w języku programowania).
 - Znajomość algorytmów: podzielność liczb, Euklidesa (z odejmowaniem i z resztą dzielenia), wyszukiwania, sortowania (np. przez wybieranie).
 - Reprezentacja danych w komputerze: wartości logiczne, system binarny, kody ASCII, grafika rastrowa i wektorowa, zapis audio i wideo.
 - Prezentacja przykładów zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów.
2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera
 - Tworzenie programów w językach wizualnych i tekstowych z użyciem instrukcji warunkowych, iteracyjnych, funkcji, zmiennych, tablic.
 - Tworzenie dokumentów i prezentacji multimedialnych (tekst, grafika, animacja, dźwięk, film).

- Tworzenie strony internetowej z użyciem HTML (odnośniki, podstawowe znaczniki języka html).
 - Praca z arkuszem kalkulacyjnym: formuły, wykresy, adresowanie, filtrowanie i porządkowanie danych.
 - Wyszukiwanie informacji w sieci.
3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami
- Opis budowy i działania sieci komputerowych (LAN, Internet, podstawowe urządzenia sieciowe, adresacja sieci IPv4 itp.).
 - Praca z edytorem tekstu.
 - Poprawne użycie terminologii informatycznej.
4. Kompetencje społeczne
- Znajomość głównych etapów historycznego rozwoju informatyki i technologii.
5. Prawo i bezpieczeństwo
- Zasady etyczne: prywatność, własność intelektualna, bezpieczeństwo cyfrowe.
 - Rozpoznawanie zagrożeń technologicznych i stosowanie profilaktyki antywirusowej.
 - Znajomość typów licencji oprogramowania i udostępniania zasobów w sieci.
 - Rozpoznawanie fake newsów, krytyczna analiza źródeł, ochrona prywatności w mediach społecznościowych, cyberzagrożenia (np. phishing, deepfake).

Uwaga techniczna:

Zadania konkursowe będą oparte na znajomości środowiska systemu operacyjnego Microsoft Windows, a także na umiejętności programowania w językach Python (wersja 3.11 i nowsza) i Scratch. Do realizacji zadań uczestnicy będą wykorzystywać znajomość pakietu biurowego Microsoft Office.

IV. Proponowana literatura:

Podręczniki do przedmiotu informatyka - wykaz podręczników dopuszczonych do użytku szkolnego do kształcenia ogólnego, szkoła podstawowa (kl. 4-8):

<https://podreczniki.men.gov.pl/podreczniki/1>

- Sysło M. M., Algorytmy, Helion, Gliwice 2016
- Materiały online dotyczące informatyki na stronie **Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej** Ministerstwa Edukacji i Nauki (Szkoła Podstawowa 4-8) (stan na dzień 1 września 2026 r.):

<https://zpe.gov.pl/szukaj?query=&stage=E2&subject=Informatyka+Szkoła+podstawowa+4-8>.

Słowo kluczowe: Algorytmy (stan na 1.09.2026)

- Bezpieczeństwo w sieci: Dyżurnet.pl NASK – słownik pojęć:

<https://dyzurnet.pl/slownik-pojec>

- Zagadnienia związane z prawami autorskimi i otwartymi licencjami:

<https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>