

REGULAMIN KONKURSU PRZEDMIOTOWEGO Z INFORMATYKI DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

§ 1. Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się „Konkurs przedmiotowy z informatyki dla uczniów szkół podstawowych” zwany dalej „Konkursem”.

§ 2. Organizatorem Konkursu jest Lubuski Kurator Oświaty, zwany dalej „Kuratorem”.

§ 3. 1. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie klas IV-VIII szkół podstawowych województwa lubuskiego.

2. Uczeń ma prawo przystąpić do każdego konkursu organizowanego w szkole. Jeżeli w macierzystej szkole ucznia nie organizuje się danego konkursu, uczeń może do niego przystąpić w szkole wskazanej przez dyrektora szkoły macierzystej.

3. Uczeń może przystąpić do zawodów po okazaniu komisji konkursowej aktualnej legitymacji szkolnej.

4. Dla uczestników, którzy z różnych przyczyn nie przystąpią do Konkursu w wyznaczonym dniu, nie przewiduje się dodatkowego terminu konkursu. Nieprzystąpienie do Konkursu oznacza rezygnację z udziału w Konkursie.

5. W przypadku nakładania się terminów zawodów kilku konkursów uczeń dokonuje wyboru konkursu, w którym weźmie udział.

6. Na każdym stopniu Konkursu zapewnia się dostosowanie warunków i miejsca pracy do potrzeb i możliwości uczestnika Konkursu posiadającego zaświadczenie lekarskie o niepełnosprawności lub przewlekłej chorobie. Dostosowanie, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, nie może naruszać zasad samodzielnej pracy uczestnika Konkursu.

7. Zawody przeprowadza się w wydzielonych salach z uwzględnieniem zasady samodzielności. W salach, w których odbywają się zawody, mogą przebywać wyłącznie uczestnicy konkursu, członkowie komisji konkursowej i obserwatorzy z ramienia Lubuskiego Kuratora Oświaty.

8. Przystąpienie do Konkursu jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestników na potrzeby organizacji Konkursu, w tym publikowania wyników na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych, do ich poprawiania oraz do żądania zaprzestania przetwarzania swoich danych. Żądanie zaprzestania przetwarzania swoich danych jest jednoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie.

§ 4. 1. Konkurs obejmuje oraz rozszerza zakres treści zawartych w podstawie programowej z informatyki, ujętej w rozporządzeniu 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, z późn. zm.).

2. Zakres wiedzy i umiejętności wymaganych na poszczególnych stopniach Konkursu:

Wymagania ogólne

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.

- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych.
- 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.

Wymagania kolejnego etapu obejmują wymagania niższego etapu.

I etap (szkolny) oraz II etap (rejonowy) – wymagania szczegółowe:

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

- 1) formułuje problem w postaci specyfikacji (czyli opisuje dane i wyniki) i wyróżnia kroki w algorytmicznym rozwiązywaniu problemów. Stosuje różne sposoby przedstawiania algorytmów, w tym w języku naturalnym, w postaci schematów blokowych, listy kroków;
- 2) stosuje przy rozwiązywaniu problemów podstawowe algorytmy:
 - a) na liczbach naturalnych: bada podzielność liczb, wyodrębnia cyfry danej liczby, przedstawia działanie algorytmu Euklidesa w obu wersjach iteracyjnych (z odejmowaniem i z resztą z dzielenia);
 - b) wyszukiwania i porządkowania: wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym i nieuporządkowanym oraz porządkuje elementy w zbiorze metodą przez proste wybieranie i zliczanie;
- 3) przedstawia sposoby reprezentowania w komputerze wartości logicznych, liczb naturalnych (system binarny), znaków (kody ASCII) i tekstów;
- 4) prezentuje przykłady zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

- 1) projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne i tablice. W szczególności programuje algorytmy z działu I pkt 2;
- 2) analizuje i modyfikuje prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie;
- 3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem;
 - b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane;
 - c) korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń;

d) tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;

e) tworzenia prostej strony internetowej w języku HTML i CSS.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Uczeń:

- 1) schematycznie przedstawia budowę i funkcjonowanie sieci komputerowej, szkolnej, domowej i sieci internet;
- 2) poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci;
- 2) przedstawia główne etapy w historycznym rozwoju informatyki i technologii;
- 3) określa zakres kompetencji informatycznych, niezbędnych do wykonywania różnych zawodów.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

- 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją;
- 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami;
- 3) rozróżnia typy licencji na oprogramowanie oraz na zasoby w sieci.

III etap (wojewódzki) – wymagania szczegółowe

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

- 1) stosuje przy rozwiązywaniu problemów kolejne podstawowe algorytmy:
 - a) na liczbach naturalnych: badania pierwszości liczby, zamiany reprezentacji liczb między pozycyjnymi systemami liczbowymi, obliczania wartości elementów ciągu metodą iteracyjną i rekurencyjną (np. ciągu Fibonacciego);
 - b) na tekstach: porównywanie tekstów, wyszukiwania wzorca w tekście, szyfrowania tekstu;
 - c) porządkowania ciągu liczb przez wstawianie i metodą bąbelkową;
 - d) wydawania reszty najmniejszą liczbą nominałów;
- 2) sprawdza poprawność działania algorytmów dla przykładowych danych.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

- 1) korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje na potrzeby rozwiązywanych problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - a) tworzenia estetycznych kompozycji graficznych: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej;
 - b) tworzenia różnych dokumentów: formatuje i łączy teksty, wstawia symbole, obrazy, tabele, korzysta z szablonów dokumentów, dłuższe dokumenty dzieli na strony;
 - c) rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania z różnych przedmiotów w zakresie szkoły podstawowej, z codziennego życia oraz implementacji wybranych algorytmów w arkuszu kalkulacyjnym: umieszcza dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, posługuje się podstawowymi funkcjami, stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane, przedstawia dane w postaci różnego typu wykresów, porządkuje i filtruje dane;

tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystując tekst, grafikę, animację, dźwięk i film, stosuje hiperłącza;

- d) tworzenia i formatowania prostej strony internetowej zawierającej; tekst, grafikę, hiperłącza, stosując przy tym podstawowe polecenia języka HTML oraz arkusz stylów CSS.

§ 5. Wykaz literatury stanowiącej pomoc dla nauczyciela i ucznia.

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.

Wykaz literatury stanowiącej pomoc dla nauczycieli:

- 1) Dąbrowski M., Bezpieczeństwo w sieci. Podręcznik dla szkół podstawowych, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2023;
- 2) Diks K. M., Idziaszek T., Łącki J., Radoszewski J., W poszukiwaniu wyzwań, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018;
- 3) Grzegorzczak T., Pasja Informatyki. Nowoczesne podejście do programowania dla uczniów szkół podstawowych, Helion, Gliwice 2024;
- 4) Jurkiewicz A., Podstawy algorytmiki i programowania w szkole podstawowej, WSiP, Warszawa 2024;
- 5) Kuczyńska K., Kodowanie bez komputera. Kreatywne zajęcia dla dzieci, Nowa Era, Warszawa 2023;
- 6) Kulesza R., Langa S., Leśniakiewicz D., Pełka P., Giganci Programowania, Młodzi giganci programowania. Scratch, Wydanie II, Helion, Gliwice 2021;
- 7) Luliński M., Zadania konkursowe z informatyki, Mikom, Warszawa 2002;
- 8) Nowak N., Informatyka z uśmiechem. Programowanie w Scratch dla klas IV-VI, Helion, Gliwice 2023;
- 9) Pyne B., Uczymy dzieci programowania, przyjazny przewodnik po programowaniu w Pythonie, PWN, Warszawa 2018;
- 10) Sande W., Sande W., „Hello world: Przygoda z programowaniem dla dzieci i absolutnie początkujących”, Helion, Gliwice, 2017;
- 11) Sysło M. M., Piramidy, szyszki i inne konstrukcje algorytmiczne, Helion, Gliwice 2015;
- 12) Sysło Sysło M. M., Algorytmy, Helion, Gliwice 2016;
- 13) Tomaszewicz J., Zaprzyjaźnij się z algorytmami, Przewodnik dla początkujących i średniozaawansowanych, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021;
- 14) Tomaszewicz J., „Zaprzyjaźnij się z algorytmami”, PWN, Warszawa 2016;
- 15) Zaborowski M., Zabawy z Pythonem. Programowanie dla dzieci, Helion, Gliwice 2024.

Strony internetowe:

- 1) Olimpiada Informatyczna Juniorów (<https://oi.edu.pl/>);
- 2) Bóbr międzynarodowy konkurs informatyczny (<http://www.bobr.edu.pl/>);
- 3) Python, strona polskiej grupy Python, (<https://pl.python.org>) [dostęp 15.09.2024];
- 4) Kurs Python dla początkujących (darmowy), (<https://www.flynerd.pl/tag/python-kurs>)[dostęp 15.09.2024];
- 5) Programowanie i algorytmy, (<http://www.algorytm.edu.pl>) [dostęp 15.09.2024].

§ 6. 1. Konkurs przygotowuje i przeprowadza Wojewódzka Komisja Konkursowa powołana przez Kuratora. W skład Komisji wchodzi:

- 1) Przewodniczący;
- 2) Wiceprzewodniczący;
- 3) pozostali członkowie.

2. Siedzibą Wojewódzkiej Komisji Konkursowej jest Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim, ul. Jagiellończyka 10, tel. (95) 720-84-12, faks (95) 722-37-26, e-mail: kuratorium@ko-gorzow.edu.pl; strona internetowa: www.ko-gorzow.edu.pl.

§ 7. 1. Konkurs organizowany jest trzystopniowo:

- 1) I stopień – zawody szkolne – zostaną przeprowadzone dnia 06.12.2024 r.;
- 2) II stopień – zawody rejonowe – zostaną przeprowadzone dnia 07.02.2025 r.;
- 3) III stopień – zawody wojewódzkie – zostaną przeprowadzone dnia 04.04.2025 r.

2. Na zawodach obowiązuje:

- 1) I stopnia – zadania ustalone przez Szkolną Komisję Konkursową; czas trwania 60 minut.
- 2) II stopnia – test zawierający wyłącznie zadania zamknięte jednokrotnego wyboru; czas trwania 60 minut.
- 3) III stopnia – test zawierający zadania zamknięte jednokrotnego wyboru; czas trwania 60 minut.

§ 8. 1. Zawody szkolne przeprowadzają Szkolne Komisje Konkursowe powoływane w szkołach przez właściwych dyrektorów szkół.

2. Szkolna Komisja Konkursowa ustala zadania obowiązujące uczestników zawodów szkolnych.

3. Dyrektorzy szkół zobowiązani są do:

- 1) przekazania informacji nauczycielom, uczniom i rodzicom o organizowanym przez Lubuskiego Kuratora Oświaty konkursie i jego regulaminie;
- 2) zalogowania się na platformie Elektronicznego Systemu Konkursów Przedmiotowych (ESKP) Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim (dalej „platforma ESKP”) <https://ko-gorzow.edu.pl/konkursy/>;
- 3) wpisania na platformie ESKP uczniów zgłoszonych z danej szkoły jako uczestników zawodów szkolnych poszczególnych konkursów;
- 4) przeprowadzenia, w wyznaczonym dniu, zawodów szkolnych konkursu lub wyznaczenia osoby odpowiedzialnej za ich przeprowadzenie;
- 5) nadzorowania lub wyznaczenia osoby odpowiedzialnej za sprawdzenie prac konkursowych;
- 6) wprowadzenia wyników zawodów szkolnych na platformie ESKP w terminie 2 dni roboczych od przeprowadzenia konkursu;
- 7) przechowania prac konkursowych z zawodów szkolnych do końca roku szkolnego, w którym odbywał się konkurs.

4. Do zawodów rejonowych awansują uczniowie, którzy w zawodach szkolnych uzyskali nie mniej niż 80% punktów możliwych do zdobycia.

5. Lista osób zakwalifikowanych do zawodów rejonowych ogłoszona zostanie na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim do 19 grudnia 2024 r.

§ 9. 1. Zawody rejonowe przeprowadzają Rejonowe Komisje Konkursowe.

2. Do prac w Rejonowych Komisjach Konkursowych powoływani są nauczyciele zapewniający merytoryczną oraz terminową realizację zadania. Przewodniczących Rejonowych Komisji Konkursowych powołuje Lubuski Kurator Oświaty, a pozostałych członków Rejonowych Komisji Konkursowych powołują Przewodniczący Rejonowych Komisji Konkursowych.

3. Ustala się następujące rejony Konkursu:

- 1) Rejon 1: powiaty: m. Gorzów Wielkopolski, gorzowski ziemski oraz strzelecko-drezdenecki;
- 2) Rejon 2: powiaty: międzyrzecki oraz świebodziński;
- 3) Rejon 3: powiaty: sulęciński oraz słubicki;

- 4) Rejon 4: powiaty: nowosolski oraz wschowski;
- 5) Rejon 5: powiaty: m. Zielona Góra, zielonogórski ziemski oraz krośnieński;
- 6) Rejon 6: powiaty: żarski oraz żagański.

4. Siedziby Rejonowych Komisji Konkursowych oraz miejsca zawodów rejonowych ustala Wojewódzka Komisja Konkursowa. Informacja o siedzibie oraz miejscu zawodów rejonowych zostanie publikowana na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim w terminie do dnia 31 października 2024 r.

5. Wojewódzka Komisja Konkursowa ustala zadania obowiązujące uczestników zawodów rejonowych.

6. Po przeprowadzeniu zawodów Rejonowa Komisja Konkursowa wprowadza wyniki zawodów rejonowych na platformie ESKP, przekazuje protokół zawodów i wszystkie prace konkursowe uczestników do Wojewódzkiej Komisji Konkursowej w ciągu 3 dni od daty przeprowadzenia zawodów rejonowych.

7. Wojewódzka Komisja Konkursowa ma prawo weryfikacji wyników uzyskanych przez uczestników zawodów rejonowych.

8. Wojewódzka Komisja Konkursowa rekomenduje Kuratorowi do zawodów wojewódzkich wszystkich uczniów, którzy w zawodach rejonowych uzyskali nie mniej niż 85% punktów możliwych do zdobycia.

9. Jeżeli 85% punktów możliwych do zdobycia uzyska mniej niż 10% wszystkich uczestników zawodów rejonowych, Wojewódzka Komisja Konkursowa rekomenduje Kuratorowi do zawodów wojewódzkich uczniów, którzy uzyskali najlepszy wynik w liczbie 10% ogólnej liczby wszystkich uczestników zawodów rejonowych. Ust. 8 nie stosuje się.

10. Wyniki zawodów rejonowych publikowane są na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim w terminie do 10 dni od daty przeprowadzenia zawodów rejonowych.

§ 10. 1. Zawody wojewódzkie – finał – przeprowadza Wojewódzka Komisja Konkursowa.

2. Informacja o miejscu finału publikowana jest na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim w terminie do 2 tygodni przed datą przeprowadzenia finału Konkursu.

3. Wojewódzka Komisja Konkursowa ustala zadania obowiązujące uczestników zawodów wojewódzkich.

4. Wojewódzka Komisja Konkursowa przedstawia Kuratorowi listę uczniów, którzy w finale uzyskali nie mniej niż 90% punktów możliwych do zdobycia, rekomendując ich do przyznania tytułu laureata.

5. Jeżeli 90% punktów możliwych do zdobycia uzyska mniej niż 15% wszystkich uczestników finału, Wojewódzka Komisja Konkursowa przedstawia Kuratorowi listę uczniów, którzy uzyskali najlepszy wynik w liczbie 15% ogólnej liczby wszystkich uczestników finału. Ust. 4 nie stosuje się.

6. Tytuł finalisty uzyskują uczestnicy zakwalifikowani do zawodów wojewódzkich (III stopnia), którzy uzyskali w finale co najmniej 50% punktów możliwych do zdobycia.

7. Wyniki finału Konkursu oraz lista laureatów i finalistów publikowane są na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim w terminie do 10 dni od daty przeprowadzenia finału Konkursu.

8. Prace konkursowe przechowywane są do końca roku szkolnego, w którym przeprowadzany jest konkurs.

§ 11. Obserwatorami każdego stopnia konkursu mogą być pracownicy Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim.

§ 12. 1. Skargi uczestników Konkursu lub ich rodziców (prawnych opiekunów) na niezgodny z regulaminem przebieg zawodów szkolnych rozpatruje dyrektor właściwej szkoły. Decyzja dyrektora szkoły jest ostateczna.

2. Skargi uczestników Konkursu lub ich rodziców (prawnych opiekunów) na niezgodny z regulaminem przebieg zawodów rejonowych i wojewódzkich rozpatruje Przewodniczący Wojewódzkiej Komisji Konkursowej. Decyzja Przewodniczącego jest ostateczna.

3. Skargi wnosi się w formie pisemnej w terminie 3 dni od dnia przeprowadzenia Konkursu, decyduje data wpływu.

4. Skargi rozpatruje się w terminie 7 dni od daty ich otrzymania.

5. Skargi wniesione po upływie terminu, o którym mowa w ust. 3, pozostawia się bez rozpatrzenia.

§ 13. 1. Tytuł laureata i finalisty Konkursu przyznaje Kurator.

2. Laureatom i finalistom Konkursu Kurator wydaje zaświadczenia.

3. Zaświadczenia są ważne na terenie całego kraju.

§ 14. 1. Zadania konkursowe do czasu rozpoczęcia Konkursu udostępnia się jedynie osobom upoważnionym. Prace konkursowe są kodowane według ustaleń Wojewódzkiej Komisji Konkursowej.

2. Zadania konkursowe z zawodów stopnia rejonowego i stopnia wojewódzkiego publikowane są na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim następnego dnia po terminie przeprowadzenia Konkursu.

3. Klucz rozwiązań publikowany jest na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim z chwilą ogłoszenia wyników.

§ 15. 1. Prace konkursowe udostępnia się do wglądu uczestnikom lub ich rodzicom (prawym opiekunom) na wniosek skierowany do właściwego dyrektora szkoły (zawody szkolne) lub Przewodniczącego Wojewódzkiej Komisji Konkursowej (zawody rejonowe i wojewódzkie).

2. Wniosek składa się w formie elektronicznej (wiadomość e-mail) na adres odpowiednio właściwej szkoły (zawody szkolne) lub kuratorium@ko-gorzow.edu.pl (zawody rejonowe i wojewódzkie) w terminie dwóch dni roboczych (do godziny 15.00 drugiego dnia roboczego) od dnia ogłoszenia wyników zawodów.

3. Prace konkursowe udostępnia się do wglądu w formie elektronicznej, przesyłając zeskanowaną pracę na adres e-mail wnioskodawcy w terminie trzech dni roboczych od dnia złożenia wniosku o wgląd do pracy.

§ 16. 1. Uczestnikom Konkursu lub ich rodzicom (prawym opiekunom) przysługuje odwołanie od oceny pracy konkursowej.

2. Odwołanie powinno być wniesione w formie pisemnej oraz powinno zawierać zwięzłe przedstawienie zarzutów wraz z ich uzasadnieniem.

3. Odwołanie od oceny pracy konkursowej ustalonej przez Szkolną Komisję Konkursową rozpatruje dyrektor właściwej szkoły. Decyzja dyrektora szkoły jest ostateczna.

4. Odwołanie od oceny pracy konkursowej ustalonej przez Rejonową lub Wojewódzką Komisję Konkursową rozpatruje Przewodniczący Wojewódzkiej Komisji Konkursowej. Decyzja Przewodniczącego jest ostateczna.

5. Odwołanie wnosi się w formie pisemnej w terminie 3 dni roboczych od dnia wglądu do pracy konkursowej. Liczy się data wpływu odwołania odpowiednio do dyrektora właściwej szkoły lub Przewodniczącego Wojewódzkiej Komisji Konkursowej.

6. Jeżeli uczestnik lub rodzic (prawny opiekun) nie skorzystał z prawa wglądu do pracy konkursowej, termin do wniesienia odwołania biegnie od dnia określonego w § 15 ust. 2.

Liczy się data wpływu odwołania odpowiednio do dyrektora właściwej szkoły lub Przewodniczącego Wojewódzkiej Komisji Konkursowej.

7. Odwołanie rozpatruje się w terminie 7 dni od daty jego otrzymania.

8. Odwołanie niezawierające elementów, o których mowa w ust. 2, oraz wniesione po upływie terminu, o którym mowa w ust. 5, pozostawia się bez rozpatrzenia.

§ 17. Informacja o terminie i miejscu uroczystego podsumowania Konkursu oraz o wręczeniu zaświadczeń dla laureatów opublikowana będzie na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Gorzowie Wielkopolskim w terminie do 28 kwietnia 2025 r.

§ 18. W szczególnych przypadkach, wynikających z aktualnej sytuacji epidemiologicznej w danej szkole, mogą być podejmowane inne decyzje w sprawie sposobu organizacji konkursu przez organizatora.