

Szkoły i placówki (/szkoły-i-placowki) ▾

Uczeń, rodzic, student (/dla-ucznia-i-rodzica) ▾

Nauczyciel, dyrektor (/dla-nauczyciela-i-dyrektora/rozwoj-zawodowy) ▾ ...

Strona
główna
(/)

Odznaczenia i nagrody
(/wydzial-oswiaty-i-
wychowania/odznaczenia-
i-nagrody)

Ruszyły zapisy do Gigathonu - największego ogólnopolskiego konkursu
programistycznego dla dzieci i młodzieży (/wiadomosci/ruszyly-zapisy-do-
gigathonu-najwiekszego-ogolnopolskiego-konkursu-programistycznego-
dla-dzieci-i-mlodziezy-7866)

 12.04.2024, 14:22

Ruszyły zapisy do Gigathonu - ■ największego ogólnopolskiego konkursu programistycznego dla dzieci i młodzieży

Ruszyły zapisy do drugiej edycji Gigathonu. Pierwszy etap największego hackathonu dla dzieci i młodzieży w Polsce rozpocznie się dokładnie za miesiąc, a łączna pula nagród w konkursie wyniesie ponad 70 000 złotych.



GIGA THON
2024

OGÓLNOPOLSKI KONKURS
PROGRAMISTYCZNY
DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

**Weź udział w konkursie
i walcz o nagrody**

 Dowiedz się więcej!
www.gigathon.pl

50+ nagród do wygrania
w tym konsola ★ Xbox Series X

4 grupy wiekowe od 7 do 18 lat

6 środowisk programistycznych
Minecraft Education
Scratch Python / C# / C++

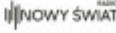
START ZAPISÓW
8 kwietnia
zapisy trwają do 26 maja

Organizator:  **Biuro Inicjatyw Programistycznych**

Sponsor główny:  **komputronik**

Partnerzy konkursu:  **Helion**  **HarperCollins Polska**

Partneri honorowi:  **Ministerstwo Edukacji**  **ORE**

Partneri medialni:  **Antyweb**  **CO-ACTION**  **family**  **Komputer**  **NOWY ŚWIAT**  **miasto dla dzieci**

Konkurs skierowany jest **do dzieci i młodzieży w wieku od 7 do 18 lat**. Uczestnicy zostaną podzieleni na **kategorie wiekowe**, a zadania konkursowe dostosowane są do wieku i umiejętności. W przypadku uczestników w wieku 7-9 lat zadania przygotowywane są w środowisku Minecraft Education, które jest dobrze znane przez najmłodszych. Osoby w wieku 10-12 wykonują zadania w Scratchu, który jest jednym z najpopularniejszych środowisk programistycznych. Z kolei na najstarszych pasjonatów kodowania, w wieku od 13 do 18 lat, czekają zadania w popularnych językach programowania, takich jak: C#, C++ oraz Python. Gigathon składa się z **trzech etapów i finału**, każdy etap konkursu wiąże się z coraz większym poziomem wiedzy, przy czym na pierwszych dwóch etapach wiedza uczestników sprawdzana jest za pomocą testów online. Trzeci etap składa się z zadania do samodzielnego rozwiązania w domu, a finał to stacjonarny hackathon w Warszawie dla 100 uczestników, którzy osiągnęli najlepsze wyniki we wcześniejszych etapach. Pierwszy etap konkursu rozpoczyna się już 6 maja, natomiast finałowy hackathon w Warszawie zaplanowany jest na koniec listopada.

Na uczestników czekają **atrakcyjne nagrody**, m.in.: konsola Microsoft Xbox Series X, telefony, tablety oraz akcesoria marki Samsung, roczny kurs programowania, wyjazd na obóz programistyczny, a także pakiety książek ufundowane przez wydawnictwa HarperCollins i Helion. W II edycji wprowadzone zostaną również wyróżnienia dla uczestników. Organizator przewidział nagrody specjalne. Jury

Zapisy odbywają się poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na [oficjalnej stronie wydarzenia](https://www.gigathon.pl/?utm_source=urz%C4%99dy&utm_medium=referral&utm_campaign=gigathon_2024&utm_term=urzad#get-ready) (https://www.gigathon.pl/?utm_source=urz%C4%99dy&utm_medium=referral&utm_campaign=gigathon_2024&utm_term=urzad#get-ready). Znajdują się tam również regulamin konkursu oraz informacja na temat nagród.

 **Drukuj****Zapisz**<https://bs2test.lublin.eu/wkhtmltopdf/aHR0cHM6Ly9iczJ0ZXN0Lmx1Ymxpb5ldS93>

()

jako

pdf

Wydział Oświaty i Wychowania

Adres: ul. Narutowicza 37/39/215**Telefon:** 81 466 39 00**Fax:** 81 466 39 01**E-mail:** oswiata@lublin.eu (<mailto:oswiata@lublin.eu>)**Godziny pracy:** od poniedziałku do piątku w godzinach 7:30 - 15:30

Dzieci i Młodzież

Działania miasta na rzecz dzieci i młodzieży

<https://lublin.eu/mieszkancy/dzieci-i-mlodziez/mlodziezowa-rada-miasta-lublin/>

Dla pracodawcy

Dofinansowanie kształcenia pracowników młodocianych

[\(/dla-pracodawcy\)](#)



Zgłoś problem z aplikacją?

Pomoc IT

(/pomoc)



(/projekt-oswiatowy/)



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

(<https://www.gov.pl/web/edukacja>)



(<https://kuratorium.lublin.pl/>)



ORE
OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

(<https://www.ore.edu.pl/>)



(<https://www.lscdn.p>)

■ Przydatne linki



Centralna Komisja
Egzaminacyjna

(<https://www.cke.gov.pl/>)



Okręgowa Komisja
Egzaminacyjna
w Krakowie

(<http://www.oke.krakow.pl/inf/>)



Edukacyjna Wartość
Dodana

(<https://ewd.edu.pl/start/>)

Siedziba władz Urzędu Miasta Lublin

Adres: plac Króla Władysława Łokietka 1, Lublin

Telefon: 81 466 1000

Fax: 81 466 1001

www.lublin.eu

Wydział Oświaty i Wychowania

Adres: ul. Narutowicza 37/39

20-016 Lublin

Telefon: 81 466 39 00

Fax: 81 466 39 01

E-mail: oswiata@lublin.eu

Lubelskie Centrum Ekonomiczno-Administracyjne Oświaty

Adres: ul. Jana Gilasa 3, Lublin

Telefon: 81 466 64 00

Fax: 81 466 64 01

E-mail: lco@lco.lublin.eu

(<https://biuletyn.lublin.eu/lco/lubelskie-centrum-ekonomiczno-administracyjne-oswiaty,1,12561,1.html>)

Copyright © 2024 Urząd Miasta Lublin

Projekt i realizacja: 

(/mapa-strony)

(/deklaracja-dostepnosci)