

Przedmiotowy Regulamin Konkursowy
XVI Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki
dla uczniów dotychczasowych gimnazjów oraz klas dotychczasowych gimnazjów
prowadzonych w szkołach innego typu
województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2017/2018.

I. Informacje ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa szczegółowe wymagania i umiejętności dotyczące organizacji XVI Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów dotychczasowych gimnazjów oraz klas dotychczasowych gimnazjów prowadzonych w szkołach innego typu województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2017/2018.
2. Informacje ogólne dotyczące konkursów przedmiotowych ujęte zostały w *Zarządzeniu nr 540/2017 w sprawie organizacji konkursów przedmiotowych w szkołach podstawowych i dotychczasowych gimnazjach w roku szkolnym 2017/2018* oraz w *Regulaminie ogólnym konkursów przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych, dotychczasowych gimnazjów oraz klas dotychczasowych gimnazjów prowadzonych w szkołach innego typu województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2017/2018* dostępnym na stronie Kuratorium Oświaty w Kielcach.

II. Cele konkursu

1. Rozwijanie i pogłębianie u uczniów zainteresowań i pasji związanych z technologią informacyjno-komunikacyjną.
2. Kształtowanie umiejętności zdobywania i rozszerzania wiedzy informatycznej z wykorzystaniem różnych źródeł informacji.
3. Wyłanianie talentów oraz rozbudzanie ciekawości poznawczej i twórczego działania uczniów.
4. Rozwijanie u uczniów umiejętności wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów.
5. Motywowanie nauczycieli do pracy z uczniem zdolnym.

III. Zakres wiedzy i umiejętności wymagany na poszczególnych etapach konkursu

1. Zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 roku w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (Dz. U. z 2002 r., nr 13, poz.125 z późn. zm.)* oraz zgodnie z *Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 18 sierpnia 2017 roku zmieniające rozporządzenie w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad. (Dz.U. z 2017 r.,poz.1580)* konkurs obejmuje i poszerza wiedzę oraz umiejętności zawarte w obowiązującej w klasach I - III gimnazjum podstawie programowej kształcenia ogólnego informatyki (*Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 roku w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2012 r., poz. 977, z późn. zm.)*).

2. Zadania etapu szkolnego, powiatowego i wojewódzkiego oparte będą o treści nauczania umieszczone w podstawie programowej dla przedmiotu informatyka dla III etapu edukacyjnego tj.:

a. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej, komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych;

b. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcionowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci;

c. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych;

d. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego;

e. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin;

f. Wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnej do rozwijania zainteresowań;

g. Opisywanie zastosowań informatyki; ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki.

3. Rodzaje zadań, które będą zastosowane na poszczególnych etapach:
 - a. etap I - szkolny: zadania otwarte;
 - b. etap II - powiatowy: test online - zadania zamknięte;
 - c. etap III - wojewódzki: zadania zamknięte i otwarte.
4. Zadania otwarte wykonywane na komputerze będą dotyczyły wykorzystania:
 - a. Edytorów tekstu i grafiki;
 - b. Arkusza kalkulacyjnego;
 - c. Hipertekstowego języka znaczników;
 - d. Jednego z języków programowania do rozwiązywania problemów algorytmiczno-programistycznych.
5. Etap szkolny:
 - a. Uczniowie rozwiązują zadania otwarte na komputerze;
 - b. Etap szkolny będzie trwał 60 minut.
6. Etap powiatowy:
 - a. Uczniowie rozwiązują test online zawierający zadania zamknięte;
 - b. Etap powiatowy będzie trwał 60 minut.
7. Etap wojewódzki:
 - a. Uczniowie rozwiązują zadania otwarte na komputerze oraz test.
 - b. Do dyspozycji uczestników etapu wojewódzkiego będzie następujące oprogramowanie: Microsoft Office, Apache OpenOffice; Logomocja 2.0, Scratch 2.0 Offline Editor, Free Pascal 2.4.2, Code::Blocks 10.05; Gimp 2.8, Inkscape 0.91.
 - c. Etap wojewódzki będzie trwał 120 minut.

IV. Organizacja konkursu

1. Podczas eliminacji konkursowych na każdym etapie uczeń jest zobowiązany okazać się legitymacją szkolną lub innym ważnym dokumentem tożsamości ze zdjęciem.
2. Na każdym etapie Konkursu zabrania się wnoszenia do sal, w których odbywa się konkurs wszelkich pomocy np. tablic z wzorami matematycznymi, podręczników, książek, kalkulatorów korzystania z środków łączności (np. telefonów komórkowych) oraz z kalkulatora w systemie operacyjnym na II etapie Konkursu.
3. Podczas rozwiązywania zadań zamkniętych na III etapie uczeń używa pióra lub długopisu, nie może używać korektora, a błędne zapisy powinien przekreślić.
4. Uczniowie mogą korzystać z brudnopisów (opieczętowana kartka) przygotowanych przez dyrektora szkoły, w której odbywa się dany etap Konkursu. Po zakończeniu pracy z arkuszem zadań brudnopis zostaje zwrócony do Komisji Konkursowej i nie podlega sprawdzeniu.

V. Procedura odwoławcza

1. Tryb odwoławczy na poszczególnych etapach konkursu oraz zasady zakwalifikowania uczestników do kolejnych etapów konkursu określa Regulamin Ogólny Konkursów Przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych, dotychczasowych gimnazjów oraz klas dotychczasowych gimnazjów prowadzonych w szkołach innego typu województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2017/2018.

VI. Wykaz literatury obowiązującej uczestników oraz stanowiącej pomoc dla nauczyciela

1. Podręczniki szkolne i zeszyty ćwiczeń do informatyki dopuszczone do użytku szkolnego, zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego z informatyki dla III etapu edukacyjnego.
2. Literatura dodatkowa:
 - a) Sysło M.M. - Algorytmy, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Sp. z o.o.;
 - b) Luliński M. - Zadania konkursowe z informatyki, Mikom;
 - c) Pańczyk J. - Informatyka Europejczyka. Koło informatyczne dla gimnazjalistów, Helion Edukacja.
3. Strony internetowe:
 - a) Podkarpacki Konkurs Informatyczny (<http://ckpidn.home.pl/konkurs>);
 - b) Olimpiada Informatyczna Gimnazjalistów (<http://oig.edu.pl/>);
 - c) Konkurs Informatyczny dla gimnazjalistów LOGIA (<http://logia.oeiizk.waw.pl>);
 - d) Bóbr międzynarodowy konkurs informatyczny (<http://www.bohr.edu.pl>);
 - e) Młodzieżowa Akademia Informatyczna (<http://main.edu.pl/pl>).