



PROGRAM I REGULAMIN WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO „MISTRZ KOMPUTERA”

WPROWADZENIE:

Historia konkursu rozpoczęła się w roku szkolnym 2001/2002. Wówczas adresowany był do uczniów szkół podstawowych miasta Lublin i gminy Garbów. Pomysłodawcą i koordynatorem konkursu był ówczesny metodyk informatyki i techniki, a organizatorami grupa nauczycieli z lubelskich szkół. Od roku szkolnego 2009/2010 konkurs obejmuje zasięgiem szkoły podstawowe województwa lubelskiego.

W roku szkolnym 2021/2022 organizatorami Wojewódzkiego Konkursu Informatycznego „MISTRZ KOMPUTERA” są:

- ✓ Szkoła Podstawowa nr 2 im. Jana Kochanowskiego, ul. Mickiewicza 24, 20-433 Lublin
- ✓ Szkoła Podstawowa nr 28 z Oddziałami Integracyjnymi im. Synów Pułku Ziemi Lubelskiej, ul. Radości 13, 20-530 Lublin
- ✓ Lubelskie Samorządowe Centrum Doskonalenia Nauczycieli, ul. Dominikańska 5, 20-111 Lublin

Koordynatorami konkursu z ramienia wymienionych szkół są:

- ✓ Hanna Głos – nauczyciel SP nr 2 w Lublinie, doradca metodyczny LSCDN
- ✓ Anna Jałowińska - nauczyciel SP nr 28 z Oddziałami Integracyjnymi w Lublinie
- ✓ Anna Szum - nauczyciel SP nr 28 z Oddziałami Integracyjnymi w Lublinie, doradca metodyczny LSCDN

Podczas organizacji konkursu współpracujemy z Politechniką Lubelską, Polskim Towarzystwem Informatycznym i ECDL. Honorowy patronat sprawuje Prezydent Miasta Lublin i Lubelski Kurator Oświaty.

I. CELE:

Cele ogólne konkursu:

1. Wdrożenie uczniów do stosowania komputera, oprogramowania i sieci Internet do rozwiązywania problemów z życia codziennego.
2. Zainteresowanie uczniów technologią informacyjną i rozwojem informatyki.
3. Uświadomienie uczniom zagrożeń wynikających z niewłaściwego wykorzystania komputera:
 - ✓ Bhp pracy z komputerem.
 - ✓ Treści niepożądane w środowisku Internet.
 - ✓ Zagrożenia wynikające z niewłaściwego doboru programu lub gry komputerowej.

Cele wychowawcze konkursu:

1. Uczeń poprzez uczestnictwo w konkursie:
 - ✓ Wzmacnia wiarę we własne siły.
 - ✓ Uzyskuje motywację do dalszej pracy.
 - ✓ Rozwija zainteresowanie rozwojem wiedzy informatycznej.
 - ✓ Kształci umiejętność dokonywania właściwego wyboru podczas wyszukiwania informacji w różnych źródłach.
 - ✓ Rozwija swoją wyobraźnię.
 - ✓ Dostrzega wartości własnej pracy.
 - ✓ Dostrzega korzyści związane z rozwojem technologii komputerowej.

II. UMIEJĘTNOŚCI:

1. Budowa i zasada działania komputera

- Zna podstawowe zasady obsługi komputera.
- Potrafi zorganizować stanowisko pracy zachowując zasady BHP.
- Zna elementy, z których składa się zestaw komputerowy.
- Potrafi rozróżnić urządzenia peryferyjne (wejścia i wyjścia).
- Potrafi omówić zasadę działania komputera.
- Wie do czego służy procesor, pamięć wewnętrzna: RAM, ROM, pamięć zewnętrzna: HDD, CD-ROM, DVD-ROM, pendrive, karta muzyczna, karta graficzna.

2. Środowisko Windows

- Potrafi wyjaśnić pojęcia: program, system operacyjny, środowisko pracy, aplikacja.
- Wie do czego służy Eksplorator Windows.
- Zna budowę i potrafi obsługiwać okna w środowisku Windows.
- Zna pojęcia: ścieżka dostępu.
- Potrafi samodzielnie uruchomić program i zakończyć jego działanie.
- Potrafi uruchomić kilka programów jednocześnie.
- Zna pojęcia: plik, rozszerzenie pliku, drzewo katalogów.
- Potrafi utworzyć drzewo katalogowe.
- Potrafi nadać i zmienić nazwę katalogu.
- Potrafi zapisać informacje we wskazanym katalogu.
- Potrafi kopiować pliki i katalogi.
- Potrafi usuwać pliki i katalogi.
- Potrafi zapisać informacje na dysku.
- Umie poruszać się po strukturze katalogów.
- Umie zakładać własny katalog i umieszczać w nim pliki.

3. Program graficzny MS PAINT

- Zna pojęcie: program graficzny.
- Zna budowę okna oraz funkcje przycisków.
- Zna podstawowe narzędzia i umie z nich korzystać.
- Zna podstawowe operacje usuwania elementów: gumka, wytnij, wyczyść obraz.

- Wie w jaki sposób posługiwać się paletą kolorów.
- Wie w jaki sposób korzystać z kolorów niestandardowych.
- Wie w jaki sposób zapisywać rysunki i umieszczać je w odpowiednim katalogu.
- Wie w jaki sposób kopiować, przesuwac, pochylać, powiększać, obracać.
- Potrafi odwracać kolory.
- Potrafi wykorzystać poznane metody do tworzenia własnej kompozycji.
- Rozumie różnice między pojęciami rozciągnąć w pionie, rozciągnąć w poziomie, pochylić, obrócić.
- Potrafi posługiwać się paskiem narzędzi tekstowych.
- Potrafi przekształcić wybrany element rysunku na różne sposoby w tym zmniejszyć, powiększyć.

4. Edytor tekstu MS WORD

- Zna budowę okna edytora tekstu.
- Zna pojęcie: redagowanie (edycja).
- Potrafi wprowadzać polskie znaki i symbole.
- Potrafi podać różnice między edytorem tekstu a edytorem grafiki.
- Wie jak zmienić krój, styl, wielkość czcionki, atrybuty liter.
- Wie jak ustawić marginesy, akapity, wcięcia, zna pojęcie formatowanie.
- Potrafi zredagować wcześniej napisany tekst wprowadzając akapity, pozycjonując (centrowanie, justowanie, zmieniając wielkość i styl czcionki).
- Wie w jaki sposób możemy wyróżnić fragment tekstu (zmienić: rodzaj czcionki i kolor znaków).
- Potrafi wszystkie wyróżnienia zastosować w przykładowym tekście.
- Zna pojęcia: blok, schowek, zapisz, otwórz.
- Zna sposoby zaznaczania, usuwania, kopiowania, wklejania, sprawdzania pisowni.
- Rozróżnia pojęcia: fragment, wyraz, wiersz, zdanie, akapit, cały dokument.
- Wie kiedy stosujemy indeks górny a kiedy dolny i potrafi zastosować je w praktyce (proste równania matematyczne, wzory chemiczne, godziny).
- Zna pojęcia: tabela, komórka, wiersz, kolumna.
- Zna metody rysowania tabel (wstawiania wierszy, kolumn, usuwania, dzielenia i scalania komórek - formatowania tabeli).
- Zna sposoby punktowania i numerowania.
- Uczeń potrafi zapisać plik tekstowy.
- Zna podstawowe narzędzia edytora tekstu i grafiki.
- Zna sposoby importowania rysunków z edytora grafiki do edytora tekstu i odwrotnie.
- Potrafi wykorzystać poznane wcześniej wiadomości i umiejętności do wykonania projektu.
- Wie w jaki sposób może wstawić gotowy element do dokumentu tekstowego (ClipArt).
- Wie jak otaczać rysunek tekstem.
- Wie jak uruchomić edytor WordArt.
- Wie jak uruchomić wbudowany do programu Word edytor grafiki (autokształty).
- Potrafi wykorzystać autokształty i możliwości edytora WordArt do tworzenia dokumentów.

5. Sieci komputerowe i Internet

- Wie co to jest protokół http.
- Zna budowę adresu strony internetowej.
- Wie co znaczą skróty: www, URL.
- Wie jakie usługi oferuje sieć komputerowa.
- Wie jak wpisuje się adres internetowy.

- Zna korzyści płynące z używania Internetu w domu, szkole, pracy.
- Wie co to jest Internet.
- Wie jakie są nazwy wyszukiwarek polskich.
- Wie co to jest wyszukiwarka i przeglądarka internetowa i zna różnice między tymi programami.
- Zna budowę adresu email.

6. Arkusz kalkulacyjny MS EXCEL

- Zna budowę okna programu Excel.
- Zna pojęcia: wiersz, kolumna, komórka (liczba, tekst, formuła, funkcja).
- Potrafi wprowadzać dane do arkusza.
- Rozróżnia rodzaje wprowadzanych do arkusza danych (liczby, daty, napisy, wzory, %) i potrafi podać przykłady ich zastosowania.
- Potrafi wykonać tabelę.
- Zna zasady dostosowania szerokości komórki do długości tekstu.
- Umie kopiować, wycinać, przenosić zawartość komórek w obrębie jednego arkusza i rozumie skutki powyższych operacji.
- Zna zasady tworzenia nagłówków w kolumnach i wierszach lub tytułów arkusza.
- Potrafi wprowadzać dane, wklejać funkcje.
- Potrafi rysować wykres kolumnowy na podstawie danych.
- Potrafi tworzyć i umieszczać etykiety na wykresach kołowych.
- Potrafi formatować etykiety danych, legendę i tytuł wykresu.

7. Programowanie w języku Logo, środowisku Scratch, Baltie, języku Python i C++

- Zna podstawowe polecenia w języku Logo, aplikacji Scratch, programie Baltie, języku Python i języku C++.
- Potrafi sterować obiektem graficznym na ekranie.
- Umie tworzyć proste procedury.

III. REGULAMIN KONKURSU

1. W konkursie biorą udział uczniowie szkół podstawowych klas VI-VIII.
2. Zakres wiedzy i umiejętności wymagany w konkursie określony jest punkcie II.
3. Konkurs jest dwuetapowy: I etap – szkolny, II etap – wojewódzki (finał).
4. Terminarz Konkursu zawarty jest w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
 - a Do konkursu zgłasza szkołę nauczyciel - opiekun po uzyskaniu ustnej zgody dyrektora szkoły. Nauczyciel zgłaszający szkołę zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego regulaminu, zorganizowania i przeprowadzenia I etapu konkursu, zapewnienia opieki uczniom zakwalifikowanym do następnego etapu.
 - b I etap - szkolny polega na samodzielnym rozwiązywaniu testu pytań zamkniętych. Czas trwania 30 min. Poprawny przebieg nadzoruje komisja powołana przez dyrektora szkoły, w skład której winien wchodzić nauczyciel zgłaszający szkołę do konkursu. Komisja sprawdza prace i wybiera dwóch uczniów, którzy otrzymali najwyższą liczbę punktów. Do drugiego etapu kwalifikuje się 2 uczniów z najlepszymi wynikami. W przypadku takiej samej liczby punktów decyzję o zakwalifikowaniu do dalszego etapu podejmuje zespół przeprowadzający eliminacje na podstawie dodatkowych pytań.
 - c **Uczniowie, którzy zakwalifikowali się do II etapu konkursu powinni mieć pisemną zgodę rodziców na opublikowanie imienia i nazwiska dziecka oraz nazwy szkoły, do której uczęszcza. Informacje te będą zamieszczone na stronie internetowej konkursu:**

sp28.lublin.pl/mk Zgody rodziców oraz oryginał protokołu z I etapu należy złożyć w dokumentacji szkoły.

- d II etap – wojewódzki (finał) polega na samodzielnym rozwiązaniu online testu zadań otwartych. Czas trwania to 30 min.
 - e Oceny prac uczniów dokonuje komisja konkursowa powołana przez Dyrektora LSCDN w Lublinie.
5. Udział w konkursie jest bezpłatny.
 6. Za uczestnictwo w II etapie (finale) konkursu najlepsi uczniowie (**35 zawodników z najwyższą liczbą punktów**) otrzymują dyplomy, a dla zwycięzców i laureatów przewidziane są nagrody.
 7. Nauczyciele przygotowujący uczniów do konkursu otrzymają podziękowania.

Decyzja komisji jest ostateczna, nie ma od niej odwołania.

Harmonogram XIII Wojewódzkiego Konkursu Informatycznego „MISTRZ KOMPUTERA”

Zgłoszenie do konkursu do 4 lutego 2022 r.

Zgłoszenia do konkursu przyjmowane będą poprzez formularz zgłoszeniowy, który zostanie udostępniony na stronie internetowej konkursu (<http://sp28.lublin.pl/mk>) dnia **25 stycznia 2022 r.**

W bieżącym roku szkolnym 2021/2022 ze względu na pandemię odbędą się dwa etapy konkursu:

I etap – szkolny 9 lutego 2022 r. (środa)

Konkurs powinien odbyć się w godz. 9.00 - 11.00 – czas trwania 30 min.

Do drugiego etapu kwalifikuje się 2 uczniów z najlepszymi wynikami. W przypadku takiej samej ilości punktów decyzję o zakwalifikowaniu do dalszego etapu podejmuje zespół przeprowadzający eliminacje na podstawie dodatkowych pytań.

UWAGA!

Pytania konkursowe udostępniemy w dniu **7 lutego 2022 r.** poprzez adresy mailowe podane podczas rejestracji szkoły.

Wyniki szkolnego etapu należy przestać za pomocą formularza, który będzie dostępny na stronie internetowej konkursu.

Protokoły z I etapu oraz oświadczenie rodziców (wzór na stronie internetowej konkursu w zakładce *Pliki do pobrania będą dostępne od dnia 7 lutego 2022 r.*) należy pozostawić w dokumentacji szkoły.

II etap - wojewódzki (finał) - 22 marca 2022 r. (wtorek) godz. 14.00

Konkurs odbędzie się w wersji online. Link do testu oraz informacje do logowani zostaną przesłane do nauczycieli opiekunów na adresy mailowe podane podczas zgłaszania uczniów do II etapu.

Konkurs zakończy się o godzinie 14.30. Test wysłany po tym czasie nie będzie brany pod uwagę przez Komisję konkursową powołaną przez Dyrektora LSCDN w Lublinie.

Uczestnictwo w II etapie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na udział w konkursie oraz na opublikowanie imienia i nazwiska ucznia, nazwy szkoły, a także uzyskanych wyników na stronie internetowej konkursu.

Organizatorzy i Komisja konkursowa nie ponoszą odpowiedzialności za problemy techniczne związane z łączem internetowym uczestników.

Decyzja komisji jest ostateczna, nie ma od niej odwołania.

Podsumowanie - uroczyste podsumowanie konkursu odbędzie się w siedzibie Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie. Data wydarzenia zostanie podana w późniejszym terminie.

Informacje o konkursie oraz laureatach będą dostępne na stronie internetowej konkursu.