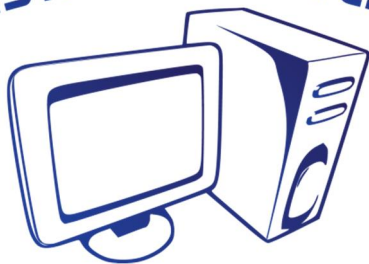


MISTRZ KOMPUTERA



PROGRAM I REGULAMIN WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO „MISTRZ KOMPUTERA”

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, przesuwać, 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: np. cennik warzyw.
- 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 i środowisku Scratch

- Zna podstawowe polecenia w języku Logo i aplikacji Scratch
- Potrafi sterować obiektem graficznym na ekranie.
- Umie tworzyć proste procedury.

III. REGULAMIN KONKURSU

1. W konkursie biorą udział uczniowie szkół podstawowych.
2. Zakres wiedzy i umiejętności wymagany w konkursie określony jest punkcie II niniejszego dokumentu.
3. Konkurs jest trzyetapowy: I etap – szkolny, II etap – wojewódzki teoretyczny, III etap – wojewódzki praktyczny (finał).
4. Terminarz Konkursu zawarty jest w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
 - a Do konkursu zgłasza szkołę nauczyciel - opiekun po uzyskaniu zgody dyrektora szkoły. Nauczyciel zgłaszający szkołę zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego regulaminu, zorganizowania i przeprowadzenia I etapu konkursu, zapewnienia opieki uczniom zakwalifikowanym do następnych etapów.
 - b I etap - szkolny polega na samodzielnym rozwiązywaniu testu pytań zamkniętych. Czas trwania 45 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 (załącznik). Informacje te będą zamieszczone na stronach internetowych: sp28.lublin.pl, 2sp.lublin.pl, zso4.lublin.eu, gim18.lublin.pl Zaświadczenia dostarczamy w dniu II etapu konkursu. Brak zaświadczenia uniemożliwia przystąpienie do II etapu konkursu!**
 - d II etap – wojewódzki (teoretyczny) polega na samodzielnym rozwiązaniu testu zadań otwartych. Czas trwania 60 min. Konkurs odbędzie się w Gimnazjum nr 18 w Lublinie ul. Długosza 8. Oceny prac uczniów dokonuje komisja konkursowa powołana przez LSCDN w Lublinie. Do III etapu kwalifikuje się 36 uczniów, którzy osiągnęli najlepsze wyniki.
 - e III etap – wojewódzki (praktyczny) polega na samodzielnym rozwiązaniu zadań praktycznych przy pomocy komputera. Konkurs odbędzie się w Szkole Podstawowej nr 2 w Lublinie ul. Mickiewicza 24. Oceny prac uczniów dokonuje komisja konkursowa powołana przez LSCDN w Lublinie.
 - f O otrzymaniu tytułu „Mistrz Komputera” i Wicemistrzów oraz Laureatów decydują wyniki osiągnięte w II i III etapie.
5. Udział w konkursie jest bezpłatny.
6. Najlepsze prace zostaną nagrodzone.

Decyzja komisji jest ostateczna, nie ma od niej odwołania.

Terminarz VII Wojewódzkiego Konkursu Informatycznego „MISTRZ KOMPUTERA”

W bieżącym roku szkolnym 2015/2016 odbędą się trzy etapy konkursu:

I etap – szkolny 10.02.2016 r. (środa)

Konkurs powinien odbyć się w godz. 9.00 - 11.00 – czas trwania 45 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.

Protokoły z I etapu oraz oświadczenie rodziców (wzór na stronie internetowej sp28.lublin.pl, 2sp.lublin.pl, zso4.lublin.eu) należy przestać do dnia 19.02.2016 r. na adres e-mail: mistrz.komputera@wp.pl temat: Protokół (oryginał protokołu i oświadczenia dostarczamy osobiście w dniu 17.03.2016 r. przed rozpoczęciem II etapu).

UWAGA!

Pytania pobieramy w godz. 8.15 -8.45 ze strony internetowej www.zs7.lublin.pl

Odpowiedzi będą udostępnione na w/w stronie po godz. 15.00

II etap - wojewódzki 17.03.2016 r. (czwartek)

Konkurs odbędzie się w Gimnazjum nr 18 w Lublinie, ul. Długosza 8.

Uczniowie wraz z opiekunami zgłaszają się o godz. 14.30. Rozpoczęcie konkursu o godz. 15.00.

Oceny prac uczniów dokonuje komisja konkursowa powołana przez LSCDN w Lublinie.

UWAGA! Uczniowie na II etap konkursu powinni zabrać ze sobą przybory do pisania i obuwie na zmianę.

III etap - wojewódzki 25.04.2016 r. (poniedziałek)

Konkurs odbędzie się w Szkole Podstawowej nr 2 w Lublinie, ul. Mickiewicza 24.

Uczniowie wraz z opiekunami zgłaszają się o godz. 14.45. Rozpoczęcie konkursu o godz. 15.00

Uczniowie rozwiązują zadania praktyczne.

Uwaga! System Operacyjny Windows Vista, XP, 7, 8.1; Pakiet Office 2003, 2007 i 2013.

O otrzymaniu tytułu „Mistrza Komputera” i Wicemistrzów oraz Laureatów decydują wyniki osiągnięte w II i III etapie.

Oceny prac uczniów dokonuje komisja konkursowa powołana przez LSCDN w Lublinie.

Podsumowanie konkursu 20.05.2016 r. (piątek)

Podsumowanie konkursu odbędzie się w Gmachu Politechniki Lubelskiej, Wydział Elektrotechniki i Informatyki w Lublinie, ul. Nadbystrzycka 38A

Dokładne informacje o godzinie rozpoczęcia uroczystości zostaną podane w późniejszym terminie.

Zapraszamy wszystkich uczestników III-go etapu.

**Informacje o konkursie oraz laureatach będą dostępne na stronach:
sp28.lublin.pl, 2sp.lublin.pl, zso4.lublin.eu, gim18.lublin.pl**