

# REGULAMIN

**organizacji konkursu informatycznego dla uczniów szkół gimnazjalnych w województwie podkarpackim w roku szkolnym 2011/2012**

**Organizatorem konkursu jest Podkarpacki Kurator Oświaty wspólnie z Centrum Kształcenia Praktycznego i Doskonalenia Nauczycieli w Mielcu.**

## **Podstawa prawna**

art. 31 pkt 7 ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (tekst jednolity: Dz.U. z 2004 r. Nr 256, poz. 2572 z późn. zm.),  
rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (Dz.U. Nr 13 poz. 125),  
Zarządzenie nr 14/2011 Podkarpackiego Kuratora Oświaty z dnia 27 września 2011 r. w sprawie powołania Wojewódzkiej Komisji Konkursowej Konkursu Informatycznego w Mielcu.

## **Cele konkursu**

- Wyłanianie talentów i wspieranie uczniów zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu własnych zainteresowań informatycznych.
- Motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności.
- Wspomaganie uczniów w praktycznym wykorzystaniu zdobytej wiedzy oraz przygotowanie ich do podjęcia nauki w szkołach wyższego stopnia.
- Motywowanie szkół do rozpoznawania i rozwijania kompetencji, zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem zdolnym.
- Promowanie osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i opiekunów.

## **Ustalenia ogólne**

1. Konkurs Informatyczny dla gimnazjalistów (zwany dalej Konkursem) jest konkursem przedmiotowym organizowanym przez Podkarpackiego Kuratora Oświaty.
2. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów gimnazjów województwa podkarpackiego.
3. Konkurs poszerza treści podstawy programowej przedmiotu Informatyka w gimnazjum.
4. Konkurs będzie prowadzony przez Centrum Kształcenia Praktycznego i Doskonalenia Nauczycieli w Mielcu
5. Konkurs polega na samodzielnym rozwiązywaniu zadań z informatyki.

## Organizacja Konkursu

1. Konkurs przeprowadza Wojewódzka Komisja Konkursowa Konkursu Informatycznego WKKKI (zwana dalej Komisją Konkursową) powołana przez Podkarpackiego Kuratora Oświaty.
2. Zakres wiedzy i umiejętności wymaganych w poszczególnych stopniach Konkursu oraz wykaz literatury dla uczestników zawarty jest w **załączniku nr 2** do niniejszego Regulaminu.

## Przebieg Konkursu

Konkurs jest trzyetapowy: I etap - szkolny, II etap - rejonowy, III etap - wojewódzki (finał).

Harmonogram Konkursu zawarty jest w **załączniku nr 1** do niniejszego Regulaminu.

### I etap – szkolny

Za organizację i przeprowadzenie etapu szkolnego odpowiada dyrektor szkoły. Zadaniem dyrektora w zakresie organizacji etapu szkolnego będzie: zgłoszenie szkoły z liczbą uczestników, powołanie szkolnej komisji konkursowej, pobranie zadań i odpowiedzi I etapu ze strony Kuratorium (za pomocą ISOK)<sup>1</sup>, zapewnienie prawidłowego przebiegu konkursu, przekazanie wyników, zapewnienie rzetelnego rozpatrzenia odwołań uczniów. Do II stopnia zostaną zakwalifikowani uczestnicy, którzy uzyskali najwyższe wyniki, ale nie więcej niż 150 uczniów.

### II etap - rejonowy on-line polega na samodzielnym rozwiązywaniu zadań konkursowych na platformie e-learningowej.

Eliminacje odbędą się szkolnych pracowniach zakwalifikowanych uczniów i będą trwały 60 minut. Za sprawny przebieg II etapu Konkursu odpowiadają Szkolne Komisje Konkursowe powołane w tym celu przez Dyrektora szkoły.

Uczestnicy II etapu wspólnie z nauczycielami- opiekunami, w terminie wskazanym w harmonogramie konkursu założą (lub przetestują) konta na platformie. Dwa tygodnie przed właściwym terminem konkursu zostanie przeprowadzony próbny test, którego zadaniem będzie sprawdzenie i działanie kont oraz zapoznanie się z platformą e-learningową.

Instrukcje na temat korzystania z kont oraz platformy e-learningowej zostaną umieszczone na stronach Kuratorium Oświaty <http://www.ko.rzeszow.pl> (w dziale:

---

<sup>1</sup> Organizacja I etapu Konkursu przebiega identycznie jak organizacja innych konkursów przedmiotowych organizowanych przez Kuratorium Oświaty w Rzeszowie i omawia to **§ 4 Regulaminu organizacji konkursów przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów w województwie podkarpackim w roku szkolnym 2011/2012 w dziale stopień – etap szkolny.**

**Konkursy przedmiotowe**), na stronie głównej CKPiDN <http://www.ckp.edu.pl/> oraz na stronie www Konkursu <http://www.ckp.edu.pl/konkurs>

Login i hasło będzie stałym kluczem dostępu do platformy oraz do testów on-line. Nieuprawnione wykorzystanie loginu i hasła przez osoby postronne nie podlega reklamacji.

Zespół Zadaniowy powołany przez Komisję Konkursową oceni rozwiązania i przedstawi Komisji Konkursowej wyniki punktowe uczestników w postaci uporządkowanej listy wyników. Liczbę uczestników kwalifikowanych do zawodów III etapu (finału) ustala Komisja Konkursowa. Do III stopnia zostaną zakwalifikowani uczestnicy, którzy uzyskali najwyższe wyniki, ale nie więcej niż 45 uczniów.

### **III etap - wojewódzki (finał) polega na samodzielnym rozwiązywaniu zadań w pracowni komputerowej**

Zawody odbędą się w pracowniach komputerowych Centrum Kształcenia Praktycznego i Doskonalenia Nauczycieli w Mielcu i będą trwały 90 minut. Zespół Zadaniowy sprawdzi rozwiązania zawodników i przedstawi opracowane wyniki Komisji Konkursowej, która na tej podstawie wyłoni laureatów Konkursu. Wszystkie dane finalistów pozostaną zakodowane, aż do momentu sprawdzenia i oceny prac. Tytuł **laureata** konkursu organizowanego dla uczniów gimnazjów otrzymują uczestnicy etapu wojewódzkiego, którzy uzyskali najwyższe wyniki. Liczba laureatów nie może być większa niż 30. Liczba laureatów może być zwiększona, jeśli uczestnik etapu wojewódzkiego z pozycji 31 i następnych uzyskał taką samą liczbę punktów jak uczeń z pozycji 30. Decyzję o poszerzeniu listy laureatów podejmuje Przewodniczący Komisji Konkursowej. Tytuł **finalisty konkursu**, otrzymuje uczeń, który w eliminacjach wojewódzkich zdobył co najmniej 65% punktów możliwych do uzyskania i nie uzyskał tytułu laureata.

### **Odwołania**

Od wyników II etapu uczestnikom przysługuje prawo odwołania się do przewodniczącego Komisji Konkursowej w terminie 7 dni kalendarzowych od ogłoszenia wyników.

Za dzień ogłoszenia wyników II etapu przyjmuje się dzień opublikowania na stronie internetowej Kuratorium listy uczniów zakwalifikowanych do III etapu.

Od wyników III etapu uczestnikom Konkursu przysługuje prawo odwołania się do Wojewódzkiej Komisji Konkursowej Konkursu Informatycznego w terminie 7 dni kalendarzowych od opublikowania na stronie internetowej **Kuratorium i stronach CKPiDN** listy laureatów Konkursu.

### **Zakres uprawnień i odpowiedzialności Komisji Konkursowej**

1. Komisja Konkursowa odpowiada za przeprowadzenie Konkursu, a w szczególności:
  1. powołuje Komisje Rejonowe i Zespół Zadaniowy,
  2. kwalifikuje uczestników do II i III etapu
  3. ustala listę laureatów,
  4. ustala listę finalistów,

5. opracowuje szczegółowe sprawozdanie z przebiegu Konkursu.

### **Zakres uprawnień i odpowiedzialności Zespołu Zadaniowego**

Zespół Zadaniowy odpowiada za poziom merytoryczny zawodów, a w szczególności:

1. Przygotowuje zadania na wszystkie etapy Konkursu.
2. Przygotowuje klucze odpowiedzi oraz ustala wytyczne dotyczące sprawdzania i oceniania prac, w tym szczegółową punktację za każdy element rozwiązania.
3. Przygotowuje wskazówki, jak oceniać prace uczestników Konkursu.
4. Ocenia rozwiązania
  - a. zadań otwartych drugiego etapu,
  - b. zadań trzeciego etapu Konkursu,
  - c. przedstawia Komisji Konkursowej wyniki w postaci uporządkowanej listy z zakodowanymi danymi zawodników.

**Załącznik nr 1** do Regulaminu  
Podkarpackiego Konkursu Informatycznego

**Harmonogram Konkursu 2011/2012**

<b>Lp.</b>	<b>Zadanie</b>	<b>Termin</b>
1.	<b>Etap szkolny</b>	<b>10 listopada 2011</b>
2.	Składanie odwołań do dyrektora szkoły	<b>17 listopada 2011</b>
3.	Opublikowanie danych z eliminacji szkolnych, lista uczniów z uzyskanymi wynikami. Lista zakwalifikowanych do II Etapu	<b>17 listopada 2011</b>
4.	Zamieszczenie na stronie Kuratorium instrukcji, korzystania z platformy, pracy z kontami uczniowskimi	<b>5 grudnia 2011</b>
6.	Przeprowadzenie próbnego testu	<b>12 grudnia 2011</b>
7.	<b>Etap rejonowy</b>	<b>9 stycznia 2012</b>
8.	Przekazanie informacji o liczbie uzyskanych punktów, opublikowanie listy uczniów zakwalifikowanych do etapu wojewódzkiego	<b>16 stycznia 2012</b>
9.	Składanie odwołań do komisji konkursu	<b>23 stycznia 2012</b>
10.	Kwalifikowanie uczestników do eliminacji wojewódzkich	<b>23 stycznia 2012</b>
11.	Informacja o miejscu przeprowadzenia etapu wojewódzkiego	<b>27 stycznia 2012</b>
12.	<b>Etap wojewódzki</b>	<b>13 lutego 2012</b>
13.	Przekazanie informacji o liczbie uzyskanych punktów	<b>24 lutego 2012</b>
14.	Składanie odwołań	<b>2 marca 2012</b>
15.	Rozpatrywanie zastrzeżeń przez Wojewódzką Komisję Konkursu Informatycznego	<b>3 marca 2012</b>
16.	Ogłoszenie wyników Konkursu (listy laureatów)	<b>6 marca 2012</b>

## **Wymagania konkursowe**

- Wiadomości
  - I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej;
  - II. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
  - III. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.
  - IV. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, z zastosowaniem podejścia algorytmicznego.
  - V. Wykorzystanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin oraz do rozwijania zainteresowań.
  - VI. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki
- Umiejętności

### **1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej. Uczeń:**

- 1) opisuje modułową budowę komputera, jego podstawowe elementy i ich funkcje, jak również budowę i działanie urządzeń zewnętrznych;
- 2) posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania/odtworzenia obrazu i dźwięku;
- 3) przedstawia sposoby reprezentowania różnych form informacji w komputerze: liczb, znaków, obrazów, animacji, dźwięków;
- 4) stosuje podstawowe usługi systemu operacyjnego i programów narzędziowych do zarządzania zasobami (plikami) i instalowania oprogramowania;
- 5) wyjaśnia funkcje systemu operacyjnego i korzysta z nich; opisuje różne systemy operacyjne;
- 6) określa ustawienia sieciowe danego komputera i jego lokalizacji w sieci, prawidłowo posługuje się terminologią sieciową;
- 7) wyszukuje i uruchamia programy, porządkuje i archiwizuje dane i programy; stosuje profilaktykę antywirusową;
- 8) samodzielnie i bezpiecznie pracuje w sieci lokalnej i globalnej;
- 9) korzysta z pomocy komputerowej oraz z dokumentacji urządzeń komputerowych i oprogramowania.

## **2. Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci.**

### **Uczeń:**

- 1) przedstawia typowe sposoby reprezentowania i przetwarzania informacji przez człowieka i komputer;
- 2) posługując się odpowiednimi systemami wyszukiwania, znajduje informacje w internetowych zasobach danych, katalogach, bazach danych; pobiera informacje i dokumenty z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach;
- 3) opisuje mechanizmy związane z bezpieczeństwem danych: szyfrowanie, klucz, certyfikat, zaporę ogniową;

## **3. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych. Uczeń:**

- 1) komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych;
- 2) stosuje zasady netykiety w komunikacji w sieci;
- 3) zna podstawy korzystania z platform e-learningowych.

## **4. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych. Uczeń:**

- 1) przy użyciu edytora grafiki tworzy kompozycje z figur, fragmentów rysunków i zdjęć, umieszcza napisy na rysunkach, tworzy animacje;
- 2) opisuje podstawowe modele barw i ich zastosowanie;
- 3) tworzy i edytuje obrazy w grafice rastrowej i wektorowej, dostrzega i wykorzystuje różnice między tymi typami obrazów;
- 4) przekształca pliki graficzne, z uwzględnieniem wielkości plików i ewentualnej utraty jakości obrazów;
- 5) określa własności grafiki rastrowej i wektorowej oraz charakteryzuje podstawowe formaty plików graficznych;
- 6) przetwarza obrazy i filmy, np.: zmienia rozdzielczość, rozmiar, model barw, stosuje filtry;
- 7) przy użyciu edytora tekstu tworzy kilkunastostronicowe publikacje, z nagłówkiem i stopką, przypisami, grafiką, tabelami itp., formatuje tekst w kolumnach, opracowuje dokumenty tekstowe o różnym przeznaczeniu;
- 8) wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania, posługuje się przy tym adresami bezwzględными, względnymi i mieszanymi; stosuje arkusz kalkulacyjny do gromadzenia danych i przedstawiania ich w postaci graficznej, z wykorzystaniem odpowiednich typów wykresów;
- 9) tworzy prostą bazę danych w postaci jednej tabeli i wykonuje na niej podstawowe operacje bazodanowe;
- 10) tworzy bazę danych, posługuje się formularzami, porządkuje dane, wyszukuje informacje;
- 11) wykonuje podstawowe operacje modyfikowania i wyszukiwania informacji na relacyjnej bazie danych;
- 12) tworzy dokumenty zawierające różne obiekty (np: tekst, grafikę, tabele, wykresy itp.) pobrane z różnych programów i źródeł;

- 13) tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł;
- 14) tworzy prostą stronę internetową zawierającą: tekst, grafikę, elementy aktywne, linki, wyjaśnia znaczenie podstawowych poleceń języka HTML.
- 15) projektuje i tworzy stronę internetową, posługując się stylami, szablonami.

#### **5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, stosowanie podejścia algorytmicznego. Uczeń:**

- 1) wyjaśnia pojęcie algorytmu, podaje odpowiednie przykłady algorytmów rozwiązywania różnych problemów;
- 2) formułuje ścisły opis prostej sytuacji problemowej, analizuje ją i przedstawia rozwiązanie w postaci algorytmicznej;
- 3) stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania prostych problemów algorytmicznych;
- 4) opisuje sposób znajdowania wybranego elementu w zbiorze nieuporządkowanym i uporządkowanym, opisuje algorytm porządkowania zbioru elementów;
- 5) wykonuje wybrane algorytmy za pomocą komputera.
- 6) projektuje rozwiązanie: wybiera metodę rozwiązania, odpowiednio dobiera narzędzia komputerowe, tworzy projekt rozwiązania;
- 7) realizuje rozwiązanie na komputerze języka programowania;
- 8) stosuje rekurencję w prostych sytuacjach problemowych
- 9) opisuje podstawowe algorytmy i stosuje:
  - a. algorytmy na liczbach całkowitych,
  - b. algorytmy wyszukiwania i porządkowania (sortowania),
  - c. algorytmy na tekstach, algorytmy kompresji i szyfrowania,
  - d. algorytmy badające własności geometryczne,

#### **6. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin. Uczeń:**

- 1) wykorzystuje programy komputerowe, np. arkusz kalkulacyjny, do analizy wyników eksperymentów, programy specjalnego przeznaczenia, programy edukacyjne;
- 2) posługuje się programami komputerowymi, służącymi do tworzenia modeli zjawisk i ich symulacji, takich jak zjawiska: fizyczne, chemiczne, biologiczne, korzysta z internetowych map;

#### **7. Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania zainteresowań; opisywanie innych zastosowań informatyki; ocena zagrożeń i ograniczeń, aspekty społeczne rozwoju i zastosowań informatyki. Uczeń:**

- 1) opisuje wybrane zastosowania technologii informacyjno-komunikacyjnej, z uwzględnieniem swoich zainteresowań, oraz ich wpływ na osobisty rozwój, rynek pracy i rozwój ekonomiczny;

- 2) opisuje korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z rozwoju informatyki i powszechnego dostępu do informacji, wyjaśnia zagrożenia związane z uzależnieniem się od komputera;
- 3) opisuje szanse i zagrożenia dla rozwoju społeczeństwa, wynikające z rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych;
- 4) omawia normy prawne odnoszące się do stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych, dotyczące m.in. rozpowszechniania programów komputerowych, przestępczości komputerowej, poufności, bezpieczeństwa i ochrony danych oraz informacji w komputerze i w sieciach komputerowych;

Obowiązujące oprogramowanie:

**Uczestnicy będą mieli do dyspozycji następujące oprogramowanie: system operacyjny MS-Windows, pakiet Microsoft Office (wersja od XP do 2010, z programami Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Access, Microsoft PowerPoint), pakiet Internet Explorer, CorelDraw, Corel Photo-Paint, IrfanView, Gimp, Inkscape, polska wersja Imagine-Logomocja.**

**Dostępna platforma e-learningowa Moodle**

### **Literatura:**

1. Bremer A., Sławik M. - Poznajemy informatykę. Nowy podręcznik dla gimnazjum. VIDEOGRAF EDUKACJA. (123/06).
2. Bremer A., Sławik M. - Poznajemy informatykę. Podręcznik dla gimnazjum. VIDEOGRAF II. (176/01).
3. Durka P. - Informatyka z @. Podręcznik dla klas 1-3 gimnazjum. NOWA ERA. (34/07).
4. Granica Z., Walat A. - Informatyka dla gimnazjalistów. Bazy danych wokół nas. Podręcznik dla klasy III. Część II. PAZDRO. (194/01).
5. Granica Z., Walat A. - Informatyka dla gimnazjalistów. Świat bez granic - multimedia i internet. Podręcznik dla klasy II. PAZDRO. (9/00).
6. Gurbiel E., Hardt-Olejniczak G., Kołczyk E., Krupicka H., Sysło M. - Informatyka. Podręcznik dla ucznia gimnazjum. WSiP S.A.. (33/07).
7. Jochemczyk W., Krajewska-Kranas I., Kranas W., Wyczółkowski M. - Lekcje z komputerem. Podręcznik do informatyki dla ucznia gimnazjum. WSiP S. A.. (42/03).
8. Koba G. - Informatyka. Podstawowe tematy. Podręcznik dla gimnazjum (wydanie nowe uaktualnione). WYD.SZKOLNE PWN. (50/05).
9. Kołodziej M. - Informatyka 1. Podręcznik dla gimnazjum. OPERON. (129/07).
10. Kołodziej M. - Informatyka 2. Podręcznik dla gimnazjum. OPERON. (163/07).
11. Kwaśny B., Szymczak A., Wiłun M. - Informatyka w ćwiczeniach dla gimnazjum. WYD.SZKOLNE PWN. (247/03).
12. Lewicki J. - Informatyka w szkole. Część 2. Od algorytmów do internetu. Podręcznik dla klasy II gimnazjum. PAZDRO. (263/99).
13. Lewicki J. - Informatyka w szkole. Część I. Z komputerem za pan brat. Klasa I gimnazjum. PAZDRO. (7/99).
14. Lewicki J. - Informatyka w szkole. Część III. Logo w gimnazjum. Podręcznik dla klasy III gimnazjum. PAZDRO. (44/01).
15. Mordaka M., (współ. Lipski J., Gulgowski M.) - Informatyka 2000. Podręcznik dla gimnazjum. II rok nauki. CZARNY KRUK. (239/01).

16. Mordaka M., współpraca Lipski J. - Informatyka 2000 - podręcznik dla gimnazjum. I rok nauki. CZARNY KRUK. (298/00).
17. Nowak L. - Informatyka. Część 1. Komputer. MAC EDUKACJA. (115/02).
18. Nowak L., Nowak W. - Informatyka. Programy użytkowe. Podręcznik dla uczniów gimnazjum. Część 2. MAC EDUKACJA. (323/03).
19. Pańczyk J. - Informatyka Europejska. Podręcznik dla gimnazjum. HELION S.A.. (56/08).
20. Pańczyk J. - Informatyka Europejska. Podręcznik dla gimnazjum. Część 1. HELION S.A. (42/05).
21. Pańczyk J. - Informatyka Europejska. Podręcznik dla gimnazjum. Część 2. HELION S.A. (45/05).
22. Walat A. - Modelowanie i symulacja za pomocą komputera. Informatyka dla gimnazjalistów. Podręcznik dla klasy III. Część III. PAZDRO. (10/01).
23. Walat A. - Informatyka dla gimnazjalistów. Za pomocą komputera. Podręcznik dla klasy I. PAZDRO. (17/99).

### **Czasopisma:**

1. Komputer Świat – rocznik 2011,
2. Komputer Świat – Ekspert – rocznik 2011,
3. Komputer Świat – Twój Niezbędnik – rocznik 2011.

### **Linki**

1. Konkurs Informatyczny dla gimnazjalistów LOGIA <http://logia.oeiizk.waw.pl/>
2. Małopolski Konkurs Informatyczny <http://www.mki.malopolskie.org/>
3. Podkarpacki konkurs informatyczny dla uczniów szkół gimnazjalnych <http://www.ckp.edu.pl/konkurs>