



PRZEDMIOTOWY REGULAMIN
III WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU Z INFORMATYKI
DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSKIEGO
W ROKU SZKOLNYM 2021/2022

KIELCE
ROK SZKOLNY 2021/2022

Rozdział 1

Informacje ogólne

- §1. Niniejszy Regulamin określa szczegółowe wymagania i umiejętności dotyczące organizacji III Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2021/2022.
- §2. Informacje ogólne dotyczące organizacji III Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego są umieszczone w Regulaminie Ogólnym Konkursów Przedmiotowych dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego w roku szkolnym 2021/2022 opublikowanym na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Kielcach.
- §3. Ilekroć w niniejszym Regulaminie Przedmiotowym jest mowa o Konkursie – rozumie się przez to III Wojewódzki Konkurs z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego.

Rozdział 2

Cele Konkursu

- §4. Nadrzędnym celem III Wojewódzkiego Konkursu z Informatyki dla uczniów szkół podstawowych województwa świętokrzyskiego jest wspieranie i rozwijanie zainteresowań oraz uzdolnień uczniów, a także pogłębianie wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie informatyki, w szczególności:
- 1) Rozwijanie zainteresowań, pogłębianie wiedzy i umiejętności informatycznych.
 - 2) Wyłanianie talentów i wspieranie uczniów uzdolnionych informatycznie.
 - 3) Motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i poznawania nowych umiejętności.
 - 4) Przygotowanie uczniów do podjęcia nauki w szkołach wyższego stopnia w klasach z informatyką w zakresie rozszerzonym.
 - 5) Stymulowanie szkół do rozpoznawania i rozwijania zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz motywowanie szkół do podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem uzdolnionym informatycznie.
 - 6) Promowanie osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i opiekunów.

Rozdział 3

Organizacja Konkursu

§5. Czas trwania poszczególnych etapów Konkursu:

- 1) etap I – szkolny: 60 minut;
- 2) etap II – rejonowy: 60 minut;
- 3) etap III – wojewódzki: 60 minut.

§6. Rodzaje zadań, które będą zastosowane na poszczególnych etapach:

- 1) etap I – szkolny: zadania otwarte, uczniowie rozwiązują zadania otwarte na komputerze;
- 2) etap II – rejonowy: test online – zadania zamknięte, uczniowie rozwiązują test online na komputerze;
- 3) etap III – wojewódzki: test online – zadania zamknięte, uczniowie rozwiązują test online na komputerze.

§7. Zadania otwarte na etapie I – szkolnym wykonywane na komputerze będą dotyczyły wykorzystania:

- 1) Edytorów tekstu i grafiki;
- 2) Arkusza kalkulacyjnego;
- 3) Jednego z języków programowania do rozwiązania problemów algorytmicznie - programistycznych.

§8. Do dyspozycji uczestników etapu I – szkolnego będzie następujące oprogramowanie: Apache Open Office, Scratch Offline Editor, C++, Code::Blocks, Gimp, Inkscape.

§9. Zasady organizacyjno-porządkowe:

- 1) Na każdym etapie Konkursu zabrania się wnoszenia do sal, w których odbywa się Konkurs, oraz korzystania z wszelkich pomocy, w tym: z tablic z wzorami matematycznymi, podręczników, książek, kalkulatorów (w tym na II i III etapie z kalkulatora w systemie operacyjnym) oraz środków łączności (np. telefonów komórkowych).
- 2) Uczestnik Konkursu może korzystać z przyborów kreślarskich.
- 3) Na każdym etapie Konkursu uczeń może korzystać z brudnopisu (opieczetowana kartka opisana jako brudnopis). Po zakończeniu pracy w I etapie –szkolnym, arkusz zadań wraz z brudnopisem zostaje zwrócony Szkolnej Komisji Konkursowej. Brudnopis nie podlega sprawdzeniu. Po zakończeniu pracy w II etapie – rejonowym oraz w III etapie – wojewódzkim brudnopis nie podlega zwrotowi.

Rozdział 4

Zakres wiedzy i umiejętności na poszczególnych etapach Konkursu

§10. Zakres treści i wymagane umiejętności na wszystkich trzech etapach (szkolnym, rejonowym i wojewódzkim) wynikają z *Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej* (Dz. U. z 2017 r. poz. 356 ze zm.).

§11. Zestawy zadań uwzględniają cele wymienione w podstawie programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r.) w części „Cele kształcenia – wymagania ogólne”. Są to:

- 1) I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- 2) II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- 3) III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- 4) IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- 5) V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

§12. Zadania każdego etapu Konkursu obejmują zagadnienia wymienione w podstawie programowej kształcenia ogólnego (Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r.) w części „Treści nauczania – wymagania szczegółowe”, w punktach:

- 1) KLASY IV–VI
 - a) I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów (I.1-I.3).

- b) II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych (II.1-II.4).
- c) III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi (III.1-III.2).
- d) IV. Rozwijanie kompetencji społecznych (IV.1-IV.4).
- e) V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa (V.1-V.4).

2) KLASY VII i VIII

- a) I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów (I.1-I.5).
- b) II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych (II.1-II.5).
- c) III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi (III.1-III.3).
- d) IV. Rozwijanie kompetencji społecznych (IV.1-IV.4).
- e) V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa (V.1-V.3).

Rozdział 5

Wykaz literatury obowiązującej uczniów

§13. Podstawowym źródłem informacji dla uczniów przystępujących do Konkursu są podręczniki szkolne do informatyki (kl. IV – VIII) dopuszczone do użytku szkolnego oraz zbiory zadań dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów, polecane przez nauczycieli – ze szczególnym uwzględnieniem zadań o charakterze problemowym i twórczym.

Rozdział 6

Wykaz literatury stanowiącej pomoc dla nauczycieli

§14.1. Nauczyciel przygotowujący ucznia do Konkursu wybiera literaturę uzupełniającą, biorąc pod uwagę szczególne zainteresowania ucznia, jego potrzeby rozwojowe i edukacyjne oraz możliwości psychofizyczne. Wojewódzka Komisja Konkursu z Informatyki rekomenduje następującą literaturę uzupełniającą:

- 1) Kulesza R., Langa S., Leśniakiewicz D., Pełka P., Giganci Programowania, Młodzi giganci programowania. Scratch. Wydanie II, Helion, Gliwice 2021.
- 2) Tomaszewicz J., Zaprzyjaźnij się z algorytmami, Przewodnik dla początkujących i średniozaawansowanych, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2021.

- 3) Ford M., Ford S., Ford G., Hello Scratch! Napisz swoją pierwszą grę i ucz się programowania, Helion, Gliwice 2018.
- 4) Diks K. M., Idziaszek T., Łącki J, Radoszewski J., W poszukiwaniu wyzwań, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- 5) Idziaszek T, Diks K. M., Łącki J, Radoszewski H., Przygody Bajtazara. 25 lat Olimpiady Informatycznej – wybór zadań, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
- 6) Sande W., Sande C., Hello world! : przygoda z programowaniem dla dzieci i absolutnie początkujących. Wydanie II, Helion, Gliwice 2017.
- 7) Sysło M. M., Algorytmy, Helion, Gliwice 2016.
- 8) Sysło M. M., Piramidy, szyszki i inne konstrukcje algorytmiczne, Helion, Gliwice 2015.
- 9) Luliński M.,- Zadania konkursowe z informatyki, Mikom, Warszawa 2002.

2. Strony internetowe:

- 1) Olimpiada Informatyczna Juniorów (<https://oi.edu.pl/>)
- 2) Bóbr międzynarodowy konkurs informatyczny (<http://www.bobr.edu.pl>).