

SZCZEGÓŁOWY REGULAMIN WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO DLA UCZNIÓW KLAS IV-VIII SZKÓŁ PODSTAWOWYCH WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W ROKU SZKOLNYM 2021/2022

Przebieg Wojewódzkiego Konkursu Informatycznego dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego regulują łącznie: „Ramowy regulamin wojewódzkich konkursów przedmiotowych dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego w roku szkolnym 2021/2022” organizowanych przez Pomorskiego Kuratora Oświaty oraz „Szczegółowy Regulamin Wojewódzkiego Konkursu Informatycznego dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego w roku szkolnym 2021/2022”.

I. Cele konkursu

1. Rozwijanie zainteresowań, pogłębianie wiedzy i poszerzanie umiejętności informatycznych.
2. Motywowanie uczniów do samodzielnego zdobywania wiedzy i nabywania nowych umiejętności.
3. Wyłanianie talentów i wspieranie uczniów uzdolnionych informatycznie.
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.

II. Uwagi ogólne i zgłoszenie szkoły

1. Ilekroć w regulaminie jest mowa o:
 - a) **konkursie** – rozumie się przez to Kuratorski Konkurs Informatyczny dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego w roku szkolnym 2021/2022,
 - b) **stronie konkursu** – rozumie się przez to stronę internetową konkursu umieszczoną pod adresem:
<http://konkurs.lasalle.gda.pl/>,
 - c) **adresie e-mail’owym konkursu lub poczcie elektronicznej konkursu** – rozumie się przez to adres:
ki.pomorskie@gmail.com,

- d) **ramowym regulaminie** – rozumie się przez to Ramowy regulamin wojewódzkich konkursów przedmiotowych dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego w roku szkolnym 2021/2022.
2. Udział uczniów w konkursie jest dobrowolny. W stopniu szkolnym konkursu mogą brać udział wszyscy uczniowie zainteresowani konkursem.
3. Warunkiem koniecznym przystąpienia szkoły do konkursu jest wypełnienie w nieprzekraczalnym terminie do **01 października 2021 r. (piątek)**:
- a) zgłoszenia elektronicznego znajdującego się pod adresem <https://forms.gle/sEQ3GDdCZwomV4Jd9> i umieszczonego na stronie konkursu
- oraz
- b) zgłoszenia w formie papierowej, które znajduje się na końcu niniejszego Regulaminu i wysłanie go fax'em/poczta/e-mail'em (skan) na adres Wojewódzkiej Komisji Konkursowej:

Szkoła Podstawowa im. św. Jana de La Salle w Gdańsku
80-281 Gdańsk, ul. Juliusza Słowackiego 101
z dopiskiem: konkurs informatyczny
fax: 58/342-59-15, e-mail: ki.pomorskie@gmail.com

Dopiero po otrzymaniu obu w/w zgłoszeń szkoła zostanie umieszczona na liście zgłoszonych szkół na stronie konkursu.

III. Harmonogram konkursu

Zawody są trzystopniowe (stopień I, II, III):

Stopień	Termin
I – szkolny	08 listopada 2021 r. (poniedziałek) godz. 14:00
II – rejonowy	10 stycznia 2022 r. (poniedziałek) godz. 14:00
III – wojewódzki	07 marca 2022 r. (poniedziałek) godz. 12:00

IV. Organizacja i przebieg eliminacji I stopnia (szkolnych)

1. Do **piątku 01 października 2021 r.** nauczyciele informatyki informują zainteresowanych uczniów o założeniach konkursu i warunkach uczestnictwa. Uczniowie pragnący wziąć udział w konkursie zgłaszają chęć uczestnictwa nauczycielowi informatyki.
2. Eliminacje szkolne są organizowane przez Szkolną Komisję Konkursową (SKK) powołaną przez dyrektora szkoły.
3. Organizacja stopnia szkolnego konkursu i nadzór nad jego przebiegiem spoczywa na dyrektorze szkoły, który:
 - a) powołuje Szkolną Komisję Konkursową, w skład, której wchodzi, co najmniej 2 nauczycieli, z których przynajmniej jeden jest nauczycielem informatyki;
 - b) uzyskuje zgodę rodziców uczniów biorących udział w konkursie na przetwarzanie danych osobowych uczniów do celów konkursu podanych na karcie zgłoszenia, która jest do pobrania ze strony Kuratorium Oświaty w Gdańsku,
 - c) najpóźniej do godz. 10:00 w dniu przeprowadzania stopnia szkolnego konkursu pobiera zestaw zadań przekazany drogą elektroniczną na adres e-mail'owy szkoły oraz nauczyciela informatyki w SKK i przygotowuje odpowiednią liczbę egzemplarzy dla uczestników konkursu,
 - d) dba o zachowanie tajemnicy służbowej: zadania konkursowe do czasu rozpoczęcia konkursu są informacją poufną,
 - e) przekazuje uczniom informacje o liczbie uzyskanych punktów,
 - f) umożliwia wgląd do prac uczniom, ich nauczycielom, opiekunom i rodzicom, zgodnie z harmonogramem przebiegu konkursu,
 - g) przyjmuje pisemne zastrzeżenia, dotyczące sposobu sprawdzania i oceniania prac przez Szkolną Komisję Konkursową i przekazuje je do komisji rejonowej, zgodnie z ramowym regulaminem,
 - h) **po przeprowadzeniu konkursu, przekazuje do Rejonowej Komisji Konkursowej odpowiedniej dla siedziby szkoły w ciągu 3 dni roboczych:**
 - **tradycyjną pocztą: protokół z posiedzenia SKK (załącznik nr 3 do Ramowego regulaminu) oraz prace uczniów tylko z części teoretycznej konkursu wytypowanych do stopnia rejonowego wraz z ich kartami zgłoszenia do konkursu,**
 - **pocztą elektroniczną: na adres e-mail Rejonowej Komisji Konkursowej odpowiedniej do siedziby szkoły**

**– wersję elektroniczną protokołu oraz pliki uczniów
wytypowanych do stopnia rejonowego konkursu.**

4. Eliminacje I stopnia konkursu składają się z dwóch odrębnych części:
 - a. z części teoretycznej trwającej 20 minut,
 - b. z części praktycznej (przy komputerze) trwającej 70 minut.
5. Ze względu na dużą liczbę uczestników dopuszcza się podzielenie uczniów na dwie grupy. Wtedy przeprowadzenie konkursu jest możliwe np. w taki sposób, że obie grupy piszą jednocześnie, tj. jedna grupa wykonuje część praktyczną, natomiast druga teoretyczną. W takim wariantcie konkurs ma krótką przerwę na zamianę sali przez uczestników. Przewodniczący SKK powinien dopilnować, żeby uczestnicy nie komunikowali się ze sobą w trakcie zmiany sali.
6. Dla SKK zestaw zadań przygotowuje Wojewódzka Komisja Konkursowa. Zadania zostaną przekazane drogą elektroniczną na adres e-mail'owy szkoły oraz nauczyciela informatyki w SKK.
7. Rejonowa Komisja Konkursowa (RKK) po dokonaniu weryfikacji i sprawdzeniu zgodności protokołów eliminacji szkolnych z zasadami konkursu ogłasza listę uczniów zakwalifikowanych do II stopnia konkursu w ciągu kolejnych 10 dni roboczych, licząc od dnia następującego po dniu przeprowadzenia konkursu. Będzie ona dostępna na stronie konkursowej.
8. Na etapie szkolnym administratorem danych osobowych jest każda szkoła, która zadeklaruje uczestnictwo w konkursie przedmiotowym. Taka szkoła jako administrator danych osobowych:
 - a) spełnia obowiązek informacyjny wobec osób, których dane osobowe będą przetwarzane,
 - b) upoważnia do przetwarzania danych osobowych członków Szkolnej Komisji Konkursowej,
 - c) zbiera dane osobowe na kartach zgłoszenia uczniów do konkursu,
 - d) odpowiada za ochronę danych osobowych zgodnie z zasadami wskazanymi w art. 5 RODO.

V. Organizacja i przebieg eliminacji II stopnia (rejonowych)

Wykaz Rejonowych Komisji Konkursu Informatycznego dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego w roku szkolnym 2021/2022:

Nr	Rejon obejmuje	Miejsce konkursu – siedziba RKK	Imię i nazwisko przewodniczącego RKK
1.	Powiaty: wejherowski, pucki, łęborski	Powiatowy Zespół Szkół nr 2 84-200 Wejherowo, ul. Strzelecka 9 tel.: 58/672-25-09, e-mail: sekretariat@wejherowo-elektryk.pl	Witold Gesse
2.	Powiaty: człuchowski, chojnicki	Zespół Szkół Społecznych STO im. Jana Nowaka Jeziorańskiego 77-300 Człuchów, ul. Jana III Sobieskiego 7A, tel.: 59/834-11-74, e-mail: losto@losto.net	Krzysztof Kadowski
3.	Miasto Słupsk, powiaty: słupski, bytowski	Szkoła Podstawowa z Oddziałami Integracyjnymi nr 10 im. Polonii, 76- 200 Słupsk, ul. Orłąt Lwowskich 1A tel.: 59/845-47-70 e-mail: hannabrych10@gmail.com	Hanna Brych
4.	Powiat kartuski	Zespół Szkół Ogólnokształcących nr 2 83-300 Kartuzy, oś. Józefa Wybickiego 33, tel.: 58/681-11-54 e-mail: szczesnaeleonora@gmail.com	Eleonora Szczesna
5.	Miasta: Gdynia, Sopot	Zespół Szkół Katolickich im. św. Jana Pawła II 81-168 Gdynia, Plac św. Andrzeja 2 tel./fax: 58/665-42-80 e-mail: kstraszkiwicz@gmail.com	Katarzyna Straszkiwicz
6.	Miasto Gdańsk, powiaty: gdański, nowodworski, starogardzki, tczewski	Szkoła Podstawowa im św. Jana de La Salle, 80-281 Gdańsk, ul. Juliusza Słowackiego 101 tel.: 58/342-59-15, e-mail: ki.gdansk@gmail.com	Marek Kryniowski
7.	Powiat: kwidzyński, sztumski, malborski	Szkoła Podstawowa nr 5 im. Zjednoczonej Europy, 82-500 Kwidzyn, ul. Kamienna 18 tel.: 55/279-39-45 e-mail: piatka@sp5.kwidzyn.pl	Bogdana Cyborowska-Moch
8.	Powiat kościerski	Powiatowy Zespół Szkół nr 2 83-400 Kościerzyna, ul. Józefa Wybickiego 1, tel.: 58/686-35-86 e-mail: pzs2.koscierzyna@powiatkoscierski.pl	Joanna Wonitowa

1. Eliminacje II stopnia (rejonowe) organizuje i przeprowadza Rejonowa Komisja Konkursowa (RKK) powoływana przez Przewodniczącego WKK.
2. Eliminacje polegają na rozwiązaniu testu zawierającego pytania typu zamkniętego i otwartego. Brak zadań, których rozwiązanie wymagałoby użycia komputera jest spowodowane względami organizacyjnymi.
3. Czas trwania eliminacji – 60 minut. Eliminacje odbywają się w szkołach wymienionych w tabeli powyżej.
4. Każdy uczestnik eliminacji II stopnia Konkursu powinien posiadać przy sobie aktualną legitymację szkolną.
5. Prace konkursowe są kodowane. Rozkodowanie następuje po sprawdzeniu prac przez członków RKK.
6. Rejonowa Komisja Konkursowa sporządza protokół (**Załącznik nr 4** do Ramowego regulaminu) uwzględniający wszystkich uczestników w ciągu 3 dni roboczych licząc od dnia następującego po dniu przeprowadzenia eliminacji II stopnia i przesyła go w wersji elektronicznej na adres: ki.pomorskie@gmail.com

oraz papierowej wraz ze sprawdzonymi i rozkodowanymi pracami wszystkich uczniów oraz ich „Karty zgłoszenia ucznia do konkursu” do Wojewódzkiej Komisji Konkursowej przesyłką poleconą lub dostarcza osobiście do:

**Szkoła Podstawowa im. św. Jana de La Salle
80-281 Gdańsk, ul. Juliusza Słowackiego 101
z dopiskiem: **konkurs informatyczny****

7. Decyzję o zakwalifikowaniu uczestników do III stopnia Konkursu podejmuje WKK w ciągu 10 dni roboczych, licząc od dnia następującego po dniu przeprowadzenia konkursu – po przeprowadzeniu weryfikacji prac uczestników – zgodnie z zasadami kwalifikowania zamieszczonymi w ramowym regulaminie.
8. Listę zakwalifikowanych do III stopnia ogłasza przewodniczący WKK na stronie konkursu.
9. Zastrzeżenia na piśmie od decyzji RKK mogą składać: rodzice (prawni opiekunowie) uczniów do Wojewódzkiej Komisji Konkursowej. Termin składania zastrzeżeń, to 3 dni robocze, licząc od następnego dnia od ogłoszenia wyników. Zastrzeżenia winny być rozpatrzone w terminie 10 dni roboczych, licząc od dnia wniesienia odwołania.

VI. Organizacja i przebieg finału wojewódzkiego konkursu

1. Wojewódzką Komisję Konkursową (WKK) powołuje Pomorski Kurator Oświaty.
2. Finał wojewódzki konkursu składa się z dwóch odrębnych części:
 - a) z części teoretycznej – trwającej 20 minut oraz
 - b) z części praktycznej (przy komputerze) – trwającej 70 minut.
3. Każdy uczestnik finału wojewódzkiego konkursu powinien posiadać przy sobie aktualną legitymację szkolną.
4. Prace uczniów są kodowane. Rozkodowanie następuje po ocenieniu prac przez WKK.
5. Spośród uczestników finału wojewódzkiego WKK wyłania finalistów i laureatów zgodnie z zasadami zawartymi w ramowym regulaminie.
6. Z odbytych eliminacji III stopnia WKK sporządza protokół (**Załącznik nr 5** do Ramowego regulaminu), ustalając oddzielne listy laureatów i finalistów, które przekazuje Pomorskiemu Kuratorowi Oświaty do zatwierdzenia.
7. Ogłoszenie listy laureatów i finalistów następuje niezwłocznie po zatwierdzeniu ich przez Pomorskiego Kuratora Oświaty na stronie internetowej konkursu.
8. Zastrzeżenia na piśmie od decyzji WKK mogą składać rodzice (prawni opiekunowie) do Wojewódzkiego Koordynatora ds. Konkursów.
9. Termin składania zastrzeżeń, to 3 dni robocze, licząc od następnego dnia od ogłoszenia listy uczniów.
10. Zastrzeżenia winny być rozpatrzone w terminie 10 dni roboczych, licząc od dnia wniesienia odwołania.
11. Odwołania od decyzji WKK rozpatruje Zespół Odwoławczy powołany przez Pomorskiego Kuratora Oświaty w następującym składzie: Wojewódzki Koordynator ds. Konkursów, inny wizytator Kuratorium Oświaty, przewodniczący WKK oraz 2 nauczycieli danego

przedmiotu niebędących członkami WKK. Decyzja Zespołu Odwoławczego jest ostateczna.

VII. Ogólne kryteria sprawdzania i punktowania prac

1. Na I, II i III stopniu konkursu (szkolnym, rejonowym i finale wojewódzkim) prace uczniów oceniane są przez nauczycieli (odpowiednio: członków komisji szkolnej, rejonowej i wojewódzkiej) zgodnie z ustalonym modelem odpowiedzi i schematem punktowania.
2. Podczas sprawdzania prac członkowie wszystkich komisji (odpowiednio: szkolnych, rejonowych i wojewódzkiej) pozostają ze sobą w stałym kontakcie poprzez Przewodniczącego WKK.
3. Na III stopniu (finał wojewódzki) za prawidłową organizację i sposób oceniania prac uczniów odpowiada Przewodniczący Wojewódzkiej Komisji Konkursowej.

VIII. Wymagania techniczne

1. Pracownie szkolne, w których może być przeprowadzony stopień szkolny konkursu muszą być wyposażone w komputery osobiste:

Oprogramowanie	Typ/wersja
System operacyjny	<i>Microsoft Windows 10 / Linux</i>
Oprogramowanie biurowe	<i>Microsoft Office 2007 lub nowszy Open/LibreOffice 5.x lub nowszy</i>
Przeglądarka internetowa	<i>Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome lub inna w wersji odpowiadającej danemu systemowi operacyjnemu</i>

2. Finał wojewódzki konkursu zostanie przeprowadzony na platformie sprzętowej PC.

Oprogramowanie	Platforma sprzętowa IBM-PC
System operacyjny	<i>Microsoft Windows 10</i>
Oprogramowanie biurowe	<i>Microsoft Office 2016 LibreOffice 7</i>
Oprogramowanie graficzne	<i>Irfan View, GIMP 2, Inkscape</i>

Środowisko programistyczne	<i>CodeBlocks 20, Scratch 3, Python</i>
Przeglądarka internetowa	<i>Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome</i>

IX. Wykaz literatury obowiązującej uczestników oraz stanowiącej pomoc dla nauczyciela na każdym etapie konkursu

1. Wykaz podręczników do nauczania informatyki w szkole podstawowej dopuszczonych do użytku szkolnego przez MEN opublikowany w Internecie pod adresem (stan na 1 września 2020 r.) - https://podreczniki.men.gov.pl/podreczniki/1?internet_search_book%5BbaseCurriculum%5D=2&internet_search_book%5BschoolType%5D=11&internet_search_book%5Bminority%5D=&internet_search_book%5Bsubject%5D=12&internet_search_book%5BeducationType%5D=1&internet_search_book%5B_token%5D=LVHPC5iHjpLdIvz3FZgsXko7RTVaB9EQSyUvtAm8oWw
2. Maciej M. Sysło „Algorytmy”, Helion
Radosław Kulesza, Sebastian Langa, Dawid Leśniakiewicz, Piotr Pełka „Młodzi giganci programowania. Scratch”, Helion
3. Materiały on-line dotyczące informatyki na stronie e-podręczniki (stan na dzień 21 sierpnia 2021 r.):
 - <https://epodreczniki.pl/b/zajecia-komputerowe/PqqTt3uIg>,
 - <https://epodreczniki.pl/b/zajecia-komputerowe/P11OGTMgn>,
 - <https://epodreczniki.pl/b/zajecia-komputerowe/PwIOAistS>,
 - <https://epodreczniki.pl/b/informatyka/P10SDXILu> oraz
 - [inne](#).
4. Zadania konkursowe z poprzednich edycji Kuratorskiego Konkursu Informatycznego dostępne w Archiwum na stronie konkursowej.

X. Podstawowy zakres wiadomości i umiejętności w konkursie z informatyki wymagany na każdym etapie konkursu

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

- 1) Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:
 - a. obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje;
 - b. obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych.

- 2) Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów, polecenia składające się na:
 - a. rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie;
 - b. osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego;
 - c. sterowanie robotem lub obiektem na ekranie.
- 3) W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu, i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.
- 4) Formułuje problem w postaci specyfikacji (opisuje dane i wyniki) i wyróżnia kroki w algorytmicznym rozwiązywaniu problemów. Stosuje różne sposoby przedstawiania algorytmów, w tym w języku naturalnym, w postaci schematów blokowych, listy kroków.
- 5) Stosuje przy rozwiązywaniu problemów podstawowe algorytmy:
 - a. na liczbach naturalnych: bada podzielność liczb, wyodrębnia cyfry danej liczby, przedstawia działanie algorytmu Euklidesa w obu wersjach iteracyjnych (z odejmowaniem i z resztą z dzielenia);
 - b. wyszukiwania i porządkowania: wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym i nieuporządkowanym oraz porządkuje elementy w zbiorze metodą przez proste wybieranie i zliczanie.
- 6) Przedstawia sposoby reprezentowania w komputerze wartości logicznych, liczb naturalnych (system binarny), znaków (kody ASCII) i tekstów.
- 7) Rozwija znajomość algorytmów, korzystając z dostępnego oprogramowania do demonstracji działania algorytmów, wykonuje eksperymenty z algorytmami z wykorzystaniem takiego oprogramowania dla różnych danych.
- 8) Prezentuje przykłady zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

- 1) Projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:
 - a. pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń jednoczesnych;
 - b. prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera. Testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów.
- 2) Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej), na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - a. tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem;
 - b. tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane;
 - c. korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń;
 - d. tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów.
- 3) Gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze).
- 4) Projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne i tablice.
- 5) Projektuje, tworzy i testuje oprogramowanie sterujące robotem lub innym obiektem na ekranie lub w rzeczywistości.

- 6) Korzystając z aplikacji komputerowych przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na potrzeby rozwiązywanych problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - a. tworzenia estetycznych kompozycji graficznych: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej;
 - b. tworzenia różnych dokumentów: formatuje i łączy teksty, wstawia symbole, obrazy, tabele, korzysta z szablonów dokumentów, dłuższe dokumenty dzieli na strony;
 - c. rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania dla szkoły podstawowej z różnych przedmiotów, z codziennego życia oraz implementacji wybranych algorytmów w arkuszu kalkulacyjnym: posługuje się adresami bezwzględnymi, względnymi i mieszanymi, podstawowymi funkcjami, tworzy serie danych, gromadzi dane i przedstawia je w postaci tabel i różnych typów wykresów, wykonuje podstawowe operacje na danych zgromadzonych w jednej tabeli, w tym porządkuje i filtruje dane;
 - d. tworzenia prezentacji multimedialnej wykorzystując tekst, grafikę, animację, dźwięk i film, stosuje hiperłącza;
 - e. tworzenia prostej strony internetowej zawierającej; tekst, grafikę, hiperłącza, stosuje przy tym podstawowe polecenia języka HTML.
- 7) Zapisuje efekty swojej pracy w różnych formatach i przygotowuje wydruki.
- 8) Wyszukuje w sieci informacje potrzebne do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzysta z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

- 1) Opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:
 - a. korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, takich jak, telefony komórkowe i aparaty fotograficzne;

- b. wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.
- 2) Wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):
 - a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych nawigując między stronami;
 - b. jako medium komunikacyjne;
 - c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku.
 - 3) Organizuje w folderach swoje pliki zgromadzone w komputerze.
 - 4) Schematycznie przedstawia budowę i funkcjonowanie sieci komputerowej, szkolnej, domowej i sieci Internet.
 - 5) Rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji.
 - 6) Poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) Uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny.
- 2) Identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów.
- 3) Respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej.
- 4) Określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.
- 5) Bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się. Projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy.
- 6) Ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do

rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich.

- 7) Przedstawia główne etapy w historycznym rozwoju informatyki i technologii.
- 8) Określa zakres kompetencji informatycznych, niezbędnych do wykonywania różnych zawodów, rozważa i dyskutuje wybór dalszego i pogłębionego kształcenia, również w zakresie informatyki.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

- 1) Rozumie, że niewłaściwe postępowanie w posługiwaniu się technologią i informacją rodzi negatywne konsekwencje.
- 2) Uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej.
- 3) Zauważa zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i wystrzega się ich.
- 4) Rozumie znaczenie profilaktyki antywirusowej i konieczność ochrony przed innymi zagrożeniami dla komputerów i informacji.
- 5) Opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją.
- 6) Postępuje etycznie w pracy z informacjami.
- 7) Rozróżnia typy licencji na oprogramowanie: oprogramowanie otwarte (ang. *open source*), wolne (ang. *free*), w domenie publicznej (ang. *public domain*) oraz rozróżnia typy licencji na zasoby w sieci.

XI. Kontakt:

Przewodniczący Wojewódzkiej Komisji Konkursowej

Jacek Gawroński

Szkoła Podstawowa im. św. Jana de La Salle

80-281 Gdańsk, ul. Juliusza Słowackiego 101

tel./fax: 58/342-59-15

e-mail: ki.pomorskie@gmail.com.

Informacje o konkursie można także znaleźć na stronie internetowej:

<http://konkurs.lasalle.gda.pl/>.

.....
pieczęć szkoły

.....
miejsowość, data

**ZGŁOSZENIE SZKOŁY PODSTAWOWEJ
DO WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO
DLA UCZNIÓW KLAS IV-VIII SZKÓŁ PODSTAWOWYCH
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W ROKU SZKOLNYM 2021/2022**

Pełna nazwa szkoły:

.....

Dokładny adres:

.....

Imię i nazwisko Dyrektora:

Adres e-mail szkoły:

Numer telefonu/faxu:

Powiat – gmina:

Zgłaszam szkołę do Wojewódzkiego Konkursu Informatycznego
dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych województwa pomorskiego
w roku szkolnym 2021/2022.

.....
pieczęć i podpis dyrektora