

ZAPROSZENIE

NA

V MIĘDZYSZKOLNY KONKURS INFORMATYCZNY



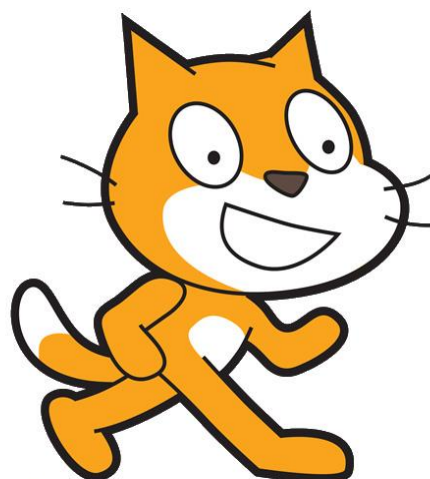
Serdecznie zapraszamy do wzięcia udziału w Konkursie informatycznym organizowanym w dniach:

- **04.02.2020r. godz. 12:00 – klasy IV-VI**
- **05.02.2020r. godz. 12:00 – klasy VII-VIII**

przez Szkołę Podstawową nr 16 im. Bolesława Prusa w Siemianowicach Śląskich.

Konkurs adresowany jest do uczniów siemianowickich szkół podstawowych.

Celem naszego konkursu jest rozwijanie u uczniów umiejętności logicznego myślenia i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera. Będzie on również okazją do motywowania uczniów do poszerzania swojej wiedzy i poziomu umiejętności oraz rozwijania zainteresowań informatycznych.



Sponsor i Patron Medialny Konkursu:



PHU MMJ Marcin Janos
pl. Bohaterów Września 2
41-103 Siemianowice Śląskie
www.mmj.pl

WARUNKI KONKURSU:

1. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów:
 - kl. IV – VI szkoły podstawowej (04.02.2020r.)
 - kl. VII – VIII szkoły podstawowej (05.02.2020r.)
2. Konkurs odbędzie się w Szkole Podstawowej nr 16,
ul. Szymanowskiego 11, 41-103 Siemianowice Śląskie
3. Termin zgłoszenia szkoły do konkursu:

Do konkursu każda szkoła może zgłosić maksymalnie 2 uczniów. W przypadku wolnych miejsc organizator zastrzega sobie możliwość zgłoszenia dodatkowych 2 uczniów z klas II-IV szkoły podstawowej. Zgłoszenia należy dokonać na wypełnionej i zeskanowanej karcie zgłoszeniowej (Zał. nr 1) do dnia **31.01.2020r.** na podany poniżej adres

Szkoła Podstawowa nr 16 – sp16@sp16.siemianowice.pl

Organizator – Krzysztof Ślęzak – krzyslezak@op.pl

Ze względu na ograniczoną liczbę komputerów (14 stanowisk) decydować będzie kolejność zgłoszeń.

Opiekunowie powinni również zadbać o dostarczenie w dniu konkursu zgody rodziców na publikowanie wizerunku i danych osobowych (Zał. nr 2).

4. Przebieg i zasady konkursu:

Udział w konkursie jest dobrowolny. W kategorii klas IV-VI (04.02.2020r.) każdy uczestnik pracuje samodzielnie, na swoim stanowisku komputerowym z wykorzystaniem aplikacji Scratch 3 w wersji offline. W kategorii klas VII - VIII (05.02.2020r.) uczniowie pracują w dwuosobowych drużynach, rozwiązując zadania wspólnie. Czas na rozwiązanie zadań konkursowych wynosi **75 minut**. Uczniowie otrzymują instrukcję w wersji papierowej z dokładnym opisem wszystkich zadań konkursowych. Na komputerze przygotowane będą pliki do wszystkich zadań zawierające wszelkie wymagane grafiki (duszki i tła). Celem uczniów będzie „napisanie” skryptów dla uzyskania oczekiwanego działania i efektu końcowego. Zadania zostaną zróżnicowane pod względem trudności, a do ich wykonania wymagana będzie ogólna znajomość Scratch'a i podstawowych poleceń z każdej z grup, a w szczególności:

- a) umiejętność korzystania z poleceń z grupy **Ruch** i **Wygląd** w celu stworzenia animacji,
- b) umiejętność korzystania z poleceń z grupy **Ruch** i **Pisak** w celu wykonania rysunku,
- c) umiejętność zastosowania poleceń z grupy **Czujniki**, **Wyrażenia** i **Dane** w celu wykonania obliczeń matematycznych,

d) umiejętność wykorzystania poleceń programu w celu wykonania prostej gry zręcznościowej,

Dodatkowo uczniowie klas VII-VIII do rozwiązania będą mieli jedno zadanie z wykorzystaniem języka programowania Python. Do jego wykonania niezbędna będzie znajomość podstaw programowania w tym języku, a w szczególności instrukcji wejścia i wyjścia, instrukcji warunkowych, iteracji oraz umiejętność posługiwania się edytorem Mu (do pobrania ze strony <https://codewith.mu>).

Za sprawdzenie zadań i przydzielanie punktów odpowiada organizator. Zadania oceniane są przede wszystkim pod względem funkcjonowania i uzyskania efektu końcowego. Za każde zadanie uczniowie otrzymują punkty zgodnie z informacją w instrukcji. Przy równej ilości punktów o klasyfikacji końcowej decydować będzie konstrukcja skryptów (czytelność, właściwa kolejność, wyeliminowanie powtarzania tych samych poleceń itp.), czas wykonania zadań.

Dla zdobywców miejsc I-III przewidziane dyplomy i nagrody rzeczowe, dla wszystkich uczestników upominki od sponsora.

Organizator nie odpowiada za błędy powstałe z winy uczestników (np. nie zapisanie pliku) lub inne nieprzewidziane okoliczności (np. awarię sprzętu).

KRZYSZTOF ŚLĘZAK

Załącznik nr 1

**KARTA ZGŁOSZENIOWA DO KONKURSU
„SUPER PROGRAMISTA”**

| | | | |
|----------------------------------|--|---------------|--|
| Nazwa szkoły: | | | |
| Opiekun: Tel./e-mail: | | | |
| Uczniowie: | | Klasa: | |
| 1. | | | |
| 2. | | | |

.....

Podpis opiekuna

.....

podpis i pieczęć Dyrektora

Załącznik nr 2

ZGODA RODZICÓW/OPIEKUNÓW PRAWNYCH

Wyrażam zgodę na publikowanie wizerunku mojego dziecka oraz nazwiska i imienia w celach związanych z konkursem informatycznym organizowanym w dniu przez Szkołę Podstawową nr 16 w Siemianowicach Śląskich, a w szczególności publikowaniem wyników i zdjęć z konkursu na stronie internetowej.

.....
Podpis rodzica/opiekuna prawnego