



**REGULAMIN III edycji
konkursu informatycznego
„KOMPUTER NA MAXA”
dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów
Piotrkowa Trybunalskiego i powiatu
piotrkowskiego
w roku szkolnym 2018/2019**

Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych i Placówek Opiekuńczo-Wychowawczych nr 3 w Piotrkowie Trybunalskim, ul. Broniewskiego 16

Cele konkursu:

1. Rozwijanie zainteresowań informatycznych i pogłębianie wiedzy z zakresu programowania, projektowania układów logicznych, multimediów i grafiki komputerowej wśród młodzieży szkolnej.
2. Wykorzystanie programów komputerowych do kształtowania uwagi i spostrzegawczości.
3. Rozwijanie aktywności poznawczej i twórczej młodzieży.
4. Wyzwolenie ducha rywalizacji.
5. Wyłanianie talentów i wspieranie uczniów zdolnych.
6. Promowanie osiągnięć uczniów.
7. Nawiązanie kontaktów między uczniami z różnych szkół.

Uwagi ogólne:

1. Konkurs „**KOMPUTER NA MAXA**” jest jednoetapowym konkursem międzyszkolnym.
2. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Placówka zgłasza do udziału w konkursie dowolną ilość uczniów (decyduje kolejność zgłoszenia uczestnika).
4. Zgłoszenia młodzieży na konkurs dokonuje nauczyciel – opiekun podając liczbę chętnych i grupę konkursową (P1/P2/S1/S2/G1/G2). Zgłoszenie może być wykonane samodzielnie, pocztą elektroniczną na adres **anitawojciechowska@wp.pl** lub podczas rejestracji szkoły na IV Piotrkowski Festiwal Nauk Technicznych na w/w e-maila.
5. Konkurs przeprowadza Komisja Konkursu Informatycznego powołana przez Dyrektora ZSPiPO-W nr 3 w Piotrkowie Tryb.
6. Udział w konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na opublikowanie niezbędnych danych osobowych i wizerunku związanych z ogłoszeniem wyników oraz zdjęć z konkursu na stronie internetowej ZSPiPO-W nr 3 w Piotrkowie Tryb. (www.zsp3.piotrkow.pl).

Przebieg konkursu:

Konkurs zostanie przeprowadzony **30 stycznia 2019** w godzinach **10:15 – 12:00** w salach komputerowych 21, 22, 23 ZSPiPO-W nr 3 w Piotrkowie Tryb. i polegać będzie na uczestnictwie w warsztatach informatycznych, wykonaniu zadania konkursowego zgodnie z instruktażem w zakresie danej dyscypliny informatycznej. O klasyfikacji końcowej zadecyduje czas wykonania i liczba uzyskanych punktów za zadanie.

Terminarz:

Lp.	Zadanie	Termin
1.	Mailowa rejestracja uczestników konkursu anitawojciechowska@wp.pl	08.01.2019 – 28.01. 2019
2.	Konkurs	30. 01. 2019 godz. 10.15-11.45
3.	Ogłoszenie wyników, wręczenie nagród i dyplomów na auli szkolnej	30. 01. 2019 godz. 12.00

Dyscypliny konkursowe w grupach max.12-osobowych:

Lp.	Dyscyplina	Grupa konkursowa	Godziny warsztatów konkursowych
1.	Bloczki algorytmiczne	P1	godz. 10.15-10.45
		P2	godz. 11.00-11.30
2.	Projektowanie i symulacja układów logicznych	S1	godz. 10.15-10.45
		S2	godz. 11.00-11.30
3.	Corel Draw. Tworzenie grafiki wektorowej	G1	godz. 10.15-10.45
		G2	godz. 11.00-11.30

Nagrody:

W konkursie przewidziano dyplomy dla wszystkich uczestników oraz nagrody w postaci kart podarunkowych równolegle za 3 miejsca pierwsze (po jednym z każdej dyscypliny informatycznej):

Postanowienia końcowe:

1. Rozstrzygnięcie kwestii spornych nieujętych w niniejszym regulaminie należy wyłącznie do Komisji Konkursu Informatycznego i od jej decyzji nie ma odwołania.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany zasad konkursu oraz zmiany niniejszego regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny poprzez zamieszczenie odpowiedniej informacji na stronie internetowej szkoły. Zmiana postanowień regulaminu nie może wpłynąć na obniżenie wartości nagród

w konkursie. Zmieniony regulamin wchodzi w życie z chwilą opublikowania go na stronie www.zsp3.piotrkow.pl

Zakres wiadomości i umiejętności ocenianych w konkursie dotyczy podstawy programowej dla przedmiotu informatyka w gimnazjum i szkole podstawowej tzn. obejmuje wiedzę w zakresie:

- elementarnych zagadnień z zakresu schematów blokowych i podstaw programowania w języku C++;
- terminologii z zakresu algorytmiki;
- rozpoznawania podstawowych bramek logicznych;
- interpretacji tablic prawdy i funkcji logicznych.
- terminologii z zakresu multimediów i grafiki komputerowej;
- umiejętności stosowania programów komputerowych wspomagających przetwarzanie obrazu wektorowego;
- umiejętności zapisu, gromadzenia oraz katalogowania materiałów cyfrowych.