

**XX Jubileuszowe Zawody Komputerowe Młodzieży Szkolnej
o Mistrzostwo Gdyni pod patronatem
Prezydenta Miasta Gdyni
5 - 6 marca 2016 r.**

I. Organizator:

- Gimnazjum nr 1 w Gdyni we współpracy z Wydziałem Edukacji w Gdyni

Partnerzy:

- Zarząd Rejonowy Ligi Obrony Kraju w Gdyni
- YoungCoder w Gdyni
- Stowarzyszenie Nauczycieli Internautów (patron medialny - Internet)

II. Cel:

- uczczenie 90 rocznicy nadania Gdyni praw miejskich,
- popularyzacja techniki komputerowej i wiedzy informatycznej,
- sprawdzenie stopnia opanowania zasad obsługi i podstaw programowania komputerów przez uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych,
- wyłonienie osób najbardziej obeznanych z techniką komputerową.

III. Uczestnictwo:

1. W zawodach mogą brać udział maksymalnie 2-osobowe zespoły wyłonione w drodze eliminacji szkolnych.

- zespół (G) - zawodnicy i zawodniczki będący uczniami gimnazjów
- zespół (S) - zawodnicy i zawodniczki będący uczniami szkół ponadgimnazjalnych.

2. Każda szkoła może wystawić jeden zespół wraz z pełnoletnim opiekunem (*)
(2 + 1 = 3 osoby).

3. Warunkiem uczestnictwa w Zawodach jest:

- a) pisemne zgłoszenie przez szkołę listy zawodników na *Karcie uczestnictwa* pobranej z internetowej strony Zawodów (wypełnionej komputerowo) wraz z podpisanymi zgodami opiekunów ustawowych (rodzice/opiekuni prawni) na przetwarzanie danych osobowych i wykorzystania wizerunku – druki dostępne są na internetowej stronie Zawodów. Komplet dokumentów należy dostarczyć podczas rejestracji w dniu zawodów.

www.sni.edu.pl/lok2016/

b) zeskanowaną kopię zgłoszenia należy przesłać na adres: **btx@gd.pl**
w terminie do **02.03.2016 r. (środa)**

c) zawodnik biorący udział w Zawodach musi przywieźć ze sobą:

- legitymację szkolną
- przybory do pisania

IV. Konkurencje rozgrywane podczas Zawodów:

Grupa (G)

Konkurencja (A) - test wiedzy informatycznej.

Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (B) - znajomość systemów operacyjnych i sieci komputerowych.

Rozgrywana zespołowo

Konkurencja (C) - znajomość budowy komputera.

Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (D) – umiejętność korzystania ze znanego programu

(edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, do tworzenia prezentacji oraz graficzny)

Rozgrywana zespołowo

Grupa (S)

Konkurencja (A) - test wiedzy informatycznej.

Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (B) - znajomość systemów operacyjnych i sieci komputerowych.

Rozgrywana zespołowo

Konkurencja (C) - znajomość budowy komputera.

Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (D) - umiejętność programowania (Pascal/C).

Rozgrywana zespołowo

Konkurencja „umiejętność programowania” będzie rozgrywana przy wykorzystaniu platformy internetowej www.youngcoder.eu

W celu zapoznania zawodników z tą platformą nauczyciele zgłaszający zespoły mogą przed zawodami odbywać próby. W tym celu nauczyciel zgłaszający zespół (pkt III.3.a) otrzyma dostęp do platformy www.youngcoder.eu tj. konto dla nauczyciela, który będzie mógł przygotowywać swoich uczniów do Zawodów. Uwaga: aktywacja konta nastąpi po uprzednim przesłaniu zeskanowanego zgłoszenia drużyny na adres: btx@gd.pl

W razie problemów z dostępem do platformy YoungCoder należy kontaktować się z Panią Magdaleną Burakowską: magda.burakowska@youngcoder.eu

Wszelkie informacje dodatkowe związane z konkurencjami znajdują się w **Materiałach pomocniczych** dostępnych na internetowej stronie Zawodów:

www.sni.edu.pl/lok2016/

V. Komisja sędziowska:

1. Przygotowaniem, przeprowadzeniem oraz oceną konkurencji zajmuje się Komisja Sędziowska.
2. Komisja Sędziowska ma prawo zdyskwalifikować (do usunięcia z Zawodów włącznie) uczestnika Zawodów (lub zespół) w przypadku stwierdzenia naruszenia regulaminu Zawodów lub ustaleń Komisji Sędziowskiej.

VI. Klasyfikacja:

1. Zawodnicy są klasyfikowani indywidualnie i zespołowo.
2. W klasyfikacji indywidualnej liczona jest suma punktów zdobytych przez zawodnika w konkurencjach rozgrywanych indywidualnie.
3. W klasyfikacji zespołowej liczona jest suma punktów zdobytych przez zawodników należących do zespołu (2 osoby) w konkurencjach rozgrywanych indywidualnie i zespołowo.
4. W każdej klasyfikacji zdobyte miejsce jest tym wyższe im większa jest liczba uzyskanych punktów.

VII. Wyróżnienia i nagrody:

1. W klasyfikacji indywidualnej za zajęcie trzech pierwszych miejsc zawodnicy w obu grupach wiekowych otrzymują dyplomy.
2. W klasyfikacji zespołowej za zajęcie trzech pierwszych miejsc zawodnicy w obu grupach wiekowych otrzymują dyplomy. Zwycięskie zespoły otrzymują puchary.
3. Najlepsi zawodnicy Zawodów otrzymują nagrody rzeczowe.

VIII. Uwagi końcowe:

1. Konkurencje rozgrywane podczas Zawodów rozgrywane będą na komputerach typu IBM-PC.
2. Informacje dotyczące Zawodów (termin, miejsce i warunki uczestnictwa) można uzyskać w:
 - Zarząd Rejonowy LOK (tel.: 501 090 161)
 - Tadeusz Bury - e-mail: btx@gd.pl
 - Internet: www.sni.edu.pl/lok2016/

MIEJSCE ZAWODÓW:

Gimnazjum nr 1,
81-364 Gdynia, ul.10 Lutego 26

HARMONOGRAM ZAWODÓW:

- 5 marca 2016 r. (sobota) – gimnazja
- 6 marca 2016 r. (niedziela) – szkoły ponadgimnazjalne

Rejestracja: od godz. 8.30 do 9.10 w dniu zawodów.

Rozpoczęcie zawodów o godz. 9.30.

UWAGA:

- Wypełniona karta uczestnictwa jest ważna jedynie wraz z podpisanymi zgodami opiekunów ustawowych na przetwarzanie danych i publikowanie wizerunków w materiałach związanych z zawodami.
- Zawodnicy bez opiekunów nie będą dopuszczeni do zawodów.

(*) Gospodarz ma prawo wystawić 2 zespoły.