

Grupa „G”

Konkurencja „A” - test wiedzy informatycznej (ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień: pojęcia i terminy w informatyce, historia informatyki, algorytmy i podstawy programowania, systemy operacyjne, sieci komputerowe, komunikacja za pomocą komputera, grafika komputerowa i multimedia, edytory tekstu, arkusze kalkulacyjne, podstawy obsługi baz danych, arytmetyka komputera, budowa komputera i urządzeń peryferyjnych, zastosowania komputerów i programów komputerowych, bezpieczeństwo obsługi komputera i zagrożenia komputerowe).

Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (B) - znajomość Internetu.

Rozgrywana zespołowo

Konkurencja (C) - znajomość budowy komputera.

Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (D) – umiejętność korzystania ze znanego programu (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, program do prezentacji z pakietu OpenOffice/LibreOffice oraz edytor graficzny GIMP)

Rozgrywana zespołowo

Literatura:

Pańczyk Jolanta – „Informatyka Europejczyka. Podręcznik dla gimnazjum”

Syśło Maciej M. „Algorytmy”, WSiP

Koba Grażyna – "Informatyka. Podstawowe tematy nie tylko dla gimnazjum", Wydawnictwo Szkolne PWN,

Luliński Marek „Zadania konkursowe z informatyki”, Mikom.

Czasopisma: Chip, PC World Komputer

Pomocne serwisy internetowe:

www.helion.pl	możliwość dostępu do przykładowych rozdziałów książek
pl.libreoffice.org	Libre Office
www.linuxs.pl	Linux
webmaster.helion.pl	kurs HTML i CSS
www.ubuntu.pl	ubuntu

Grupa „S”

Konkurencja „A” – test wiedzy informatycznej (ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień: pojęcia i terminy informatyczne, historia informatyki i tendencje rozwojowe, algorytmika, języki programowania, systemy operacyjne, sieci komputerowe, transmisje cyfrowe, grafika komputerowa i multimedia, edytory tekstu, bazy danych, arkusze kalkulacyjne, oprogramowanie narzędziowe, reprezentacja danych i przetwarzanie informacji w komputerze, architektura i działanie komputera oraz urządzeń peryferyjnych, zastosowania komputerów i programów komputerowych, prawne, etyczne i społeczne aspekty informatyki).

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**

Literatura:

Zawadzka Grażyna., „Informatyka Europejczyka. Informatyka. Podręcznik dla szkół ponadgimnazjalnych. Zakres rozszerzony” - Wydawnictwo HELION

Syśło Maciej M. „Algorytmy” WSiP

Koba Grażyna – "Technologia informacyjna dla szkół ponadgimnazjalnych",
Wydawnictwo MIGRA,

Czasopisma: Chip, PC World Komputer

Pomocne serwisy internetowe:

www.helion.pl	możliwość dostępu do przykładowych rozdziałów książek
www.ubuntu.pl	ubuntu
www.damnsmalllinux.org	Damn Small Linux
webmaster.helion.pl	kurs HTML i CSS