

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 (Word, Excel, PowerPoint oraz Paint)

Rozgrywana zespołowo

Literatura:

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

Gurbiel E., Hardt-Olejniczak G., Kołczyk E., Krupicka H., Sysło M.M., „Informatyka. Podręcznik dla ucznia gimnazjum”, WSiP S.A.,

Gurbiel E., Hardt-Olejniczak G., Kołczyk E., Krupicka H., Sysło M.M., „Technologia informacyjna”, WSiP S.A.,

Luliński M. „Zadania konkursowe z informatyki”, Mikom.

Sysło M. M. „Algorytmy”, WSiP

Krawczyński E, Talaga, Z, Wilk M. „Technologia informacyjna nie tylko dla uczniów”, Wydawnictwo Szkolne PWN

Czasopisma: Chip, PC World Komputer

Pomocne serwisy internetowe:

www.linuxs.pl	Linux
webmaster.helion.pl/kurshtml/	kurs HTML
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 Internetu

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 powinien zgłosić się do Pana Tomasz Piepera: **tomasz.pieper@youngcoder.eu** który utworzy na platformie **www.youngcoder.eu** konto dla nauczyciela, który będzie mógł przygotowywać swoich uczniów do zawodów. Aktywacja konta po uprzednim przesłaniu zeskanowanego zgłoszenia drużyny na adres: **btx@gd.pl**

Literatura:

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

Gurbiel E., Hardt-Olejniczak G., Kołczyk E., Krupicka H., Sysło M.M.,
„Technologia informacyjna”, WSiP S.A.

Sysło M. M. „Algorytmy” WSiP

Krawczyński E., Talaga, Z., Wilk M., „Technologia informacyjna nie tylko dla uczniów” - Wydawnictwo Szkolne PWN

Czasopisma: Chip, PC World Komputer

Pomocne serwisy internetowe:

www.damnsmalllinux.org Damn Small Linux

www.linux-edu.pl/ Linux-EduCD

www.ubuntu.pl ubuntu