

Klasy VI-VIII



W roku szkolnym 2018/2019 odbędą się trzy etapy konkursu:

I etap – szkolny 5 lutego 2019 r. (wtorek)

Konkurs powinien odbyć się w godz. 9.00 - 11.00 – czas trwania 45 min.

Zapisy uczniów chętnych:

Sala 117 i sala 147

(p. E.Reniszak, p. A.Szalecka, p. K. Arasymowicz)

Do drugiego etapu kwalifikuje się 2 uczniów z najlepszymi wynikami.

I. CELE:

Cele ogólne konkursu:

1. Wdrożenie uczniów do stosowania komputera, oprogramowania i sieci Internet do rozwiązywania problemów z życia codziennego.
2. Zainteresowanie uczniów technologią informacyjną i rozwojem informatyki.

MISTRZ KOMPUTERA

3. Uświadomienie uczniom zagrożeń wynikających z niewłaściwego wykorzystania komputera:
 - Bhp pracy z komputerem.
 - Treści niepożądane w środowisku Internet.
 - Zagrożenia wynikające z niewłaściwego doboru programu lub gry komputerowej.

Cele wychowawcze konkursu:

1. Uczeń poprzez uczestnictwo w konkursie:
 - Wzmacnia wiarę we własne siły.
 - Uzyskuje motywację do dalszej pracy.
 - Rozwija zainteresowanie rozwojem wiedzy informatycznej.
 - Kształci umiejętność dokonywania właściwego wyboru podczas wyszukiwania informacji w różnych źródłach.
 - Rozwija swoją wyobraźnię.
 - Dostrzega wartości własnej pracy.
 - Dostrzega korzyści związane z rozwojem technologii komputerowej.

II. UMIEJĘTNOŚCI:

1. Budowa i zasada działania komputera

- Zna podstawowe zasady obsługi komputera.
- Potrafi zorganizować stanowisko pracy zachowując zasady BHP.
- Zna elementy, z których składa się zestaw komputerowy.
- Potrafi rozróżnić urządzenia peryferyjne (wejścia i wyjścia).
- Potrafi omówić zasadę działania komputera.
- Wie do czego służy procesor, pamięć wewnętrzna: RAM, ROM, pamięć zewnętrzna: HDD, CD-ROM, DVD-ROM, pendrive, karta muzyczna, karta graficzna.

2. Środowisko Windows

- Potrafi wyjaśnić pojęcia: program, system operacyjny, środowisko pracy, aplikacja.
- Wie do czego służy Eksplorator Windows.
- Zna budowę i potrafi obsługiwać okna w środowisku Windows.
- Zna pojęcia: ścieżka dostępu.
- Potrafi samodzielnie uruchomić program i zakończyć jego działanie.
- Potrafi uruchomić kilka programów jednocześnie.
- Zna pojęcia: plik, rozszerzenie pliku, drzewo katalogów.
- Potrafi utworzyć drzewo katalogowe.
- Potrafi nadać i zmienić nazwę katalogu.
- Potrafi zapisać informacje we wskazanym katalogu.

MISTRZ KOMPUTERA

- Potrafi kopiować pliki i katalogi.
- Potrafi usuwać pliki i katalogi.
- Potrafi zapisać informacje na dysku.
- Umie poruszać się po strukturze katalogów.
- Umie zakładać własny katalog i umieszczać w nim pliki.

3. Program graficzny MS PAINT

- Zna pojęcie program graficzny.
- Zna budowę okna oraz funkcje przycisków.
- Zna podstawowe narzędzia i umie z nich korzystać.
- Zna podstawowe operacje usuwania elementów: gumka, wytnij, wyczyść obraz.
- Wie w jaki sposób posługiwać się paletą kolorów.
- Wie w jaki sposób korzystać z kolorów niestandardowych.
- Wie w jaki sposób zapisywać rysunki i umieszczać je w odpowiednim katalogu.
- Wie w jaki sposób kopiować, przesuwać, pochylać, powiększać, obracać.
- Potrafi odwracać kolory.
- Potrafi wykorzystać poznane metody do tworzenia własnej kompozycji.
- Rozumie różnice między pojęciami rozciągnąć w pionie, rozciągnąć w poziomie, pochylić, obrócić.
- Potrafi posługiwać się paskiem narzędzi tekstowych.
- Potrafi przekształcić wybrany element rysunku na różne sposoby w tym zmniejszyć, powiększyć.

4. Edytor tekstu MS WORD

- Zna budowę okna edytora tekstu.
- Zna pojęcie: redagowanie (edycja).
- Potrafi wprowadzać polskie znaki i symbole.
- Potrafi podać różnice między edytorem tekstu a edytorem grafiki.
- Wie jak zmienić krój, styl, wielkość czcionki, atrybuty liter.
- Wie jak ustawić marginesy, akapity, wcięcia, zna pojęcie formatowanie.
- Potrafi zredagować wcześniej napisany tekst wprowadzając akapity, pozycjonując (centrowanie, justowanie, zmieniając wielkość i styl czcionki).
- Wie w jaki sposób możemy wyróżnić fragment tekstu (zmienić: rodzaj czcionki i kolor znaków).
- Potrafi wszystkie wyróżnienia zastosować w przykładowym tekście.
- Zna pojęcia: blok, schowek, zapisz, otwórz.
- Zna sposoby zaznaczania, usuwania, kopiowania, wklejania, sprawdzania pisowni.
- Rozróżnia pojęcia: fragment, wyraz, wiersz, zdanie, akapit, cały dokument.
- Wie kiedy stosujemy indeks górny a kiedy dolny i potrafi zastosować je w praktyce (proste równania matematyczne, wzory chemiczne, godziny).
- Zna pojęcia: tabela, komórka, wiersz, kolumna.

MISTRZ KOMPUTERA

- Zna metody rysowania tabel (wstawiania wierszy, kolumn, usuwania, dzielenia i scalania komórek - formatowania tabeli).
- Zna sposoby punktowania i numerowania.
- Uczeń potrafi zapisać plik tekstowy.
- Zna podstawowe narzędzia edytora tekstu i grafiki.
- Zna sposoby importowania rysunków z edytora grafiki do edytora tekstu i odwrotnie.
- Potrafi wykorzystać poznane wcześniej wiadomości i umiejętności do wykonania projektu.
- Wie w jaki sposób może wstawić gotowy element do dokumentu tekstowego (ClipArt).
- Wie jak otaczać rysunek tekstem.
- Wie jak uruchomić edytor WordArt.
- Wie jak uruchomić wbudowany do programu Word edytor grafiki (autokształty).
- Potrafi wykorzystać autokształty i możliwości edytora WordArt do tworzenia dokumentów.

5. Sieci komputerowe i Internet

- Wie co to jest protokół http.
- Zna budowę adresu strony internetowej.
- Wie co znaczą skróty: www, URL.
- Wie jakie usługi oferuje sieć komputerowa.
- Wie jak wpisuje się adres internetowy.
- Zna korzyści płynące z używania Internetu w domu, szkole, pracy.
- Wie co to jest Internet.
- Wie jakie są nazwy wyszukiwarek polskich.
- Wie co to jest wyszukiwarka i przeglądarka internetowa i zna różnice między tymi programami.
- Zna budowę adresu email.

6. Arkusz kalkulacyjny MS EXCEL

- Zna budowę okna programu Excel.
- Zna pojęcia: wiersz, kolumna, komórka (liczba, tekst, formuła, funkcja).
- Potrafi wprowadzać dane do arkusza.
- Rozróżnia rodzaje wprowadzanych do arkusza danych (liczby, daty, napisy, wzory, %) i potrafi podać przykłady ich zastosowania.
- Potrafi wykonać tabelę.
- Zna zasady dostosowania szerokości komórki do długości tekstu.
- Umie kopiować, wycinać, przenosić zawartość komórek w obrębie jednego arkusza i rozumie skutki powyższych operacji.
- Zna zasady tworzenia nagłówków w kolumnach i wierszach lub tytułów arkusza.
- Potrafi wprowadzać dane, wklejać funkcje.
- Potrafi rysować wykres kolumnowy na podstawie danych.

MISTRZ KOMPUTERA

- Potrafi tworzyć i umieszczać etykiety na wykresach kołowych.
- Potrafi formatować etykiety danych, legendę i tytuł wykresu.

7. Programowanie w Języku Logo, środowisku Scratch i Baltie

- Zna podstawowe polecenia w języku Logo, aplikacji Scratch i programie Baltie.
- Potrafi sterować obiektem graficznym na ekranie.
- Umie tworzyć proste procedury.

III. REGULAMIN KONKURSU

1. W konkursie biorą udział uczniowie szkół podstawowych klas VI-VIII.
2. Zakres wiedzy i umiejętności wymagany w konkursie określony jest punkcie II.
3. Konkurs jest trzyetapowy: I etap – szkolny, II etap – wojewódzki teoretyczny, III etap – wojewódzki praktyczny (finał).