**ZAŁĄCZNIK 1I**

**ZASADY ORGANIZACJI SZKOLNEGO ETAPU WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU PRZEDMIOTOWEGO Z INFORMATYKI DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO W ROKU SZKOLNYM 2025/2026**

1. Organizacja pierwszego stopnia (szkolnego) – informacje podstawowe:  
   miejsce - Szkoła Podstawowa nr 2 w Lublińcu

czas trwania konkursu – 90 minut

data: 17.10.2025r.,

Zasady organizacji konkursu:

* Do I etapu konkursu przystępują uczniowie na zasadzie dobrowolności
* Uczniowie wchodzą do sali, w której odbywa się konkurs min.10 minut przed rozpoczęciem,
* Podczas pracy z arkuszem konkursowym uczeń nie może korzystać z żadnych pomocy dydaktycznych,
* Do sali, w której odbywają się eliminacje konkursowe, uczeń nie może wnosić żadnych urządzeń telekomunikacyjnych i informatycznych.
* Uczestnicy konkursu mogą wnieść na salę, w której odbywa się konkurs wyłącznie małą butelkę wody.
* Do drugiego stopnia kwalifikują się uczniowie, którzy na pierwszym stopniu uzyskali przynajmniej 80% możliwych do zdobycia punktów( 48 pkt) ,
* Ogłoszenie wyników stopnia pierwszego następuje w terminie do 3 dni, licząc od następnego dnia po przeprowadzeniu konkursu.
* Szkolna komisja konkursowa rozpatruje wniesione zastrzeżenia po pierwszym stopniu w terminie do 3 dni roboczych od dnia ogłoszenia wyników stopnia pierwszego konkursu. Rozstrzygnięcie szkolnej komisji konkursowej na pierwszym stopniu konkursu jest ostateczne.

**ZAKRES WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI ORAZ WYKAZ LITERATURY**

**WOJEWÓDŹKIEGO KONKURSU PRZEDMIOTOWEGO**

**Z FIZYKI DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH**

**WOJEWÓDZTWA ŚLĄSKIEGO W ROKU SZKOLNYM 2024/2025**

**I stopień**

**I.** Uczestnicy powinni wykazać się wiedzą i umiejętnościami wskazanymi w podstawie programowej przedmiotu informatyka na II etapie edukacyjnym obejmującym klasy IV–VIII szkoły podstawowej.

Uczeń powinien:

1. Formułować i zapisywać w postaci algorytmów problemy życia codziennego   
   i z różnych przedmiotów np.: liczenie średniej, działania na liczbach naturalnych, znajdowanie elementu najmniejszego i największego na uporządkowanym lub nieuporządkowanym zbiorze danych.
2. Stosować różne sposoby przedstawiania algorytmów w tym w języku naturalnym, liście kroków oraz schemacie blokowym.
3. Rozróżniać podstawowe kroki algorytmów.
4. Projektować, tworzyć i testować proste programy, stosując: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia algorytmiczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne.
5. Przygotowywać i prezentować rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:

* tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,
* tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane   
  i punktowane,
* korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,
* tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;

1. Przedstawiać sposoby reprezentowania w komputerze wartości logicznych, liczb naturalnych (system binarny), znaków (kody ASCII).
2. Opisywać funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych.
3. Posługiwać się terminologią związaną z informatyką i technologią.
4. Określać zawody i wymieniać przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.
5. Znać pojęcie prywatności danych i informacji oraz wiedzieć czym jest prawo do własności intelektualnej.
6. Posługiwać się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem – przestrzegać zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
7. Tworzyć prostą stronę internetową zawierającą: tekst, grafikę, hiperłącza, stosując przy tym podstawowe polecenia języka HTML;

**II**. Wiedza i umiejętności wykraczające poza podstawę programową dla szkoły podstawowej:

Uczeń powinien:

1. Znać sposoby reprezentowania w komputerze wartości logicznych, liczb naturalnych (system decymalny).
2. Dokonywać konwersji między systemem binarnym a systemem decymalnym.
3. Stosować zawansowane funkcje arkusza kalkulacyjnego w zależności od rodzaju danych w tym dobierać odpowiednie wykresy do danych.
4. Tworzyć stronę internetowa w HTML zgodnie ze standardami, wzbogaconą tabelami i listami.

**III.** Wykaz literatury obowiązującej uczestników oraz stanowiącej pomoc dla nauczyciela:

1. Podręczniki do nauczania informatyki dopuszczone do użytku szkolnego przez MEN umieszczone w wykazie podręczników na stronie <https://podreczniki.men.gov.pl>
2. Materiały on-line dotyczące informatyki zamieszczone na platformie: <https://zpe.gov.pl/>
3. Programowanie i algorytmy materiały na stronie: <https://www.algorytm.edu.pl/>
4. Książka „Młody programista. Nauka programowania w Scratchu”, Witold Krieser
5. Materiały on-line dotyczące programowania w języku Python zamieszczone na stronie <https://py4e.pl/lessons>
6. Książka „Wstęp do HTML5 i CSS3” Bartosz Danowski

**Wykaz przyborów i materiałów, z których mogą korzystać uczestnicy konkursu na wszystkich etapach konkursu**:

1. długopis/pióro (kolor czarny lub niebieski),
2. prosty kalkulator.

Uczestnik nie może wnosić telefonu komórkowego oraz nie może posiadać ze sobą żadnych innych urządzeń elektronicznych np.: smartwatch’a, smartbanda, słuchawki na bluetooth itp.