Liga Mistrzów Informatyki

2021/2022

Opracował: Tomasz Sawicki

Szkoła Podstawowa im. Danuty Siedzikówny „Inki” w Jeleniewie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Liga Mistrzów Informatyki

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | |  |
|  | | |  |
|  | | |  |
| **Liga Mistrzów Informatyki** to turniej skierowany do uczniów klas IV - VIII. Realizacja zmagań turniejowych trwa przez cały rok i obejmuje praktyczne wykonanie zadań przygotowanych przez **Kapitułę Turnieju**. | | |  |
| **Kapitułę Turnieju** stanowią nauczyciele informatyki oraz uczniowie klas pierwszych, drugich i trzecich naszej szkoły. | | |  |
| **Zasady organizacyjne** zostały zawarte w 6 punktach i określają przebieg rywalizacji podczas turnieju: | | |  |
| 1. | Zwycięzca turnieju otrzyma z rąk kapituły certyfikat potwierdzający uzyskanie zaszczytnego tytułu **MISTRZA INFORMATYKI Szkoły Podstawowej im. Danuty Siedzikówny „Inki” w Jeleniewie.** | |  |
| 2. | Rywalizacja przebiegać będzie w czterech blokach tematycznych: | |  |
|  |  | **LMWI**, czyli **Liga Mistrzów Wiedzy Informatycznej**, to blok, którego głównym celem jest zdobycie wiedzy dotyczącej technologii przetwarzania oraz wytwarzania informacji, |  |
|  |  | **LMSP**, czyli **Liga Mistrzów Szybkiego Pisania**, to blok, którego głównym celem jest kształcenie umiejętności szybkiego, bezbłędnego, a zarazem bezwzrokowego pisania przy użyciu klawiatury komputerowej, |  |
|  |  | **LMGS**, czyli **Liga Mistrzów Gier Sieciowych**, to blok, którego głównym celem jest kształcenie refleksu, koordynacji, spostrzegawczości oraz umiejętności logicznego myślenia,  **LMGK**, czyli Liga Mistrzów Grafiki Komputerowej |  |
| 3. | Punktacja turniejowa, poszczególnych blokach tematycznych określona będzie według następujących zasad: | |  |
|  | **---** | każdy uczestnik zajmując **miejsce od 1 do 10** otrzyma: |  |
|  |  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | I miejsce | **11** |  | | II miejsce | **10** |  | | III miejsce | **9** |  | | IV miejsce | **8** |  | | V miejsce | **7** |  | | VI miejsce | **6** |  | | VII miejsce | **5** |  | | VIII miejsce | **4** |  | | IX miejsce | **3** |  | | X miejsce | **2** |  | |  |
|  | **---** | każdy uczestnik zajmując **miejsce od 11 wzwyż**: |  |
|  |  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | za udział | **1** |  | |  |
| 4. | Suma punktów ze wszystkich etapów stanowić będzie o wyniku uzyskanym w całym turnieju. Laureatem turnieju zostaje uczeń, który zdobędzie największą liczbę punktów. | |  |
| 5. | Zawody odbywać się będą w następujących terminach:  **LMGK - październik** | |  |
|  |  | **LMWI – listopad**  **LMSP – luty**  **LMGS - kwiecień** |  |
| 6. | Dla poszczególnych bloków tematycznych obowiązują odrębne regulaminy, uwzględniające charakter i specyfikę konkurencji.  **LMWI**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Rywalizacja turniejowa **Ligi Mistrzów Wiedzy Informatycznej** **(LMWI)**, polega na rozwiązaniu testu zawierającego **od 30 do 60 pytań**, z zakresu wiedzy ogólnoinformatycznej. Są tu więc pytania z zakresu algorytmiki, baz danych, arkuszy kalkulacyjnych, edycji tekstu i grafiki, projektowania witryn internetowych, architektury systemów komputerowych oraz informacje dotyczące zasobów sieci Internet. | | | | **I RUNDA tej rywalizacji** połączona jest z udziałem w **eliminacjach konkursu informatycznego** organizowanego przez **Podlaskiego Kuratora Oświaty.** | | | | Każdy uczestnik **II RUNDY** ma do dyspozycji **PANEL UCZNIA** - aplikację opracowaną przez Pana Tomasza Sawickiego.  W tym panelu, wybierając przez **30 sekund** prawidłową odpowiedź,  klika myszką w oznaczonym miejscu.  Aby uniknąć wyboru **"na chybił trafił"**, ustalono następujący system punktacji: | | | | --- | prawidłowa odpowiedź: | **2 pkt.** | | --- | nieprawidłowa odpowiedź: | **- 1 pkt.** | | --- | odpowiedź nie wiem: | **0 pkt.** | | --- | brak odpowiedzi: | **- 2 pkt.** | |  | **LMSP** |  | | |  |
| |  | | --- | | **Uczestnikami konkursu** są uczniowie klas IV – VIII Szkoły Podstawowej im. Danuty Siedzikówny „Inki w Jeleniewie, biorący udział w rywalizacji **Ligi Mistrzów Informatyki**. | | **Zawody będą przeprowadzane** z wykorzystaniem programu Pana **Rafała Jastrzębskiego** - **„Mistrz Klawiatury - wersja 1.0”**, firmy NAHLIK SOFT. | | **Rozgrywki będą** odbywały się w miesiącu lutym, w dwóch rundach eliminacyjnych. | | **O zwycięskim wyniku** zawodów decydować będzie najlepszy wynik uzyskany w dwóch rundach eliminacyjnych. | | **Wynik zawodów** obliczony będzie według następującego wzoru: | | **CZAS W SEKUNDACH + ILOŚĆ BŁĘDÓW** (zamieniona na sekundy) | | **I miejsce rundy** eliminacyjnejuzyskuje uczestnik, który uzyska najkrótszy czas po przeliczeniu z uwzględnieniem popełnionych błędów. | | **Zamknięcie okienka** po zakończeniu pisania klawiszem **OK**, bądź **ENTER** równoznacznie jest z dyskwalifikacją. | | **Zwycięzcy rundy** eliminacyjnej otrzymują ocenę cząstkową w stopniu celujący. | | **Zwycięzca konkursu** otrzymuję honorowy tytuł **„Mistrza Klawiatury Szkoły Podstawowej im. Danuty Siedzikówny „Inki w Jeleniewie.”** | | **W roku szkolnym 2021/2022** koordynatorami konkursu są uczniowie klasy 7: **Filip Jasionowski.** |     **LMGS**   |  | | --- | | Turnieju **Liga Mistrzów Gier Sieciowych** to blok, którego głównym celem jest kształcenie refleksu, koordynacji, spostrzegawczości oraz umiejętności logicznego myślenia. | | Rywalizacja odbywa się w grach **FIFA '21, Colin Mcrea Rally 2,** **Monster Truck Madness 2** oraz **Counter-Strike 1.6**. | | Turniej odbywa się w systemie pucharowym - wszyscy zawodnicy w losowaniu pod nadzorem komisji zostają podzieleni na **kilku osobowe grupy eliminacyjne**. Z każdej grupy **zwycięzcy** (najlepsi zawodnicy) przechodzą do następnego etapu. | | Koordynatorami turnieju, w tym roku szkolnym są uczniowie klasy 7: Filip Jasionowski pod opiekąPana**Tomasza Sawickiego**, nauczyciela informatyki. | | | |  |