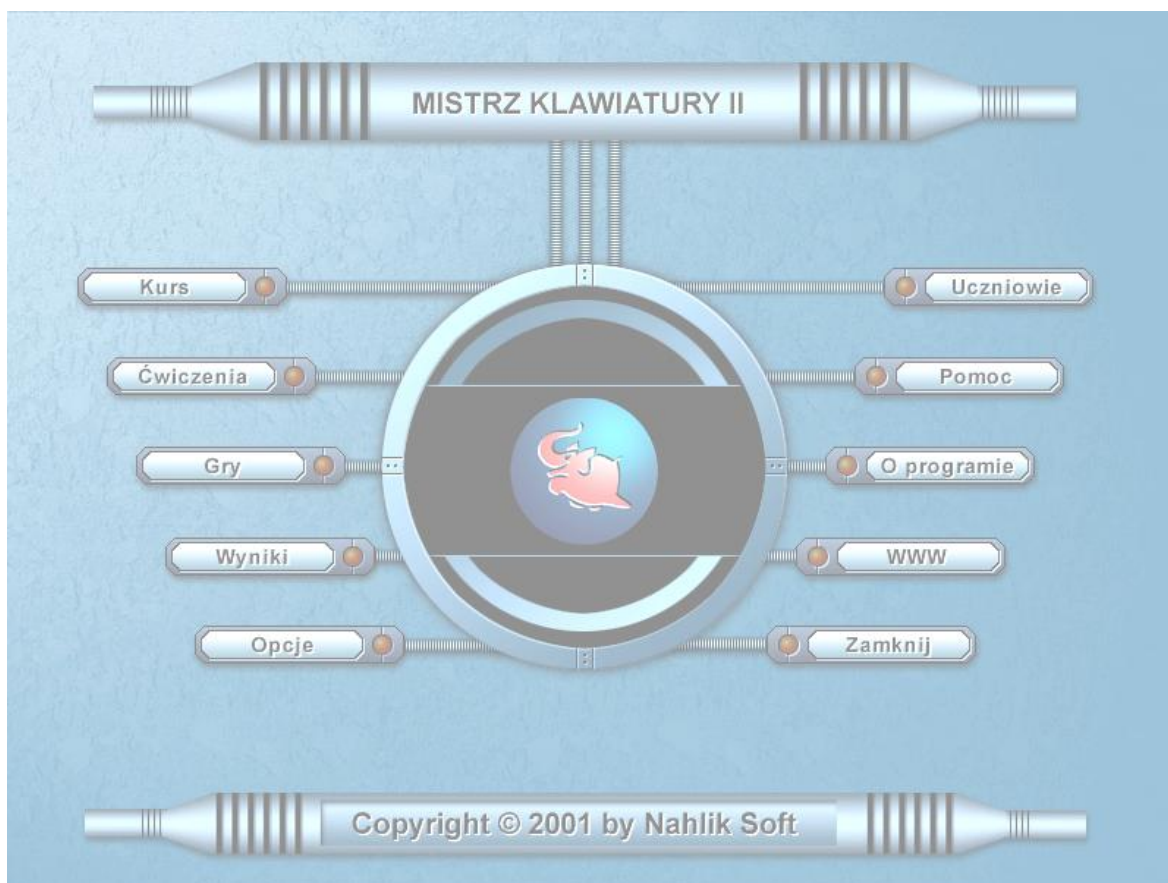


XIV GMINNY KONKURS INFORMATYCZNY „MISTRZ KLAWIATURY”



1. W ramach XIV Gminnego Konkursu Informatycznego odbędzie się konkurs o tytuł „Mistrza klawiatury” dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów.
2. Organizatorem konkursu jest SZKOŁA PODSTAWOWA W CHOMRANICACH.
3. Organizator odpowiada za przygotowanie i przeprowadzenie konkursu.

REGULAMIN KONKURSU O TYTUŁ „MISTRZA KLAWIATURY” DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH I GIMNAZJÓW GMINY CHEŁMIEC

1. Celem konkursu jest:

- ⊕ rozwijanie zainteresowań i uzdolnień uczniów,
- ⊕ popularyzowanie wśród uczniów umiejętności posługiwania się komputerem,
- ⊕ nabycie umiejętności prawidłowego posługiwania się klawiaturą,
- ⊕ opanowanie techniki szybkiego i bezbłędnego pisania na klawiaturze.

2. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów z terenu GMINY CHEŁMIEC.

3. Konkurs składa się z dwóch etapów:

- ⊕ etapu szkolnego
- ⊕ etapu gminnego.

4. Konkurs odbywa się w dwóch kategoriach:

- ✓ kategoria I uczniowie klas IV - VI szkół podstawowych,
- ✓ kategoria II uczniowie klas VII szkoły podstawowej oraz II i III gimnazjum.

5. Eliminacje szkolne przeprowadzają nauczyciele informatyki w swoich szkołach.

Zwycięzcy eliminacji szkolnych poszczególnych kategorii reprezentują szkołę w etapie gminnym konkursu:

- ✓ kategoria I 3 uczniów ze szkoły
- ✓ kategoria II 3 uczniów ze szkoły

6. Pisemne zgłoszenie uczestników etapu gminnego konkursu należy przesłać na adres

Zespołu Szkół w Chomranicach w terminie do **21 maja 2018 r.;**

fax. 018 443 36 13 lub e-mail: zschomranice@wp.pl

Zgłoszenie powinno zawierać: **imię i nazwisko uczestnika oraz klasę.**

7. Etap gminny odbędzie się w pracowni komputerowej Zespołu Szkół w Chomranicach w **dniu 29 maja 2018 r. o godz. 9⁰⁰.**

8. Zadaniem uczestników etapu gminnego, podobnie jak eliminacji szkolnych będzie wykazanie się umiejętnością szybkiego i bezbłędnego pisania na klawiaturze z wykorzystaniem programu „Mistrz klawiatury”. Uczestnicy poszczególnych kategorii będą mieć za zadanie wykonać dwa losowo wybrane ćwiczenia /lekcje/ spośród zakresu wskazanego poniżej:

Kategoria II

Kategoria I

- 1 Litery: a s d f
- 2 Nowe litery: j k l ;
- 3 Połączenie rąk
- 4 Nowa litera: e
- 5 Nowa litera: i
- 6 Nowa litera: r
- 7 Nowa litera: u
- 8 Nowa litera: w
- 9 Nowa litera: o
- 10 Nowa litera: g
- 11 Nowa litera: h
- 12 Nowa litera: t
- 13 Nowa litera: y
- 14 Nowy znak: przecinek
- 15 Nowa litera: z
- 16 Nowy klawisz: kropka
- 17 Nowa litera: c
- 18 Nowa litera: m
- 19 Nowa litera: b
- 20 Nowa litera: n
- 21 Nowa litera: p
- 22 Wielkie litery - lewy "Shift"
- 23 Wielkie litery - prawy "Shift"
- 24 Wielkie litery - oba "Shifty"
- 25 Pojedynczy i podwójny cudzysłów
- 26 Znak zapytania i ukośnik (slash)
- 27 Nawiasy kwadratowe i klamrowe
- 28 Nowa litera: q
- 29 Nowa litera: x
- 30 Nowa litera: v
- 31 Polskie litery: ą, ś, ę
- 32 Polskie litery: ź, ż, ć
- 33 Polskie litery: ł, ó, ń
- 34 Wielkie polskie litery

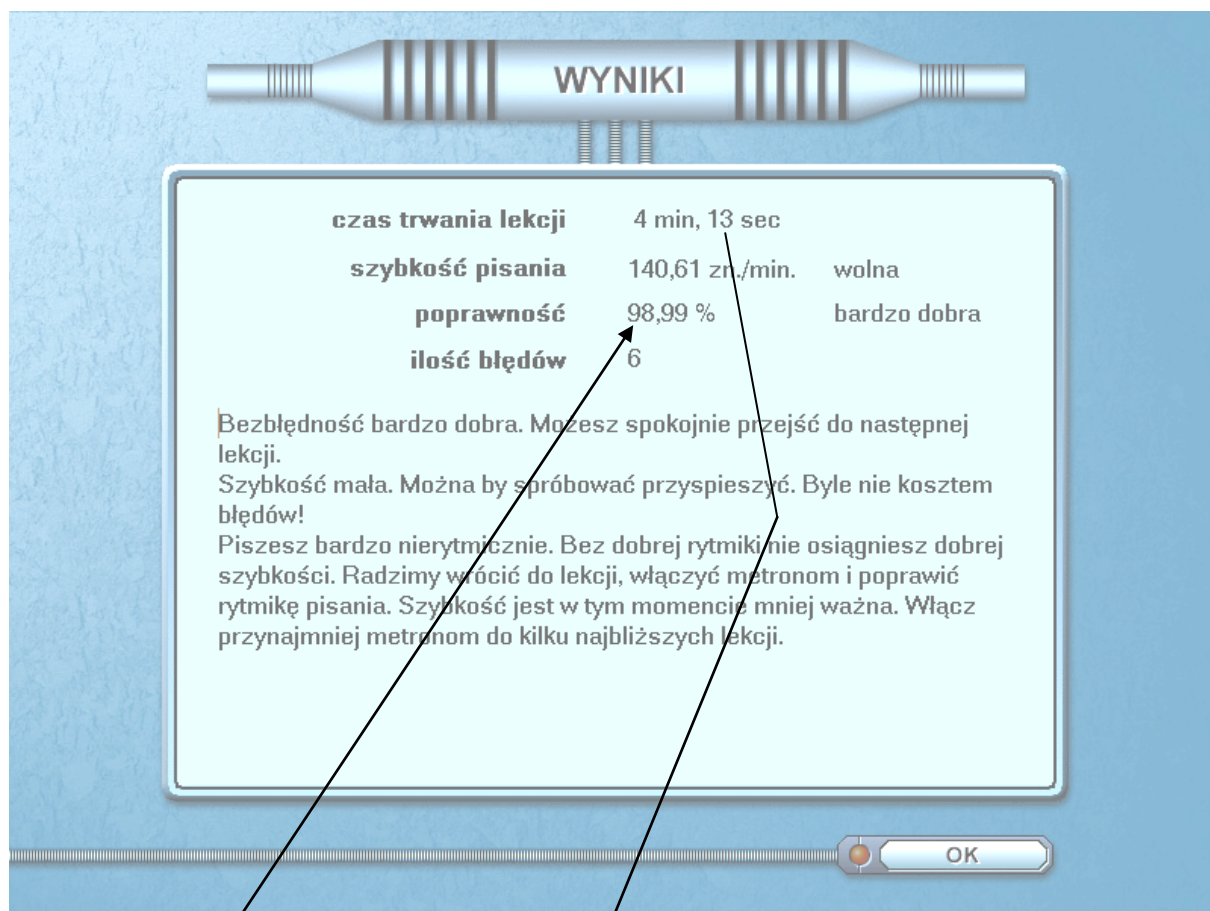
Ćwiczenia podstawowe

Na liście obok znajdują się wszystkie podstawowe ćwiczenia wchodzące w skład kursu pełnego. Wprowadzają one na ogół tylko po jednym nowym klawiszu. Są one uporządkowane w tej kolejności w jakiej występują w kursie i w jakiej powinny być przerabiane przy nauce samodzielnej. W każdym ćwiczeniu występują tylko te klawisze, które były już ćwiczony

Ćwiczenia podstawowe

Na liście obok znajdują się wszystkie podstawowe ćwiczenia wchodzące w skład kursu pełnego. Wprowadzają one na ogół tylko po jednym nowym klawiszu. Są one uporządkowane w tej kolejności w jakiej występują w kursie i w jakiej powinny być przerabiane przy nauce samodzielnej. W każdym ćwiczeniu występują tylko te klawisze, które były już ćwiczony wcześniej

Przed rozpoczęciem konkursu komisja dokona losowania lekcji dla poszczególnych uczestników. Po skończonym ćwiczeniu rezultat pracy ucznia zostaje wyświetlony w oknie dialogowym /rysunek poniżej/. **Jeżeli uczestnik wykona nieprawidłową operację w wyniku której, po skończonym ćwiczeniu utraci okno ukazujące rezultat pracy otrzymuje zero punktów z danej lekcji.**



$$\boxed{98,99} - \boxed{4,13} = \boxed{94,86}$$

**liczba punktów
za skończoną lekcję**

9. Ustala się następującą punktację:

- a) indywidualną w poszczególnych kategoriach - zwycięża uczestnik, który uzyska największą liczbę punktów będących różnicą punktów za poprawność i czas swoich dwóch lekcji. Zasady punktowania lekcji przedstawia rysunek powyżej.
- b) drużynową w poszczególnych kategoriach - zwycięża ta drużyna, której uczestnicy w sumie uzyskają największą liczbę punktów.

10. W skład komisji konkursowej wchodzi:

- ✓ przewodniczący komisji - Dyrektor Szkoły Podstawowej w Chomranicach (lub jego zastępca)
- ✓ przedstawiciel organu prowadzącego - wytypowany przez Wójta Gminy Chełmiec
- ✓ inicjator konkursu – nauczyciel Szkoły Podstawowej w Chomranicach
- ✓ trzech losowo wybranych opiekunów ze szkół biorących udział w konkursie.

11. Bezpośrednio po konkursie komisja ogłosi wyniki oraz udostępni opiekunom pisemną informację o wynikach wszystkich uczestników konkursu.

12. Dla zwycięzców etapu gminnego przewidziane są nagrody, zaś dla wszystkich uczestników dyplomy i upominki mogące przydać się w pracy z komputerem.

13. Fundatorem nagród jest Rada Gminy Chełmiec.

14. Miłą atmosferę i poczęstunek zapewniają organizatorzy.

Chomranice, dnia 18 kwietnia 2018r.

Regulamin opracował:

Grzegorz Jędrzejak