

VI OGÓLNOPOLSKI KONKURS WIEDZY INFORMATYCZNEJ UCZNIÓW SZKÓŁ GIMNAZJALNYCH

Komputer dla Młodego Biznesmena

INFORMACJE OGÓLNE

1. Cele:

- Propagowanie wśród dzieci i młodzieży wiedzy informatycznej w aspekcie algorytmicznym oraz związanym z przedsiębiorczością, bankowością i biznesem,
- Motywowanie nauczycieli, uczniów i ich rodziców do zainteresowania się informatyką, przedsiębiorczością i wykorzystywaniem komputera w operacjach giełdowych i bankowych,
- Stworzenie możliwości współdziałania nauczycieli akademickich z nauczycielami szkół gimnazjalnych w celu kształcenia młodzieży uzdolnionej w zakresie informatyki,
- Stymulowanie umiejętności samodzielnego zgłębiania tajników informatyki, bankowości, przedsiębiorczości,
- Stworzenie atrakcyjnej formy zgłębiania przez uczniów wiedzy i umiejętności poruszania się w świecie komputerów, a także szlachetnej rywalizacji w rozwijaniu własnych uzdolnień,
- Wczesne odkrywanie uzdolnionych uczniów,
- Stworzenie nauczycielom warunków do twórczej pracy z młodzieżą uzdolnioną.

2. Organizator: IV LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE w Szczecinie

3. Współorganizatorzy:

- **Kuratorium Oświaty w Szczecinie**
- **Urząd Miejski w Szczecinie**
- **Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie**
- **Towarzystwo Miłośników Czwórki „Szczypawka”**

PATRONAT

**GRAŻYNA STANISZEWSKA – Poseł Parlamentu Europejskiego,
Koordynator Programu Interkl@sa**

ZBIGNIEW WŁODKOWSKI – Wiceminister Edukacji Narodowej

ARTUR GAŁĘSKI – Zachodniopomorski Kurator Oświaty

PIOTR KRZYSZEK – Prezydent Miasta Szczecin

PATRONAT NAUKOWY

**POLITECHNIKA SZCZECIŃSKA
POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE**

PATRONAT HONOROWY

POLSKA KONFEDERACJA PRACODAWCÓW PRYWATNYCH LEWIATAN

PATRONAT MEDIALNY

**KURIER SZCZECIŃSKI
POLSKI PORTAL EDUKACYJNY INTERKL@SA
POLSKIE RADIO SZCZECIN S.A.
GŁOS NAUCZYCIELSKI
MAGAZYN KOMPUTEROWY „KOMPUTER ŚWIAT EKSPERT”**

KOMITET HONOROWY KONKURSU

PRZEWODNICZĄCY

Prof. dr hab. inż. WŁODZIMIERZ KIERNOŻYCKI – Rektor Politechniki Szczecińskiej

PREZYDIUM

Władysław Husejko – Marszałek Województwa Zachodniopomorskiego

Prof. dr hab. inż. Mieczysław Wysięcki – b. Rektor Politechniki Szczecińskiej

Norbert Obrycki – b. Marszałek Województwa Zachodniopomorskiego

Stanisław Wziątek – b. Wojewoda Zachodniopomorski

Prof. dr hab. inż. Zygmunt Meyer – b. Marszałek Województwa Zachodniopomorskiego

Prof. dr hab. Zdzisław Szyjewski – b. Prezes Polskiego Towarzystwa Informatycznego

Prof. dr inż. Jerzy Sołdek – b. Prezes Zarządu Szczecińskiego Parku Naukowo-Technologicznego

Tomasz Bochenek – Dyrektor Generalny ds. sprzedaży i marketingu Microsoft na region Europy Środkowo-Wschodniej

Marek Roter – b. Dyrektor Generalny Microsoft Sp. z o. o.

Barbara Bartkowiak – Prezes Zarządu Polskiej Fundacji Przedsiębiorczości

Danuta Rodziewicz – Dyrektor IV Liceum Ogólnokształcącego w Szczecinie

Dr Andrzej Łapkiewicz – b. Prezes, Redaktor Naczelny „Kuriera Szczecińskiego”

Andrzej Montwiłł – Prezes Zarządu Porty Żeglugi Bydgoskiej Sp. z o. o.

Leszek Pawlewicz – Prezes Zarządu G DATA Software Sp. z o. o.

Piotr Kadcio – Dyrektor home.pl

Dr inż. Włodzimierz Ruciński – Dziekan Wydziału Informatyki Politechniki Szczecińskiej

Bronisław Karpiński – Burmistrz Kamienia Pomorskiego

Urszula Pańska – Dyrektor Zachodniopomorskiego Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie

Lidia Jastrzębska – b. Redaktor Naczelna "Głosu Nauczycielskiego"

Iwona Krajewska – Kranas – Redaktor Naczelna Redakcji Informatyki Wydawnictwa Naukowego PWN

CZŁONKOWIE

Dr inż. Krzysztof Małecki – Prodziekan ds. Nauczania Wydziału Informatyki Politechniki Szczecińskiej

Prof. dr hab. inż. Włodzimierz Bielecki – Prodziekan ds. Nauki Wydziału Informatyki Politechniki Szczecińskiej

Prof. dr hab. inż. Andrzej Piegat – Dyrektor Instytutu Sztucznej Inteligencji i Metod Matematycznych Wydziału Informatyki Politechniki Szczecińskiej

Dr inż. Krzysztof Penkala – Kierownik Zakładu Cybernetyki i Elektroniki Instytutu Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki Wydziału Elektrycznego Politechniki Szczecińskiej

Mirosław Szymański – Dyrektor Oddziału TUiR Warta SA w Szczecinie

Dorota Twarowska – Zastępca Dyrektora ds. Sprzedaży i Marketingu Young Digital Poland SA

Leszek Andrusyszyn – Prezes ASK Systemy Informatyczne Sp. z o.o.

Dariusz Mikołajczak – Dyrektor KK LETTER DRUKARNIA

Mariusz Konieczny – Dyrektor ZIBI

Romuald Szmyt – Przewodniczący Rady Osiedla Gumieńce

Krzystian Stypuła – Dyrektor home.pl

Marek Baziński – Dyrektor ADDSOFT – Gdańsk

Krzysztof Matlak – b. Dyrektor OTV Szczecin

Ewa Bluszcz – Prezes Wydawnictwa Szkolnego PWN

Ewa Perzyńska – Dyrektor Oddziału WSiP w Szczecinie

Małgorzata Kwiatkowska – Dyrektor Zachodniopomorskiego Regionu Plus GSM

Dr Ewa Brzezińska – b. Wicedyrektor Centrum Doradztwa i Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie

Marek Goliszewski – Prezes Zarządu Business Centre Club

Genowefa Piwońska – Prezes PH Węglobud

Dariusz Pietraszkiewicz – Dyrektor Generalny Vobis Microcomputer Sp. z o. o.

Robert Bondarenko – Dyrektor Information and Communication Networks SIEMENS Sp. z o. o.

Romuald Stachowiak – b. Prezes KOMFORT Sp. z o. o.

Jerzy Kotłęga – b. Zachodniopomorski Kurator Oświaty

Marian Jurczyk – b. Prezydent Miasta Szczecin

Izabela Szatanek – Dyrektor Rejonowego Urzędu Poczty w Szczecinie

ZESPÓŁ ORGANIZACYJNY KONKURSU

NAUCZYCIELE IV LO:

Błażej Gruszczyński – IV LO Szczecin – przewodniczący

Małgorzata Zawadzka – IV LO Szczecin

Małgorzata Młodziankiewicz – IV LO Szczecin

Arkadiusz Tarwid – IV LO Szczecin – koordynator strony WWW konkursu

Małgorzata Osuch – IV LO Szczecin

Monika Sawka – IV LO Szczecin

Ewa Rembas – IV LO Szczecin

Beata Mazurowska – IV LO Szczecin

Bożena Klimowicz – IV LO Szczecin

Jerzy Ułasiuk – IV LO Szczecin

Marlena Wosik – IV LO Szczecin

Renata Grubich – IV LO Szczecin

Iwona Krupa-Gruszczyńska – IV LO Szczecin

UCZNIOWIE IV LO:

Michał Olejniczak, Klaudia Jadczyk, Agnieszka Kuźniar, Żaneta Jakubowska

KOMISJA KONKURSOWA

Waldemar Zaborski – ZCDN w Szczecinie – przewodniczący

Zenon Kalicki – Kuratorium Oświaty w Szczecinie

Janusz Olczak – ZCDN w Szczecinie

Joanna Jasicka – ZS Nr 5 w Szczecinie

Urszula Rusiak – CEN w Koszalinie

SPONSORZY STRATEGICZNI KONKURSU:

Microsoft
home.pl
ProgMan Software
G DATA Software
Multimedia Polska

PATRON MERYTORYCZNY KONKURSU:

Polska Fundacja Przedsiębiorczości

PARTNER KONKURSU:

o2.pl

Nagroda dla zwycięzcy konkursu:

NOTEBOOK



Wycieczka do Brukseli



Notebook

WYCIECZKA DO BRUKSELI DLA 6 OSÓB
(3 uczniów wraz z 3 nauczycielami)!

[Ze względu na koniec kadencji Posłów Parlamentu Europejskiego wycieczka może się odbyć w terminie poprzedzającym finał konkursu. W takim przypadku osoby, które pojadą na wycieczkę zostaną wylosowane spośród 32 finalistów konkursu.]

SPONSORZY KONKURSU:

CARMEN
KK LETTER DRUKARNIA
RADA OSIEDLA GUMIEŃCE
YOUNG DIGITAL PLANET S.A.
URZĄD MARSZAŁKOWSKI WOJEWÓDZTWA ZACHODNIOPOMORSKIEGO
ADDSOFT GDAŃSK
ZIBI Sp. z o. o.
URZĄD MIEJSKI w KAMIENIU POMORSKIM
ŚWIAT KSIĄŻKI
WYDAWNICTWO NAUKOWE PWN
OPERON
MIGRA
HELION
CARREFOUR POLSKA
PORTY ŻEGLUGI BYDGOSKIEJ Sp. z o. o.
MMCREATION.pl
IMAGE RECORDING SOLUTIONS Sp. z o. o.
QOMO
SZCZECIŃSKI PARK NAUKOWO - TECHNOLOGICZNY

ZASADY PRZEPROWADZANIA KONKURSU

1. Konkurs adresowany jest do uczniów szkół gimnazjalnych w całej Polsce.
2. Zespół Organizacyjny Konkursu rozsyła do kuratorów oświaty i koordynatorów edukacji informatycznej regulamin konkursu wraz z terminarzem rozgrywek na dany rok szkolny.
3. Konkurs składa się z trzech etapów:
Etap 1 – kwalifikacje (zgłoszenie uczestnictwa wraz z rozwiązaniem testu kwalifikacyjnego – przez Internet; karta zgłoszenia uczestnictwa opublikowana będzie w dniu rozpoczęcia konkursu na stronie www.lo4.szczecin.pl),
Etap 2 – półfinał (zadania do samodzielnego rozwiązania – przez Internet),
Zawody I i II etapu mają charakter otwarty i polegają na samodzielnym (bez pomocy innych osób) rozwiązaniu przez uczestników konkursu podanych zadań.
Etap 3 – finał (część testowa i praktyczna przy komputerach w Szczecinie).
Finał konkursu trwa dwa dni. Każdy uczestnik konkursu ma do swojej dyspozycji komputer. W czasie pobytu w Szczecinie uczestnicy konkursu mają zapewnione zakwaterowanie i wyżywienie oraz ciekawy program pobytu (w/w koszty pokrywają organizatorzy).
4. Zespół Organizacyjny Konkursu informuje uczestników o zakwalifikowaniu się do kolejnych etapów konkursu na stronie internetowej www.lo4.szczecin.pl.
5. Uczniowie zakwalifikowani do III etapu są zwolnieni z zajęć szkolnych na czas niezbędny do udziału w konkursie.
6. Kolejne edycje konkursu przewidziane są w latach następnych.
7. Tryb opracowywania zadań konkursowych:
 - o Zadania konkursowe opracowuje Komisja Konkursowa,
 - o Członkowie Komitetu Honorowego Konkursu oraz nauczyciele przedmiotów „Informatyka”, „Technologia Informacyjna”, "Podstawy Przedsiębiorczości" mogą zgłaszać propozycje zadań, które powinny być oryginalne i zgodne z obowiązującym w konkursie zakresem materiału do przewodniczącego Komisji Konkursowej,
 - o Zgłaszane zadania są weryfikowane przez Komisję Konkursową,
 - o Osoby uczestniczące w przygotowywaniu zadań są zobowiązane do zachowania tajemnicy,

- Zadania konkursowe podlegają ochronie praw autorskich.
- 8. Komitet Honorowy Konkursu powoływany jest przez Organizatora Konkursu w uzgodnieniu ze Współorganizatorami na trzyletnią kadencję z możliwością przedłużenia.
- 9. Członkami Komitetu Honorowego Konkursu mogą być pracownicy naukowci, nauczyciele, pracownicy oświaty oraz przedstawiciele instytucji i firm wspierających konkurs.
- 10. Komitet Honorowy Konkursu może dokonywać zmian w swoim składzie w trakcie trwania kadencji.
- 11. Pracami Komitetu Honorowego Konkursu kieruje przewodniczący, a w jego zastępstwie przewodniczący Komisji Konkursowej lub przewodniczący Zespołu Organizacyjnego Konkursu.
- 12. Członkowie Komitetu Honorowego Konkursu, Komisji Konkursowej i Zespołu Organizacyjnego Konkursu nie otrzymują wynagrodzenia za pracę na rzecz konkursu.
- 13. Osoby szczególnie zasłużone dla rozwoju konkursu mogą otrzymać dyplom uznania.
- 14. Zespół Organizacyjny Konkursu prowadzi archiwum akt konkursu, w tym między innymi:
 - testy i zadania konkursowe wraz z ich rozwiązaniami,
 - listy laureatów i ich nauczycieli (opiekunów),
 - dokumentację statystyczną i finansową,
 - sprawozdania merytoryczne,
 - dokumentację prasową i fotograficzną.

REGULAMIN KONKURSU

1. W konkursie mogą wziąć udział uczniowie szkół gimnazjalnych z całej Polski.
2. Konkurs składa się z trzech etapów.
3. W pierwszym etapie uczestnicy konkursu będą musieli wypełnić kartę zgłoszenia uczestnictwa w konkursie oraz rozwiązać samodzielnie test kwalifikacyjny. Karta zgłoszenia uczestnictwa w konkursie oraz test kwalifikacyjny opublikowane będą na stronie internetowej konkursu (www.lo4.szczecin.pl) w dniu rozpoczęcia konkursu.
4. Po sprawdzeniu testu kwalifikacyjnego lista osób, które zakwalifikowały się do drugiego etapu będzie umieszczona na stronie www.lo4.szczecin.pl.
5. Do drugiego etapu zostanie zakwalifikowanych 320 najlepszych uczniów – po 20 z każdego województwa. Komisja Konkursowa może dokonać zmian powyższego zapisu.
6. W drugim etapie uczestnicy konkursu będą musieli rozwiązać samodzielnie zadania opublikowane na stronie internetowej konkursu.
7. Kryteriami oceny pierwszego i drugiego etapu konkursu będą: poprawność rozwiązań oraz czas wysłania rozwiązań do organizatorów konkursu. Czyli, im szybciej, tym lepiej!
8. Do trzeciego etapu zakwalifikowanych zostanie 32 uczniów (po dwóch najlepszych z każdego województwa, rezerwując w tej liczbie po jednym miejscu w każdym województwie dla uczniów z małych miast i wsi), którzy zostaną poinformowani o zakwalifikowaniu się do finału i jego terminie na stronie www.lo4.szczecin.pl. Jeżeli powyższy wymóg nie będzie możliwy do zrealizowania, Komisja Konkursowa może zdecydować o innym sposobie kwalifikowania uczestników finału (jeżeli w którymś z województw uczestnicy konkursu uzyskają zbyt niską ilość punktów w stosunku do uczniów z innych województw, wówczas do trzeciego etapu mogą zostać zakwalifikowani uczniowie z innych województw). Obowiązkiem dorosłych opiekunów uczniów zakwalifikowanych do finału jest potwierdzenie pocztą elektroniczną przyjazdu na finał do Szczecina – najpóźniej **do 24 marca 2009r.** na adres skrzynki pocztowej **konkurs4lo@interia.pl**.
9. Trzeci etap konkursu odbędzie się w Szczecinie. W finałowej rozgrywce uczniowie będą musieli rozwiązać test oraz wykazać się umiejętnością pracy z komputerem.
10. Zwycięzcą konkursu zostanie uczeń, który zgromadzi najwięcej punktów przyznawanych za test finałowy oraz za zadania finałowe do wykonania przy pomocy komputera.
11. Uroczyste ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród laureatom odbędzie się w drugim dniu finału w Szczecinie.

12. Organizatorzy konkursu nie pokrywają kosztów dojazdu uczestników konkursu i ich opiekunów na zawody finałowe do Szczecina. Pokrywają natomiast koszty noclegów (we wskazanych przez organizatorów miejscach noclegowych) i wyżywienia finalistów i ich opiekunów.
13. Uczestnicy zawodów finałowych muszą mieć zapewnioną opiekę dorosłego opiekuna na czas podróży i pobytu w Szczecinie. Za uchybienia w tej kwestii i ewentualne konsekwencje, organizatorzy konkursu nie ponoszą odpowiedzialności.
14. W sprawach spornych głos decydujący ma Komisja Konkursowa, od decyzji której nie przysługują odwołania.
15. Pytania dotyczące konkursu można zadawać **WYŁĄCZNIE** za pomocą poczty elektronicznej na adres: **konkurs4lo@interia.pl** (pracownicy sekretariatu IV LO w Szczecinie nie udzielają odpowiedzi na pytania w sprawie konkursu zadawane drogą telefoniczną).
16. Zakres materiału obowiązujący w konkursie:
 - Programy nauczania przedmiotu „Informatyka” w szkołach gimnazjalnych,
 - Podstawowe informacje na temat wykorzystania komputera w bankowości, biznesie i do prowadzenia operacji giełdowych,
 - Podstawowe informacje na temat Internetu i wykorzystania go do przeprowadzania operacji giełdowych i bankowych,,
 - Umiejętność sprawnego posługiwania się programami komputerowymi objętymi zakresem nauczania przedmiotu „Informatyka”,
 - Umiejętność wykorzystywania Internetu w nauce i rozrywce,
 - Algorytmy,
 - Programowanie w języku LOGO (Logomocja Imagine).
17. Nagrody:
 - Zwycięzca konkursu otrzyma komputer przenośny (notebook lub laptop), a zdobywcy II i III miejsca inny sprzęt komputerowy i pakiety oprogramowania,
 - Zdobywcy pierwszych trzech miejsc pojadą wraz ze swymi nauczycielami na wycieczkę do Brukseli,
[Ze względu na koniec kadencji Posłów Parlamentu Europejskiego wycieczka może się odbyć w terminie poprzedzającym finał konkursu. W takim przypadku osoby, które pojadą na wycieczkę zostaną wylosowane spośród 32 finalistów konkursu.]
 - Laureaci konkursu otrzymają nagrody książkowe,
 - Wszyscy finaliści otrzymają okolicznościowe dyplomy i inne nagrody,
 - Nauczyciele (opiekunowie) zdobywców trzech pierwszych miejsc otrzymają okolicznościowe dyplomy oraz nagrody książkowe,
 - Lista nagród może ulec zwiększeniu, w zależności od hojności sponsorów, do których zwrócą się organizatorzy konkursu,
 - Lista sponsorów może ulec zmianie,
 - O podziale nagród dla finalistów decyduje Zespół Organizacyjny w porozumieniu z Komisją Konkursową, starając się uwzględnić sugestie Sponsorów; decyzje w tej kwestii są nieodwołalne.
18. Literatura pomocna w przygotowaniu uczniów do konkursu:
 - Grażyna Koba – "Informatyka. Podstawowe tematy nie tylko dla gimnazjum" - Wydawnictwo „MIGRA”,
 - Marek Kołodziej – "Informatyka 1. Podręcznik dla gimnazjum" – Wydawnictwo "OPERON",
 - Inne podręczniki, dopuszczone do użytku szkolnego i wpisane do wykazu podręczników szkolnych przeznaczonych do kształcenia ogólnego do nauczania informatyki na poziomie gimnazjum,
 - Ewa Łuszczuk, Mirosława Kopertowska – "Word 2003. Ćwiczenia",
 - Paweł Andrzej Dyś – "LOGO"
 - Mirosława Kopertowska – "Arkusze kalkulacyjne"
 - Mirosława Kopertowska – "Bazy danych"
 - Bartosz Czyżkowski – "Tworzenie stron WWW"
 - Tomasz Trejderowski – „Po prostu Internet”,

- Tomasz Kołodziejczak, Jarosław Zieliński – „Podstawy Informatyki”,
- Stanisław Waligórski – "Programowanie w języku LOGO",
- Jacek Lewicki – "Programowanie w języku LOGO od podstaw",
- "Internet, grafika, algorytmy – podręcznik do informatyki dla klas I-III gimnazjum" pod redakcją Jacka Urbańca,
- "Słownik pojęć komputerowych" pod redakcją Valerie Illingworth i Johna Daintitha (z angielskiego przełożył Robert Drachal) – Wydawnictwo „Świat Książki”,
- Przemysław Kucharzewski – "Internet w szkole. Podręcznik dla gimnazjum",
- Błażej Gruszczyński – "Zbiór zadań z informatyki dla gimnazjalistów" – Wydawnictwo Naukowe PWN,
- Magazyn komputerowy „Komputer Świat Ekspert”,
- miesięczniki komputerowe.

19. Strony internetowe pomocne w przygotowaniu uczniów do konkursu:

- <http://logo.oeiizk.waw.pl> – wersja demo programu LOGOMOCJA IMAGINE
- www.logo.com
- www.interklasa.pl (kurs HTML),
- www.spnt.pl – Szczeciński Park Naukowo Technologiczny (bezpłatne kursy komputerowe),
- <http://edukacja.helion.pl>
- <http://home.pl/pomoc/kursy>

20. Terminarz przeprowadzenia konkursu:

- Etap 1: od 5 stycznia (godzina 18.00) do 31 stycznia (włącznie) 2009r. (w Internecie)
Lista zakwalifikowanych do 2 etapu: 26 lutego 2009r. na www.lo4.szczecin.pl
- Etap 2: od 2 marca (godzina 18.00) do 4 marca (włącznie) 2009r. (w Internecie)
Lista zakwalifikowanych do finału: 12 marca 2009r. na www.lo4.szczecin.pl
Potwierdzenie przyjazdu do Szczecina na finał: do 24 marca 2009r.
- Etap 3 (FINAŁ): od 2 do 3 kwietnia 2009r. w Szczecinie

RAMOWY PROGRAM FINAŁU KONKURSU W SZCZECINIE

DZIEŃ PIERWSZY*:

- zakwaterowanie uczestników (do godziny 13.00)
- obiad (13.15)
- test finałowy (15.00), a dla opiekunów wykład związany z informatyką
- część praktyczna przy komputerach (16.00 – przewidziano: ~ 2 - 3 godziny)
- kolacja

DZIEŃ DRUGI*:

- śniadanie
- zwiedzanie Szczecina dla finalistów, a dla opiekunów warsztaty informatyczne
- ogłoszenie wyników i wręczenie nagród (godzina 12.00)
- zakończenie konkursu (godzina 14.00)
- obiad

*W programie finału konkursu mogą nastąpić zmiany wynikające z możliwości organizacyjnych instytucji współpracujących z organizatorami. Informacje o miejscu zakwaterowania oraz miejscu zgłoszenia się do udziału w konkursie zostanie wysłana pocztą elektroniczną do opiekunów finalistów tuż przed finałem konkursu. Szczegółowy program wszyscy uczestnicy konkursu i ich opiekunowie otrzymają w pierwszym dniu finału w IV LO w Szczecinie.

Obowiązkiem finalistów oraz ich opiekunów jest uczestniczenie we wszystkich punktach programu przygotowanych przez organizatorów. Odstępstwo od powyższego obowiązku może skutkować dyskwalifikacją finalisty.

WYJAŚNIENIA DOTYCZĄCE ZAKRESU WIADOMOŚCI OBOWIĄZUJĄCEGO W KONKURSIE:

1. Znajomość systemu operacyjnego MS Windows oraz pakietu MS Office:

- ❖ edytor tekstu
- ❖ arkusz kalkulacyjny
- ❖ baza danych
- ❖ program do tworzenia prezentacji

2. Budowanie schematów blokowych przy pomocy pakietu ELI:

- ❖ zasady budowania algorytmów z klocków
- ❖ wprowadzanie danych i wyprowadzanie wyników
- ❖ rozgałęzienia w algorytmach – sprawdzanie warunku
- ❖ realizacja schematów blokowych podstawowych algorytmów

3. Podstawowe algorytmy:

- ❖ algorytm Euklidesa
- ❖ szyfrowanie danych
- ❖ gra w życie
- ❖ fraktale (losowe drzewa binarne, płatki, dywany i inne)
- ❖ algorytmy sortowania
- ❖ algorytm przeszukiwania liniowego
- ❖ algorytm organizowania rozgrywek sportowych
- ❖ zachłanny algorytm wydawania reszty
- ❖ ciągi liczbowe (ciąg Fibonacciego, ciąg Collatza, ciągi arytmetyczne)

4. Programowanie w języku LOGO (Logomocja – Imagine):

- ❖ definiowanie procedur wtórnych za pomocą procedur pierwotnych
- ❖ powtarzanie elementów graficznych w procedurach
- ❖ procedury wtórne wzajemnie zależne
- ❖ składanie powtórzeń
- ❖ procedury z parametrami
- ❖ procedury rekurencyjne
- ❖ animacje komputerowe
- ❖ procedury warunkowe
- ❖ funkcje
- ❖ zmienne
- ❖ słowa i listy
- ❖ funkcje pierwotne, których argumentami i wartościami mogą być słowa i listy
- ❖ działania na listach
- ❖ kodowanie łamanych w postaci list
- ❖ operacje logiczne na bitach
- ❖ parkietaż

5. Wykorzystanie komputera w operacjach giełdowych i bankowych z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego MS Excel jako skutecznego narzędzia do analizy:

- ❖ tworzenie i analiza wykresów giełdowych i innych
- ❖ funkcje dostępne w arkuszu kalkulacyjnym

- ❖ wykonywanie działań arytmetycznych z wykorzystaniem funkcji Excela
- ❖ sortowanie i filtrowanie danych
- ❖ zastosowanie arkusza w finansach - analiza spłaty kredytu
- ❖ baza danych wiarytelności – operacje bazodanowe w arkuszu kalkulacyjnym
- ❖ zagadnienia z dziedziny biznesu, prognozy i symulacje – menedżer scenariuszy
- ❖ raporty zależności – tworzenie zestawienia na temat funkcjonowania firmy
- ❖ analizy i raporty – tworzenie interaktywnych tablic
- ❖ biznesplan – tworzenie budżetu i prognozy w celu osiągnięcia sukcesu w interesach
- ❖ procent składany, obliczanie odsetek przy różnym okresie kapitalizacji
- ❖ Solver
- ❖ mechanizm szukania wyniku przy rozwiązywaniu prostych problemów
- ❖ Analysis Toolpak – dołączanie specjalnych funkcji arkuszowych
- ❖ badanie procesów wzrostu i przepływów – śledzenie procesów narastania kapitału za pomocą arkusza kalkulacyjnego
- ❖ sumy pośrednie
- ❖ tabele przestawne
- ❖ formularze
- ❖ operacje walutowe
- ❖ wykorzystanie Internetu w bankowości i na giełdzie papierów wartościowych
- ❖ makrodefinicje

6. Korzystanie z Internetu:

- ❖ historia Internetu
- ❖ podstawowe pojęcia związane z Internetem, np.: adres IP, domena, adres internetowy, itp.
- ❖ modem, konfiguracja połączenia z Internetem
- ❖ przeglądarki internetowe
- ❖ poczta elektroniczna
- ❖ język HTML
- ❖ praca w sieci
- ❖ wykorzystanie Internetu w nauce i rozrywce

7. W czasie finału rozgrywanego w Szczecinie, uczniowie będą pracowali na komputerach z systemem operacyjnym MS Windows XP i pakietem MS Office.