

Regulamin konkursu – Wielobój informatyczny.

1. **Organizatorzy.** Konkurs organizują nauczyciele Zespołu Szkół nr 1 w Goleniowie, zrzeszeni w Stowarzyszeniu Rozwoju Edukacji Techniczno-Informatycznej
2. **Miejsce.** Zespół Szkół nr 1 w Goleniowie, ul. Maszewska 6
3. **Czas.** 25.05.2019 godz 8:30. Konkurs będzie trwał orientacyjnie 6 godzin. Z tego 4,5 godziny konkurencji oraz 1,5 godziny przerw. Podsumowanie i rozdanie nagród około godz 15:00
4. **Cel.** Celem jest rozwijanie umiejętności informatycznych, poprzez pobudzenie uczniów do rywalizacji w konkurencjach informatycznych. W przestrzeni oświatowej zauważamy wiele konkursów przedmiotowych, bardzo wiele turniejów sportowych i bardzo nieliczne zawody informatyczne.
5. **Sponsorzy.** Konkurs realizowany jest w ramach „Inicjatyw lokalnych Gminy Goleniów”. Tak jak w latach poprzednich liczymy także na pomoc Starosty Powiatu Goleniowskiego, Wydawnictwa Komputer Świat, Helion i innych.
6. **Dyscypliny Wieloboju informatycznego**
 - a. **Test wiedzy informatycznej**
 - b. **Wyszukiwanie informacji w Internecie**
 - c. **Word/Excel**
 - d. **Gimp - grafika**
 - e. **Pisanie na klawiaturze**
 - f. **HTML – tworzenie stron internetowych**
 - g. **Scratch - programowanie**
7. **Uczestnicy** – Konkurs realizowany jest w dwóch grupach wiekowych pierwszym są uczniowie Zespołu Szkół nr 1 w Goleniowie. Drugim są uczniowie Szkół Podstawowych Gminy Goleniów. Nie wykluczamy udziału innych uczniów. Uczestnicy rywalizują indywidualnie. Nie ma konkurencji drużynowych jak w poprzedniej edycji.
8. **Wiek uczestników** – w obrębie drugiej kategorii nie robimy rozgraniczeń na kategorie wiekowe ani też nie narzucamy minimalnego wieku uczestników. Jednak w znacznym stopniu zagadnienia konkursowe będą opierać się na programie informatyki realizowanego w klasach VII-VIII.
9. **Liczba uczestników.** Aby umożliwić udział w konkursie uczniom ze wszystkich 11 Szkół Podstawowych Gminy Goleniów musimy dokonać niełatwego podziału ilości możliwych zgłoszeń. W pierwszej kolejności każda szkoła ma możliwość zgłoszenia 3 uczestników na listę główną. W drugiej kolejności proszę by podać uczestników na listę rezerwową. Z praktyki lat ubiegłych wychodziło tak, że niektóre szkoły nie zgłosiły nikogo a inne szkoły wydelegowały nawet kilkanaście osób. Szczegóły ilości uczniów będziemy dynamicznie ustalali w zależności od ilości zgłoszeń.
10. **Ocenianie** – uczniowie będą wykonywali zadania pod okiem nauczycieli Zespołu Szkół nr 1 w Goleniowie. W przypadkach losowych ocenianiem zajmie się inny nauczyciel. Po każdej konkurencji uczniowie otrzymają stosowną ilość punktów.
11. **Opiekunowie** – Opiekunowie – nauczyciele, rodzice mogą obserwować pracę swoich uczniów/dzieci (poza testem) jeśli pozwolą na to warunki (klasy mogą nie pomieścić wszystkich).
12. **Kontakt, zgłoszenia, szczegóły.** Zgłoszenia pisemnie na adres meilowy wielobojit@gmail.com Informacje dotyczące konkursu <https://www.facebook.com/WielobojIT/>
13. **Klauzula informacyjna.** Każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania i podpisania klauzuli informacyjnej znajdującej się w załączniku niniejszego regulaminu. W przypadku osoby niepełnoletniej klauzulę podpisuje rodzic, lub prawny opiekun. Podpisane klauzule należy złożyć w Zespole Szkół nr 1 w Goleniowie na ulicy Maszewskiej 6.

- 14. Bez obaw 1 konkurencja nie liczy się.** Zdajemy sobie sprawę, że posiadanie wszechstronnej wiedzy ze Scratcha, Gimpa, HTMLa, pisanie na klawiaturze, ogólnej wiedzy informatycznej, wyszukiwania informacji w internecie, Worda/Excela nie jest łatwe. Dlatego przy podliczeniu nie będziemy brali pod uwagę konkurencji w której uczestnik wypadł najstaniej.

Załącznik 1 – przebieg konkursu

Czas może nieznacznie odbiegać od przedstawionego poniżej. Uczniowie będą przypisani do 5 grup i będą poruszali się po salach informatycznych wg schematu, zależnie od grupy do której będą przypisani. Uczniowie otrzymają rozpiskę do której Sali mają się udać i o której godzinie.

8:30 rozpoczęcie na Sali gimnastycznej, wręczenie kart udziału, krótkie wprowadzenie i przejście do sal informatycznych.

8:45 test informatyczny, w tej samej sali druga konkurencja wyszukiwanie informacji w Internecie.

9:30 Pierwsza przerwa 10 minutowa.

9:40 Trzecia konkurencja – uczniowie pozostają w tej samej Sali

10:25 Druga przerwa – 15 minutowa

10:40 Czwarta konkurencja – uczniowie przechodzą do innej Sali

11:25 trzecia przerwa -15 minutowa

11:40 piąta konkurencja – uczniowie przechodzą do innej Sali

12:25 czwarta przerwa – 15 minutowa

12:40 szósta konkurencja – uczniowie przechodzą do innej Sali

13:25 piąta przerwa -15 minutowa

13:40 siódma konkurencja – uczniowie przechodzą do innej Sali

14:25 zakończenie siódmej konkurencji – czas na podliczenie punktów i wydrukowanie świadectw

15:00 rozdanie nagród

Grupa 1 test,Internet,gimp – scratch –word/Excel – klawiatura -html
Grupa 2 test,Internet,scratch – Word/Excel – klawiatura –html - gimp
Grupa 3 test,Internet,Word/Excel – klawiatura – html – gimp - scratch
Grupa 4 test,Internet,klawiatura – html – gimp – scratch – Word/excel
Grupa 5 test,Internet,html – gimp – scratch –word/Excel – klawiatura

8:30	Sala gimnastyczna - rozpoczęcie				
	Sala 8	Sala 10	Sala 10a	Sala 5	Sala 6
8:45	Test	Test	Test	Test	test
	Internet	Internet	Internet	Internet	Internet
	Gimp	Scratch	Word/Excel	klawiatura	HTML
	Gimp	Scratch	Word/Excel	klawiatura	HTML
	Gimp	Scratch	Word/Excel	klawiatura	HTML
	Gimp	Scratch	Word/Excel	klawiatura	HTML
	Gimp	Scratch	Word/Excel	klawiatura	HTML
14:30	Sala gimnastyczna – przerwa na zebranie wyników				
15:00	Sala gimnastyczna – rozdanie nagród				

Załącznik 2 – Szczegóły dotyczące konkurencji

1. **Test wiedzy informatycznej.** Test jednokrotnego wyboru składający się z około 20 pytań. Głównie pytania techniczne dotyczące budowy komputera, urządzeń techniki komputerowej, następnie pytania dotyczące obsługi systemów operacyjnych Windows, ogólnej obsługi komputera (nie będzie pytań z historii informatyki)
2. **Wyszukiwanie informacji w Internecie.** Uczniowie otrzymają listę pytań na które odpowiedzi znajdą w Internecie. Celem zadania będzie umiejętne zadawanie pytań w wyszukiwarce internetowej Google, umiejętność korzystania z informacji i oceny rzetelności źródła. Przykładowo podaj aktualny kurs waluty, która godzina jest obecnie w, średnia długość życia Polaków w roku xxxx, w którym roku....., w jakim województwie znajduje się ... itp.
3. **Scratch** wystarczą umiejętności ćwiczone na zajęciach z informatyki do klasy VII. Uczeń może przykładowo otrzymać zadanie stworzenia krótkiej historyjki z udziałem dwóch bohaterów, może to być prosta gra w której kierujemy bohaterem by dotarł do celu.
4. **Gimp** umiejętności ćwiczone na zajęciach z informatyki do klasy VII. Uczeń może otrzymać za zadanie wstawienia tekstu do grafiki, usunięcie zmarszczek z twarzy - retusz, przyciemnienie lub rozjaśnienie obrazu itp.
5. **Klawiatura** – umiejętność szybkiego pisania na klawiaturze. Przewagę w tej dyscyplinie będą miały osoby potrafiące pisać bezwzrokowo, lub znające układ liter na klawiaturze. Naukę pisania można ćwiczyć w darmowych aplikacjach do nauki pisania na klawiaturze.
6. **Word/Excel** umiejętności ćwiczone na zajęciach z informatyki do klasy VIII. Formatowanie tekstu, tworzenie tabel, wykresów
7. **HTML** – Zadania opracowane zostaną w ten sposób, by uczeń na podstawie otrzymanych wskazówek mógł wykonać stronę internetową.

W podsumowaniu liczymy 6 konkurencji w których uczestnik wypadł najlepiej.

Klauzula informacyjna dotycząca konkursów organizowanych przez Stowarzyszenie Rozwoju Edukacji
Techniczno – Informatycznej.

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników i zwycięzcy jest Stowarzyszenie Rozwoju Edukacji Techniczno-Informatycznej siedzibą w Białuniu, przy ul. Słonecznej 72. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
2. Administrator danych osobowych powołał administratora bezpieczeństwa informacji nadzorującego prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: anna.ihma-kasprzyk@zs1goleniow.edu.pl.
3. Dane osobowe uczestników i zwycięzcy będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia konkursu, w celach podatkowych (dotyczy zwycięzców) – jeżeli występują obowiązki podatkowe, a także w celach marketingowych.
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w konkursie.
5. Uczestnikom konkursu w ramach II Wieloboju Informatycznego, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje prawo do:
 - a) sprostowania danych,
 - b) usunięcia danych,
 - c) ograniczenia przetwarzania danych,
 - d) przenoszenia danych,
 - e) wniesienia sprzeciwu,
 - f) cofnięcia zgody w dowolnym momencie.
6. Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane: imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu.
7. Organizator będzie zbierał ponadto od zwycięzcy następujące dane:
 - a) adres do korespondencji (wysyłki nagrody),
 - b) data urodzenia,
 - c) nazwa i adres właściwego urzędu skarbowego,
 - d) numer konta (do przekazania nagrody pieniężnej).
8. Uczestnikom konkursu w ramach projektu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Uczestnik konkursu w ramach II Wieloboju Informatycznego zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska oraz wizerunku w celu informowania (także w mediach) o wynikach konkursu.
10. Organizator oświadcza, iż dane uczestników konkursu nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.

11. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych są podmioty, którym Administrator zleca wykonanie czynności, z którymi wiąże się konieczność przetwarzania danych (podmioty przetwarzające): operatorzy systemów informatycznych, operatorzy systemów płatności, operatorzy systemów sms, operatorzy systemów e-mail marketingu, operatorzy płatności, księgowość i audyt. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych jest Stowarzyszenie Rozwoju Edukacji Techniczno-Informatycznej. Administrator może być zobowiązany do przekazania (udostępnienia miejsca przechowywania) Pana/Pani danych osobowych w celach określonych przez konkurs. Będzie się to odbywało zawsze w dobrej wierze, z uwzględnieniem konieczności zapewnienia jak najlepszej ochrony danych.
12. Dane uczestników konkursu nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem przepisów przewidzianych przepisami prawa.
13. Dane uczestników konkursu w ramach II Wieloboju Informatycznego będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów

Otrzymałem „Informację o przetwarzaniu danych”.

.....
Miejscowość, data

.....
Imię i nazwisko uczestnika konkursu w ramach projektu *

.....
Podpis rodziców bądź opiekuna prawnego

*W przypadku deklaracji uczestnictwa osoby małoletniej oświadczenie powinno zostać podpisane przez rodzica lub jej prawnego opiekuna