

POMORSKA LIGA ZADANIOWA ZDOLNI Z POMORZA

Konkurs dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych województwa pomorskiego w roku

szkolnym 2018/2019

Etap III – wojewódzki

Przedmiot: INFORMATYKA

Instrukcja dla osób przygotowujących własne zadanie konkursowe

1. Proponowane zadanie powinno być problemem, którego rozwiązanie da się przedstawić w postaci algorytmicznej i które może następnie zapisane być w postaci programu w dowolnym języku programowania.
2. Zadanie winno odwoływać się do treści umieszczonych w podstawie programowej nauczania informatyki choć dopuszcza się niewielkie odstępstwo od tych treści.
3. Stopień trudności zadania ustala autor. Oczekuje się jednak, że będzie on adekwatny do etapu II lub III podobnych trójstopniowych konkursów jak Pomorska Liga Zadaniowa.
4. Szczegółowe przedstawienie proponowanego problemu powinno zawierać:
 - a) jego bardzo dokładny opis
 - b) dokładną charakterystykę danych wejściowych i danych wyjściowych dla problemu
 - c) ew. przykład objaśniający czytającemu na czym polega rozwiązanie problemu
 - d) rozwiązanie wzorcowe autora problemu
 - e) załączniki do rozwiązania wzorcowego jeżeli są niezbędne
5. Za opracowanie zadanie konkursowego można uzyskać dodatkowe punkty (10 pkt), wliczane do punktacji etapu wojewódzkiego.
6. Przy ocenie zaproponowanego zadania będą brane pod uwagę następujące kryteria:
 - a) oryginalność pomysłu (w szczególności propozycje stanowiące kopie zadań dostępnych w różnych źródłach, związanych z różnymi konkursami będą dyskwalifikowane) -40 %
 - b) stopień trudności dający możliwość wykorzystania zadania na odpowiednim etapie zmagania konkursowych (patrz punkt 3) -25 %
 - c) dokładność wypełnienia wymogów opisanych w punkcie 4 – 35 %
Przy każdym z kryteriów podano wagi procentowe związane z jego znaczeniem dla końcowej oceny składanej propozycji zadania
7. Autor winien zadbać o czytelność przesyłanej propozycji i spełnienie wszystkich postawionych wymogów. Szczegóły techniczne dotyczące przesłania propozycji własnego zadania zostaną podane osobno.

Powodzenia !