

УПУТСТВО ЗА ИЗВОЂЕЊЕ ОПШТИНСКОГ ТАКМИЧЕЊА ИЗ ИНФОРМАТИКЕ (ОСНОВНА ШКОЛА)

- Такмичење из информатике за ученике основних школа у свим општинама Републике Српске почиње у **10.00 часова**.
- Задаци се достављају непосредним организаторима такмичења преко одговарајућег председника Актива директора за дату општину.
- Председник такмичарске комисије заједно са представником школе-домаћина умножава задатке и рјешења, а према броју такмичара, односно чланова комисије за преглед задатака. Задаци се затварају и печатају у посебним ковертама које се отварају непосредно пред почетак такмичења. Рјешења се отварају и дјеле члановима комисије за преглед задатака тек по завршетку израде задатака.
- Вријеме планирано за израду задатака је **120 минута**.
- Свака школа дужна је школи домаћину пријавити ученике који ће учествовати на општонском такмичењу најкасније пет дана прије организације такмичења. Пријава треба да садржи име и презиме ученика, разред, програмски језик, име и презиме наставника ментора.
- **ОПРЕМА**: стандардни PS рачунари, празан папир и оловка. У такмичарски простор се не смију уносити програмски алати, књиге, мобилни тел. и сл.
- **ПРОГРАМСКИ ЈЕЗИЦИ**: на сваком рачунару ће бити инсталиран BASIC, Pascal и C/C++.
- **РАДНИ ДИРЕКТОРИЈИ**: на сваком рачунару ће бити отворен радни директориј (folder) C: \ TIRS (такмичење информатичара РС) у којем ће такмичари чувати рјешене задатке. Покретање свих програмских језика мора бити омогућено из тог директорија.
- Прије почетка израде задатака сваки рачунар означен је шифром, док ученици своје име, презиме, шифру (којом је означен рачунар на којем раде), школу из које долазе, име и презиме наставника записују на посебно парче папира, које стављају у коверат и затварају га (то може бити само један коверат у које ће дежурни наставник скупити папире са подацима од ученика и затворити га).
- Наставници који дежурају за вријеме израде задатака не могу бити наставници информатике
- **ЗАДАЦИ**: за сваки задатак ће на папиру бити наведено име задатка, детаљан опис задатка, улазни и излазни подаци и максималан број бодова.
- Ако рачунарски систем падне са непоправљивим кваром такмичару ће бити надокнађено вријеме.
- **ПИТАЊА**: Такмичар се за помоћ може обратити редарима у такмичарском простору. Такмичар неће бити укључен у дискусију о датом питању.
- **ЗАВРШЕТАК ТАКМИЧЕЊА**: такмичари ће бити напоменути 15 и 5 минута прије краја такмичења.
- Домаћин такмичења ће образовати комисију за преглед радова.
- Комисија за преглед радова се бира од присутних наставника информатике (ментори/пратиоци ученика).
- Када су сви ученици заврше такмичење, домаћин ће на видно мјесто у холу школе истаћи задатке и рјешења задатака са бодовањем.
- **ОЦЈЕЊИВАЊЕ**: Комисија прегледа радове под шифрама, сабира освојене бодове и објављује ранг листу незваничних резултата такмичења под шифрама, а према приложеној табели. Такмичари имају право да уложе приговор на број бодова у року од 30 минута након објављивања листе. Приговор се доставља комисији у писаној форми, уз потпис наставника пратиоца. Комисија је дужна да појединачно ријеши све приговоре. Након обраде свих приговора комисија објављује коначну ранг листу такмичара.
- Званичне резултате такмичења (Екселова табела) за све учеснике, школа домаћин ће доставити у електронском облику РПЗ, Подручна канцеларија **Фоча**, на адресу pedagoski.zavodfo@rpz-rs.org **најкасније до 12h, првог уторка након одржаног такмичења. Исту табелу школа домаћин ће послати свим школама које су учествовале на такмичењу (такође до уторка у 12 часова)**.
- Молимо Вас да наведену табелу тачно попуните, јер ће иста бити коришћена за израду билтена такмичења и за позивање ученика на регионално такмичење.

Напомена :

1. Програмски језици: BASIC, Pascal, C/C++.
2. Такмичење је појединачно (један ученик на један рачунар).
3. Такмичење није по разредима, тј. школу представљају ученици који на школском такмичењу имају најбоље резултате, **без обзира ком разреду припадају**.
4. Ученици који буду имали добре резултате на републичком такмичењу, тј. пласирају се на даљња такмичења морају се оријентисати на програмски језик : Pascal ili C/C++.