



INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN SUCEAVA
PALATUL COPIILOR SUCEAVA
DRAGOȘ VODĂ NR. 13, 720184, SUCEAVA, ROMÂNIA, CIF 14056222,
TEL. + 40 230 522984, FAX +40 230 522984
WEB: <http://www.pacosv.ro>; e-mail: pcsuceava@gmail.com



MINISTERUL
EDUCAȚIEI
NAȚIONALE

REGULAMENTUL
Concursului de Programare și Dezvoltarea Creativității
"StartIT", ediția a X-a, Suceava 2018

Inițiator: Palatul Copiilor Suceava

Coordonator: prof. Ștefania Șoiman

Scop : motivarea elevilor talentați din clasele primare și gimnaziale pentru participarea la competiții specifice domeniului IT

Obiective specifice:

- Realizarea unui schimb de experiență între membrii și coordonatorii cercurilor de informatică din palate și cluburi ale copiilor din țară;
- Stimularea interesului tinerilor pentru știință, inginerie și tehnologie;
- Formarea abilităților științifice și de inginerie ale elevilor;
- Promovarea gândirii creative și inovatoare a elevilor;
- Încurajarea elevilor de gimnaziu și liceu să utilizeze principiile de inginerie în domeniul roboticii;
- Pregătirea tinerei generații într-un domeniu de viitor;
- Promovarea competitivității și fair-play-ului în rândul tinerilor.

Perioadă de desfășurare:

17 - 24 noiembrie 2018

Loc de desfășurare:

Palatul Copiilor Suceava, Cercul de informatică

Colegiul Național "Mihai Eminescu" Suceava

Unitățile școlare partenere

Secțiuni:

Concursul se adresează elevilor care participă la cercurile din domeniul IT din cluburi și palate ale copiilor.

Secțiunea	Clasele
Programare	V - VIII
Re - creație	III - V
Media	IV - XII

Regulament „Start IT”, ediția a X-a

I. Organizarea concursului

1. **Înscriere:**

Înscrierea elevilor se va face de către de către fiecare profesor îndrumător al cercului la coordonatorul concursului, profesor de informatică Șoiman Ștefania. Echipele invitate vor primi un regulament de desfășurare al concursului și vor confirma prezența pe baza unei fișe de înscriere conform modelului din anexă.

Termenul limită de înscriere este **10 noiembrie 2018**.

2. **Organizare:**

Elevii vor fi prezenți în laboratoarele de informatică cu jumătate de oră înainte de începerea probelor. Timpul de lucru va fi la secțiunea programare clasele V-VIII, 2h; la secțiunea „Re-creație” - Word 1 h 30 min.

II. Detalii tehnice:

a. **Secțiunea Programare** – *participare directă*

Clasele V-VI

- Tipuri simple de date (tipul întreg, real, caracter, logic)
- Structurile liniare, alternative, repetitive
- Tablouri unidimensionale

Clasele VII-VIII

- Tipuri simple de date (tipul întreg, real, caracter, logic)
- Structurile liniare, alternative, repetitive
- Tablouri unidimensionale și bidimensionale, șiruri de caractere, fișiere text.
- Tipul înregistrare
- Algoritmi care prelucrează tipurile structurate de date
- Subprograme definite de utilizator
- Probleme de combinatorică (permutări, submulțimi) geometrie plană într-un sistem de coordonate (numai pentru clasa a VIII- a).

b. **Secțiunea “Re-creație”** – *participare online*

Tehnoredactarea - Office-Word

Proba de concurs se va desfășura în data de 17 noiembrie 2018, si va consta în realizarea unei lucrări cu tematică impusă.

Imaginile vor fi create în Paint.

Reguli de tehnoredactare: Microsoft Word (Portret, A4, font size 14) Conținutul va fi evaluat in funcție de formatarea textului, încadrarea in numărul de rânduri solicitat (clasa a III-a 20 rânduri, clasa a IV-a 25-35 rânduri iar clasa a V-a 40-50 rânduri), calitatea exprimării, aspectul lucrării, bogăția imaginației elevilor, originalitatea ideilor, finalul surprinzător al povestirii si coeziunea text / imagine. Timpul acordat - 90 minute.

c. **Media (cl. IV-VIII) - participare indirectă**

Proba de concurs va consta în realizarea unui produs (film, prezentare PowerPoint, Pagina WEB) cu tematică impusă: „**Romania de acum 100 de ani - Romania peste 100 de ani**”. Lucrările vor realizate de către echipe de lucru alcătuite din maxim 2 membri, în funcție de complexitatea lucrării. Concurenții poartă întreaga răspundere asupra lucrărilor trimise la concurs. Aceștia trebuie să se asigure că lucrările lor nu încalcă dreptul persoanelor la proprietate fizică sau intelectuală, la propria imagine sau la intimitate. Simpla înscriere la concurs înseamnă asumarea și acceptarea oricăror consecințe ce pot decurge din publicarea lucrărilor respective.

Fișierele (sau link-ul paginii web publicate) împreună cu fisa de înscriere completata de profesorul îndrumător, vor fi arhivate și trimise pe adresa: pacosv2011@gmail.com până la data de 15 noiembrie 2018. Mărimea fișierului nu trebuie să depășească 20MB.

Criterii de evaluare:

- Originalitate;
- Calitatea transpunerii mesajului;
- Încadrarea în tema propusă;
- Complexitate tehnică;
- Conținutul site-ului (informații corecte).

Organizatorii concursului nu își asumă nici o răspundere în cazul în care lucrările înscrise folosesc elemente de conținut (texte, imagini, coduri sursă etc.) care încalcă drepturile de autor. Întreaga răspundere aparține celui care a înscris lucrarea.

Un cadru didactic poate participa cu maxim 3 lucrări/ secțiune, la fiecare categorie de vârstă.

Data limită până la care pot fi expediate lucrările la secțiunea media este: 15 noiembrie 2018, pe adresa de mail: pacosv2011@gmail.com cu mențiunea: **Concursul StartIT_edX**.

Evaluare finală:

Evaluarea va fi realizată de către Comisia de evaluare formată din inspectori și profesori de specialitate (*profesori universitari, profesori informatică – membri în comisia națională de evaluare, specialiști din domeniul IT*).

Se acordă premiul I, II, III și mențiuni pentru fiecare secțiune și grupă din concurs precum și diplome de participare.

Inspector Educație Permanentă,

Prof. Vîntur Tatiana

Director

Palatul Copiilor Suceava

Coordonator proiect,

Prof. Choleva Biatrice

Prof. Șoiman Ștefania

INSTITUȚIA _____
ADRESA _____
TELEFON/FAX _____
NR _____ / _____

FIȘĂ DE PARTICIPARE

la Concursul național de programare și creativitate
"StartIT", ediția a X-a, Suceava 2018

a. Secțiunea Programare

Nr. crt.	Numele și prenumele	Clasa	Limbaj de programare	Observații

b. Secțiunea "Re-creație"

Nr. crt.	Numele și prenumele	Clasa	Titlul lucrării

c. Secțiunea Pagini WEB/Prezentări PPT

Numele și prenumele elevului (echipa) _____

Numele profesorului îndrumător _____

Clasa _____

Tema lucrării _____

Detalii tehnice _____

Numele profesorului coordonator de cerc _____

EMAIL(profesor) _____

TELEFON (profesor) _____

Semnătura profesor coordonator _____

DIRECTOR,