

REGULAMENTUL CONCURSULUI NAȚIONAL DE INFORMATICĂ MARELE PREMIU AL PALATULUI NAȚIONAL AL COPIILOR

Ediția a XXV-a, 2016

Capitolul I – Obiectivele concursului

- Inițierea copiilor, încă de la o vârstă foarte fragedă, în informatică și utilizarea eficientă a tehnicii de calcul și a mijloacelor moderne de comunicare;
- Crearea unei gândiri algoritmice prin studierea limbajelor de programare de nivel înalt, crearea unei baze de selecție a viitorilor informaticieni și profesionalizarea acestora înainte de a ajunge în mediul universitar;
- Încurajarea creării de soft educațional și de aplicație precum și crearea unui parteneriat cu firmele naționale și internaționale de software în vederea derulării unor proiecte comune;
- Ridicarea nivelului de pregătire a copiilor, formarea unor deprinderi practice de utilizare a calculatoarelor;
- Depistarea copiilor dotați și super dotați în acest domeniu, evaluarea nivelului de pregătire teoretică și practică în vederea demarării de proiecte care să le asigure o pregătire corespunzătoare nivelului de performanță pe care l-au atins;
- Realizarea unui schimb de experiență între membrii și conducătorii cercurilor de informatică din școli, palate și cluburi ale copiilor;
- Popularizarea copiilor talentați în informatică și a centrelor de pregătire cu rezultate deosebite prin mass media, în vederea organizării de către structurile guvernamentale, asociațiile nonguvernamentale, agenții economici interesați și a comunității locale a unor programe speciale de pregătire pentru ridicarea nivelului performanțelor acestora (tabere de pregătire, concursuri locale, naționale și internaționale).

Capitolul II – Organizarea concursului

- A) Ediția a XXV-a a Concursului Național de Informatică **Marele Premiu** al Palatului Național al Copiilor se desfășoară în perioadele *16-17 mai 2015* și *05-07 iunie 2015* la Palatul Național al Copiilor București.
- B) În perioada *03-05 iunie 2016* se vor desfășura secțiunile:
 - *prezentari în PowerPoint;*
 - *Povești ilustrate;*
 - *Grafică.*
- C) În perioada *10-12 iunie 2016* se va desfășura *secțiunea Programare.*
- D) La concurs pot participa copii din grădinițe, școli, palate și cluburi ale copiilor.
La secțiunea Grafică (grădiniță, clasa preg. și clasele I-VII), Creare Povești Ilustrate (clasele II-VII), Programare (clasele II-VIII) și prezentări în PowerPoint (clasele III-VIII) vor participa copii cu rezultate deosebite obținute la concursuri locale, interjudețene sau naționale desfășurate în anul școlar 2015-2016.
La secțiunea *Programare (clasele V-VIII)* vor participa primele 10 echipe clasate la ultimul Concurs Național de Informatică.
- E) Juriul va fi format din cadrele didactice universitare, profesori de liceu, foști olimpici internaționali precum și specialiști din domeniul industriei de software.
- F) Listele cu elevii participanți (conform Anexei 1) la acest concurs vor fi transmise la adresa de e-mail stela_i_99@yahoo.com până la data de *27 mai 2016 (Utilizare)*, respectiv *31 mai 2016 (Programare)*.
- G) **Din cauza lipsei de fonduri, cazarea și masa participanților și a profesorilor însoțitori nu pot fi asigurate de către organizatori.**
- H) Concursul se află în Calendarul Activităților Educative Naționale 2016 (A1-10).

Capitolul III – Desfășurarea concursului

Nr. crt.	Secțiuni	Clase participante	Ziua
1.	Programare	cls.II, III, IV înc. și av. cls. V-VII înc.	11 iunie
		cls. V av. cls. VI av. cls. VII av. cls. VIII av.	12 iunie
2.	Grafică	Grădiniță, cls. preg. cls. I -VII	04-05 iunie
3.	Creare povești ilustrate	Cls. II - IV	04-05 iunie
		Cls. V-VII	04-05 iunie
4.	Prezentări în Power Point	Cls. III-VIII	04-05 iunie

Capitolul IV – Programa concursului

➤ *secțiunea de programare – limbaajul de programare Turbo Pascal/C++*

Clasa a II-a

- ✓ Tipuri simple de date (integer)
- ✓ Structurile liniare
- ✓ Structuri alternative

Clasa a III-a începători

- ✓ Tipuri simple de date (integer)
- ✓ Structurile liniare
- ✓ Structuri alternative

Clasa a III-a avansați

- ✓ Tipuri simple de date (longint)
- ✓ Structurile liniare
- ✓ Structurile alternative (complexe)

Clasa a IV-a începători

- ✓ Tipuri simple de date (longint)
- ✓ Structurile liniare
- ✓ Structurile alternative (complexe)

Clasa a IV-a avansați

- ✓ Tipuri simple de date (longint)
- ✓ Structurile liniare, alternative
- ✓ Structurile repetitive cu contor (FOR)

Clasele V-VII începători

- ✓ Tipuri simple de date (longint)
- ✓ Structurile liniare, alternative
- ✓ Structurile repetitive cu contor (FOR, REPEAT, WHILE)

(Pentru clasele V - VII vor fi două secțiuni: începători și avansați. Pentru grupa de avansați, programa va fi conform concursurilor naționale de informatică.)

Pentru clasa a VIII-a, programa va fi conform programei concursurilor naționale de informatică.

➤ **secțiunea de creare Povești ilustrate:**

tehnoredactare - MsOffice-Word

și

grafică - Windows – MsPaint

Proba de concurs va consta în realizarea unei povești ilustrate cu tematică impusă în programul Microsoft Word. Desenele care ilustrează povestea se vor realiza în MsPaint și vor fi copiate în documentul Word corespunzător lucrării elevului. Durata probei este 1h 30’.

➤ **secțiunea de grafică** – Windows – MsPaint.

Proba de concurs va consta în realizarea unui desen cu o tematică impusă. Durata probei este de 30 minute pentru grădiniță, 1h pentru clasa preg., I - IV și 1h 30’ clasele V-VII.

➤ **secțiunea de Prezentări în PowerPoint**

Proba de concurs va consta în realizarea unei prezentări cu o tematică impusă în programul PowerPoint. Desenele care însoțesc prezentarea se vor realiza în MsPaint și vor fi copiate în documentul PowerPoint corespunzător lucrării elevului (maxim o imagine pe fiecare slide din Clip Art; nu se folosesc imagini sau documentație de pe Internet). Durata probei este 1h 30’.

Obs.: Programul Paint folosit este cel din Windows XP/Windows 7, pachetul Office disponibil pe calculatoarele de concurs este XP/2007.

Capitolul V – Dispoziții finale

- programele și lucrările realizate de către concurenți vor deveni proprietatea Palatului Național al Copiilor, care este organizatorul concursului, acesta având dreptul de a le publica, schimba pe alte programe sau vinde cu mențiunea numelui autorului;
- pentru informații suplimentare în legătură cu desfășurarea concursului se poate lua legătura cu:

Coordonatori concurs: Steliana Iorga tel: 0745 065 451, mail: stela_i_99@yahoo.com

prof. Valentin Boca

prof. Sabina Băltărețu tel: 0721 012 163, mail: stesabina@yahoo.com

prof. Cristina Nedelcu tel: 0725 37 14 12, mail: crisnfr@yahoo.fr

prof. Ina Ștefănescu

Anexa 1

Tabelul nominal cu elevii înscriși va arăta conform modelului:

Nr. Crt.	Nume și prenume	Clasa	Secțiunea	Clubul/Școala	Prof. îndrumător	Obs
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						