

REGULAMENTUL CONCURSULUI JUDEȚEAN DE INFORMATICĂ APLICATĂ
“COPILĂRIA ÎNTRE POVESTE ȘI CALCULATOR”

EDIȚIA a II-a

CAEJ Iași 2017, poziția 196

Organizatorii concursului: Clubul Copiilor Pașcani, Liceul Tehnologic Economic “Nicolae Iorga” Pașcani

Profesor coordonatori:

Rotariu Irina – tel. 0771211595, e-mail: rotariuirinastefana@gmail.com

Tcaci Carmen – tel. 0753623479, e-mail: carmendrucker@yahoo.com

Perioada: 7 – 9 iunie 2017

Loc de desfășurare: Clubul Copiilor Pașcani, Liceul Tehnologic Economic “Nicolae Iorga” Pașcani

Înscrierea echipajelor: pe baza fișei de înscriere anexate prezentului regulament. Fișa va fi trimisă în format electronic la adresa: rotariuirinastefana@gmail.com până la data de **24 mai 2017**. Fișa de înscriere în original va fi adusă în ziua concursului.

Concursul este cu participare DIRECTĂ.

NU se percepe taxă de participare.

Concursul se desfășoară în cadrul a 4 secțiuni:

1. Grafică pe calculator

- Lucrările vor fi realizate în orice program de grafică și vor avea ca temă: „O zi perfectă din copilăria mea”.
- Secțiunea este dedicată elevilor din clasele I – IV.
- Proba de concurs este individuală. Fiecare concurent va avea la dispoziție 60 de minute pentru realizarea lucrării.
- În fișa de înscriere, profesorul coordonator va specifica programul în care vor fi realizate lucrările de către elevi.

2. Programare în Scratch/C++

- Pentru programarea în Scratch, tema secțiunii este: „Aventuri în lumea virtuală”. Secțiunea este dedicată elevilor din clasele III– VIII. Proba de concurs este individuală. Elevii vor avea la dispoziție 90 de minute pentru realizarea proiectului.
- Pentru programarea în C++, programa este prevăzută în anexa la prezentul regulament. Secțiunea este dedicată elevilor din clasele IV – VIII. În fișa de înscriere, profesorul coordonator va specifica nivelul la care va concura fiecare elev: începător sau avansat. Timpul de lucru pentru rezolvarea celor două probleme din concurs este de 90 de minute.

3. Spot publicitar

- Spotul publicitar va prezenta un produs inventat de elev, tema secțiunii fiind „Sunt copil, ai grijă de mine!”.
- Secțiunea este dedicată elevilor din clasele V – XII, tehnica realizării spotului este la alegere.
- Echipajul va fi format din maxim doi elevi.
- Echipajul va avea la dispoziție 10 minute pentru a prezenta spotul publicitar și tehnica de lucru.

4. Web design

- Site-urile realizate vor respecta tema „Copilăria între poveste și calculator”.
- La această secțiune pot participa echipaje formate din maxim 2 elevi din clasele VII – XII.
- Site-urile înscrise în concurs nu vor fi realizate cu instrumente de tip “website builder”.
- Echipajul va avea la dispoziție 15 minute pentru a prezenta site-ul și tehnica de lucru.

Programarea pe probe și zile de concurs se va face după finalizarea înscrierilor și va fi comunicată fiecărui profesor coordonator.

Juriul va fi compus din: profesori de informatică și specialiști în domeniu.

Notă: Concurenții clasati pe primele locuri vor primi diplome. Toți concurenții și cadrele didactice coordonatoare vor primi adeverințe de participare.



Director Clubul Copiilor Pașcani,

Prof. Maria VATAMANU

Coordonatori proiect,

prof. Irina ROTARIU

prof. Carmen TCACI

Anexă la regulament – programa propusă pentru secțiunea Programare C++

Clasa a IV-a

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

Clasa a V-a

- Tipuri simple de date (integer)
- Structurile liniare
- Structurile alternative (imbricate)

Clasa a VI-a

- Tipuri simple de date (integer)
- Structurile liniare, alternative
- Structurile repetitive (cu contor)

Clasa a VII-a

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

Clasa a VIII-a

- Tipuri simple de date (tipul intreg, real, caracter, logic)
- Structurile liniare, alternative, repetitive
- Tablouri unidimensionale și bidimensionale, șiruri de caractere, fișiere text.
- Subprograme definite de utilizator