

INSPECTORATUL ȘCOLAR AL JUDEȚULUI SUCEAVA
PALATUL COPIILOR SUCEAVA

Suceava, Dragoș Vodă, nr.13, cod 720184

Tel./Fax 0230 – 522984

www.pacosv.ro

e-mail : pcsuceava@gmail.com

Concursul de Programare și Dezvoltarea Creativității

“StartIT”, ediția a VII-a, Suceava 2015

Inițiator: Palatul Copiilor Suceava

Coordonator: prof. Ștefania Șoiman (sstefsv@yahoo.com)

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;
- Descoperirea copiilor interesați, talentați și performanți din domeniul IT;
- Promovarea competitivității și fair-play-ului în rândul tinerilor.

Perioadă de desfășurare:

- 9 - 10 octombrie 2015

Loc de desfășurare:

Palatul Copiilor Suceava, Cercul de informatică

Secțiuni:

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

Secțiunea	Clasele
Programare	II - VIII (III-IX an sc.2015 - 2016)
Re - creație	II - V
Media	V - IX

Regulament „Start IT”, ediția a VII-a 2015

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 **3 octombrie 2015**.

2. *Organizare:*

Sâmbătă, **10 octombrie 2015**, în fiecare sală de cerc cu conexiune la Internet, elevii vor fi prezenți la ora 9 pentru a primi subiectele. Timpul de lucru va fi pentru clasele III - V, 1h, iar pentru clasele VI-IX, 2h la secțiunea programare și 1 h 30 min la secțiunea „Re-creatie” - Word. Profesorii coordonatori vor primi online subiectele la ora 8.30.

II. Detalii tehnice:

a. Secțiunea Programare

Clasa a III-a

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

Clasa a IV-a

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

Clasa a V-a

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

Clasa a VI-a

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

Clasa a VII-a

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

Clasele VIII-IX

- 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”**

Categoria III-V

1. Tehnoredactarea - MsOffice-Word

Proba de concurs va consta în realizarea unei lucrări cu tematică impusă. Imaginile vor fi create în Paint.

Criterii de evaluare:

- originalitatea ideilor
- calitatea exprimării
- finalul surprinzător al povestirii
- expresivitatea limbajului plastic
- coeziunea text/ imagine

c. **Secțiunea Media / Prezentări electronice**

Proba de concurs va consta în realizarea unui produs multimedia (PowerPoint) cu tematică impusă (“Cum ne-a schimbat lumea digitală?”). 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.

Fișierul va fi salvat în formatul: mov, avi, mpeg, mp4, wmv (ppt/pptx) cu durata de maxim 4 minute. Mărimea fișierului nu trebuie să depășească 15MB.

Lucrarea înscrisă trebuie să fie însoțită de fișa de înscriere, cu datele completate la secțiunea Media.

Criterii de evaluare:

- Originalitate;
- Calitatea transpunerii mesajului;
- Încadrarea în tema propusă;
- Utilizare adecvată și echilibrată a efectelor;
- Complexitate tehnică.

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 este: **5 octombrie 2015**, pe adresa de mail pacosv2011@gmail.com cu mențiunea: **Concursul StartIT2015**.

Evaluare finală:

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

Se acordă premiul I, II, III și mențiuni pentru fiecare secțiune și grupă din concurs precum și diplome de participare. Rezultatele se vor publica pe site-ul concursului <http://cnstartit.blogspot.com/> până la data de 15 octombrie 2015.

Director
Palatul Copiilor Suceava

Prof. Choleva Biatrice

Coordonator concurs,

Prof. Șoiman Ștefania

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

FIȘĂ DE PARTICIPARE

a. Secțiunea Programare

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

b. Secțiunea "Re-creație"

Nr. crt.	Numele și prenumele	Clasa	Word/Paint	Observații

b. Secțiunea Media

Numele și prenumele elevului (echipa) _____

Numele profesorului îndrumător _____

Clasa _____

Tema lucrării _____

Detalii tehnice pentru vizualizare la rezoluție optimă _____

Numele profesorului coordonator de cerc _____

EMAIL(profesor) _____

TELEFON (profesor) _____

DIRECTOR,