



REGULAMENTUL
Concursului de Programare și Creativitate "StartIT",
ediția a XI-a, Suceava 2019

Organizator: Palatul Copiilor Suceava

Coordonator: prof. Ștefania Șoiman

Scop : motivarea elevilor talentați din clasele primare, gimnaziale și liceale 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.
- Pregătirea tinerei generații într-un domeniu de viitor

Perioada de desfășurare:

6– 7 decembrie 2019

Locul de desfășurare:

Palatul Copiilor Suceava, Cercul de informatică și Cercul Cenaclu literar
Unitatile scolare partenere

Secțiuni:

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

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

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 **29.XI.2019**.

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 III-IV, 1h 30 min, clasele V-VIII, 2h; la secțiunea „Re-creație” - Word 1 h 30 min.

II. Detalii tehnice:

a. Secțiunea Programare – participare directă

Proba de concurs va consta în rezolvarea a două probleme de natură algoritmică în limbajul de programare cunoscut C++/ Scratch. Programa la secțiunea programare este pentru trei grupe de clase:

Clasele III-IV

- Tipuri simple de date (tipul întreg, logic)
- Structurile liniare, alternative

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).

Programa la secțiunea programare în limbajul Scratch este conform programei disciplinei ”Informatică și TIC” cl. V-VI.

b. Secțiunea “Re-creație” – participare online

Tehnoredactarea - Office-Word

Proba de concurs 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 în funcție de formatarea textului, încadrarea în 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 și coeziunea text / imagine. Timpul acordat - 90 minute.

c. Secțiunea Media (cl. V-XII) - participare indirectă

Proba de concurs va consta în realizarea unui produs (film, prezentare PowerPoint, Pagina WEB) cu tematică impusă. 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 29 noiembrie 2019. 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.

III. Evaluare finală:

Evaluarea va fi realizată de către Comisia de jurizare formată din inspector educație permanentă și profesori de specialitate (*profesori universitari, profesori informatică – membri în comisia națională de evaluare, specialiști din domeniul IT, profesori arte/literatură*).

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

Prof. Choleva Biatrice

Coordonator proiect,

Prof. Șoiman Ștefania