

CLUBUL COPIILOR PAȘCANI
în parteneriat cu
LICEUL TEHNOLOGIC ECONOMIC "NICOLAE IORGA" PAȘCANI
vă invită să participați la
Concursul județean de informatică
„COPIILĂRIA ÎNTRE POVESTE ȘI CALCULATOR”
ediția a III-a

cuprins în CAEJ Iași 2018, aprobat cu nr. 315/19. 01. 2018, domeniul științific, poziția 150

19 mai 2018

Concursul se adresează elevilor din clasele I - XII pasionați de informatică cărora li se oferă prilejul de a-și testa cunoștințele de programare sau de a-și manifesta libertatea de exprimare artistică într-o competiție cu participare directă pe următoarele secțiuni:

- 1. Grafică pe calculator**
- 2. Programare în Scratch/C++**
- 3. Spot publicitar**
- 4. Web design**

Detaliile despre condițiile și perioada de înscriere, secțiunile concursului și desfășurarea acestuia, pot fi găsite în regulamentul atașat sau pe site-urile www.concurspascani.wordpress.com, <https://lteniorga.ro>, secțiunea Concursuri.

Director,

Prof. Maria VATAMANU



Coordonatori,

Prof. Irina Stefana ROTARIU

Prof. Carmen TCACI

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

EDIȚIA a III-a

cuprins în CAEJ Iași 2018, aprobat cu nr. 315/19. 01. 2018, domeniul științific, poziția 150
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: 19 mai 2018

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 **17 mai 2018**. 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 – secțiune dedicată elevilor din clasele I – VI

Tematica secțiunii:

- pentru clasele I – II: „La joacă”;
- pentru clasele III – IV: ”O zi perfectă din viața mea”;
- pentru clasele V – VI: ”Din jurnalul unui puști”.

Precizări:

- Proba de concurs este individuală. Fiecare concurent va avea la dispoziție 60 de minute pentru realizarea lucrării.
- Pentru realizarea lucrărilor punem la dispoziție programele Paint și PaintTool SAI. Participanții care doresc să utilizeze un alt program, vor menționa acest lucru în fișa de înscriere.

2. Programare în Scratch/C++

2. 1. Programare în Scratch - secțiune dedicată elevilor din clasele IV - VI.

Tematica secțiunii:

Continuă povestea:”Totul a început într-o poiană unde locuiau plopii *Leonard* (cel mai mare),

Ezechiel (cel mijlociu) și *Ricki*. Leonard se ocupa cu grădinăritul, Ezechiel studia tot timpul, iar Ricki le făcea farse celor doi. În pădure mai locuiau și *Marele Grădinar Flüe* și *Vrăjitoarea Ripsia*. Într-o zi, în timp ce Leonard își îngrijea narcisele, acestea au “decolat”. Leonard a crezut că Ricki e de vină- dar nu era; Ricki a dat vina pe Ezechiel. Dar nici acesta nu era de vină și, prin urmare ...” (Alexia Ailenei, clasa a VII-a, *Vrajă cu narcise*”).

Realizează un proiect în Scratch în care să redai continuarea poveștii, așa cum ți-o imaginezi tu. Utilizează în mod creativ blocurile pentru a anima personajele și decorurile și pentru a reda dialogurile.

Precizări:

- Participarea poate fi individuală sau pe echipe de maxim doi elevi.
- Pot fi utilizate backdrop-uri și sprite-uri din biblioteca Scratch sau de concepție proprie (caz în care vor fi aduse pe un suport extern în ziua concursului).
- Elevii vor avea la dispoziție 90 de minute pentru realizarea proiectului.

2. 2. Programare în C++ - secțiune dedicată elevilor din clasele V - VIII.

Tematica secțiunii:

- clasa a IV-a: tipul de date int, structura liniară, structura alternativă; algoritmi pentru calculul sumei, produsului, diferenței, perimetrului;
- clasele V –VI: tipul de date int, structura liniară, structura alternativă, structura repetitivă; algoritmi de divizibilitate, algoritmi care prelucrază cifrele unui număr natural;
- clasele VII – VIII: tablouri unidimensionale, citirea/generarea unui vector, algoritmi de prelucrare a tablourilor unidimensionale.

Precizări:

- Proba de concurs este individuală. Fiecare concurent va avea la dispoziție 90 de minute pentru realizarea lucrării.
- pentru clasele IV- VI, citirea datelor se va face de la tastatură;
- pentru clasele VII – VIII, citirea/scrierea datelor se va face din/în fișiere;
- mediul de programare pe care îl punem la dispoziția participanților este Codeblocks-17.12

3. Spot publicitar – secțiune dedicată elevilor din clasele V – XII.

Tematica secțiunii:

Spotul publicitar va prezenta un produs inventat de elev pornind de la afirmația „Sunt copil, ai grijă de mine!”.

Precizări:

- Participarea poate fi individuală sau pe echipe de maxim doi elevi.

- Echipajul va avea la dispoziție 10 minute pentru a prezenta spotul publicitar și tehnica de lucru.

4. Web design– secțiune dedicată elevilor din clasele V – XII.

Tematica secțiunii: este la alegere; conținutul site-ului va reflecta o pasiune a participantului.

Precizări:

- Participarea poate fi individuală sau pe echipe de maxim doi elevi.
- 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/ore de concurs se va face după finalizarea înscrierilor și va fi comunicată fiecărui profesor coordonator în data de 17 mai 2018.

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

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

Unitatea de învățământ:

Adresa:

Localitate:

Județ: Iași

Nr. _____ din _____

Se confirmă participarea,
Director Clubul Copiilor Pașcani,
Prof. Maria VATAMANU

**FIȘĂ DE ÎNSCRIERE LA
CONCURSUL JUDEȚEAN DE INFORMATICĂ APLICATĂ
“COPILĂRIA ÎNTRE POVESTE ȘI CALCULATOR”
EDIȚIA a III-a, 19 mai 2018**

Cadru didactic coordonator: _____

Telefon: _____

e-mail: _____

Tabel nominal cu elevii/echipajele participanți/participante la concurs

Nr. crt.	Secțiunea	Numele și prenumele (elev/echipaj)	Clasa
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			

Director,

Profesor coordonator,
