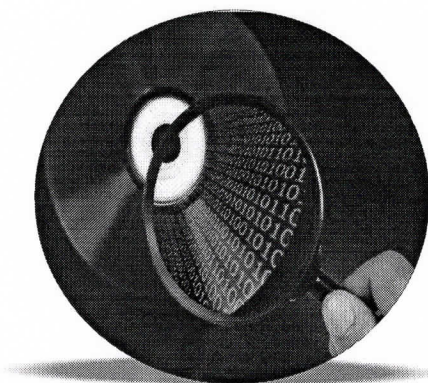


Palatul Copiilor Sibiu
Str. Constitutiei nr. 2
Tel – Fax 0269/ 217655
e-mail: pcsibiu@yahoo.com

**Top
Info**

CONCURSUL REGIONAL DE INFORMATICĂ „Top Info”

Ediția a XI-a
Sibiu
30 martie 2019



Dragi elevi și colegi profesori,

Palatul Copiilor Sibiu și profesorii colaboratori, vă invită să participați la **CONCURSUL REGIONAL DE INFORMATICĂ „Top Info”** ediția a XI-a care va avea loc în **30 martie 2019**.

„Top Info” este un concurs pentru TIC și INFORMATICĂ, destinat elevilor de la Palatele / Cluburile Copiilor din țară, cât și elevilor din școli gimnaziale și liceu.

Concursul se află în Calendarul activităților educative regionale și interjudețene fără finanțare M.E.N – 2019 / anexa nr. 9 la OMEN nr. 3016/09.01.2019 - poziția 1891.

- REGULAMENT -

1. Concursul se adresează elevilor din Palatele / Cluburile Copiilor din țară, cât și elevilor din școli gimnaziale și liceu, din clasele II-X.

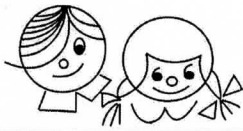
Tema concursului pentru ediția a XI-a este: **„Alege să mănânci sănătos!”**

2. Concursul are următoarele secțiuni:

A. CU PARTICIPARE DIRECTĂ

a. SECȚIUNEA UTILIZARE

- 2 probleme de logică
- aplicație practică pe calculator din SO și pachetul Office



b. SECȚIUNEA SOFT EDUCATIONAL – TUTORIAL (clasele IX-X)

- realizarea unui tutorial pe tema „**Tutoriale pentru dobândirea competențelor digitale**”

Înscrierea la concurs se realizează prin trimiterea fișei de înscriere astfel:

- a. Data limită pentru înscriere este **23 martie 2019**;
- b. Numărul maxim de elevi participanți pentru fiecare Palat/Club, școală sau liceu, la secțiunea utilizare este de 3 elevi/ nivel;
- c. Fiecare profesor îndrumător trimite un document scanat, ce conține tabelul nominal cu elevii participanți, secțiunea la care se înscriu, semnătura profesor, semnătura director școală și ștampila unității pe adresa concurs.top.info@gmail.com;
- d. Elevii vor veni în ziua concursului cu carnetul de elev sau buletinul;
- e. Nu se primesc elevi care nu apar înscriși pe listele trimise de către profesori.

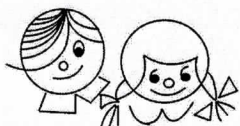
Subiecte și jurizare

- a. Subiectele și baremele vor fi realizate de către comisia de concurs;
- b. Soluțiile și baremele vor fi afișate după probele de concurs la afișierul unității în care se desfășoară concursul;
- c. Criteriile de evaluare la proba practică, secțiunea utilizare sunt stabilite de către comisie și vor fi specificate în cadrul subiectului de concurs;
- d. Notarea lucrărilor se face de la 1 la 10;

SECȚIUNEA SOFT EDUCATIONAL - TUTORIAL constă în prezentarea unei aplicații de tip tutorial, care să se înscrie în categoria „**Tutoriale pentru dobândirea competențelor digitale**”.

Concurenții pot lucra singuri sau în echipe de 2 elevi și au libertatea de a-și alege mediul de dezvoltare utilizat (ex. prezentare Powerpoint, film, pagină Web, etc). Aceștia au obligația de a dovedi originalitatea proiectelor, la cererea organizatorilor. Concurenții transmit juriului proiectul realizat, pe o sursă de stocare portabilă (stick, laptop, etc). Dacă proiectul are nevoie de alte programe adiționale, acestea vor fi aduse de către concurenți și vor fi instalate înainte de prezentarea proiectului. Proiectele care necesită instalare trebuie însoțite de instrucțiuni detaliate.

Concurenții prezintă forma funcțională și codul sursa aferent proiectelor.



Anterior prezentărilor, concurenții vor fi informați cu privire la timpul de prezentare și ordinea prezentărilor.

Se vor puncta originalitatea, aplicabilitatea, designul aplicației precum și ușurința în utilizare a tutorialului.

DEFĂȘURAREA CONCURSULUI

A. CU PARTICIPARE DIRECTĂ

- a. Pentru **SECȚIUNEA UTILIZARE** – Concursul se va desfășura **sâmbătă 30 martie 2019** cu începere de la **ora 10** și va avea o durată de **1h 30 min**
- b. Pentru **SECȚIUNEA SOFT EDUCATIONAL/TUTORIAL** – Concursul se va desfășura **sâmbătă 30 martie 2019** cu începere de la **ora 10.30**
- c. Premiarea va avea loc **sâmbătă 30 martie 2019, ora 15.**
- d. Se vor acorda **3 premii** pentru fiecare secțiune.

B. CU PARTICIPARE INDIRECTĂ/PRIN CORESPONDENȚĂ

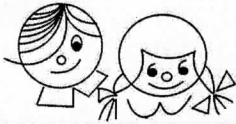
- a. **SECȚIUNEA AFIȘ, POSTER, FLYER**
- b. **SECȚIUNEA PAINT**
- c. **SECȚIUNEA PREZENTĂRI POWER POINT**
- d. **SECȚIUNEA FILM DE SCURT METRAJ**

Înscrierea la concurs se realizează prin trimiterea fișei de înscriere și a lucrărilor astfel:

- a. Data limită pentru înscriere este **23 martie 2019;**
- b. Fiecare școală poate participa la maxim 3 secțiuni;
- c. Fiecare profesor îndrumător trimite un document scanat, ce conține fișa de înscriere după modelul din Anexa 1, semnată de către profesor, director școală și va avea ștampila unității. Această fișă se va trimite alături de lucrări pe adresa **concurs.top.info@gmail.com**;
- d. Nu se acceptă lucrări neînsoțite de Fișa de înscriere.

3. Desfășurarea etapei indirecte/prin corespondență a concursului

- a. Trimiterea invitațiilor însoțite de regulamentul concursului
- b. Înscrierea participanților
- c. Jurizarea lucrărilor primite de către comisia de examinare



- d. Rezultatele vor fi comunicate prin poșta electronică, în baza fișelor de înscriere, până la data de **17 mai 2019**, dată la care vor fi trimise și diplomele și certificatele de participare.

TEMATICA PENTRU ETAPA CU PARTICIPARE INDIRECTĂ/PRIN CORESPONDENȚĂ

Desfășurarea concursului:

- **Înscrierea la concurs** se face electronic, prin trimiterea fișei de înscriere și a lucrărilor elevilor, la adresa **concurs.top.info@gmail.com**, cu mențiunea „pentru Top Info”, **până la data de 23 martie 2019**.
- La concurs pot participa elevi ai claselor II-X, de la Palatele / Cluburile Copiilor din țară, cât și elevilor din școli gimnaziale și liceu;
- Pentru această secțiune concursul constă în realizarea unei lucrări acasă și trimiterea ei, pe tema dată funcție de grupa de vârstă astfel:
 - a. **SECȚIUNEA PAINT** ce constă în desene realizate cu PAINT – pentru elevii claselor II – IV (va fi realizat 1 desen în Paint, care reprezintă o imagine pe o tema dată. În colțul din dreapta jos va fi trecut numele și clasa elevului care a realizat desenul);
 - b. **SECȚIUNEA AFIȘ / POSTER, PREZENTĂRI POWER POINT, FILM DE SCURT METRAJ** – pentru elevii claselor V – X
- Cadrul didactic-coordonator din fiecare școală, va fi persoana de contact între elevi și organizator. Profesorul coordonator va avea grijă ca lucrările trimise să fie realizate de către elevi și nu preluate din internet;
- **Fișierele vor fi salvate** în următorul format: **clasa_Nume Prenume elev_școală**;

Jurizarea lucrărilor înscrise pentru secțiunea cu participare indirectă, se va face până la data de **15 mai 2019** - Baremele de corectare sunt stabilite de către comisia de evaluare, formată din profesori de informatică; Jurizarea va fi realizată pe secțiuni.

- **Transmiterea rezultatelor și a diplomelor se va face electronic, până la 17 mai 2019, la adresele de mail specificate în fișa de înscriere;**
- Nu se primesc contestații;
- Lucrările trimise la concurs vor deveni proprietatea Palatului Copiilor Sibiu, unde se organizează concursul.



Palatul Copiilor Sibiu
Str. Constitutiei nr. 2
Tel – Fax 0269/ 217655
e-mail: pcsibiu@yahoo.com

CRITERII DE JURIZARE

AFIS / POSTER

- Raportarea la tema dată;
- Originalitatea, creativitatea și imaginația dovedite de elev prin lucrarea realizată;
- Armonia și expresivitatea lucrării;
- Raportul detaliu-întreg;
- Echilibrul între imagine și text;

SECTIUNEA PAINT

- Cât de sugestiv este desenul pentru tema dată;
- Originalitatea, creativitatea și imaginația dovedite de elev prin lucrarea realizată;
- Armonia și expresivitatea lucrării;
- Raportul detaliu-întreg;

SECTIUNEA PREZENTĂRI POWER POINT

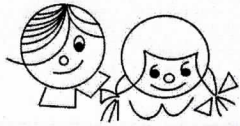
- Raportarea la tema dată;
- Originalitatea, creativitatea și imaginația dovedite de elev prin lucrarea realizată;
- Armonia și expresivitatea lucrării;
- Raportul detaliu-întreg;
- Echilibrul între imagine și text;
- Prezentarea va avea maxim 10 slide-uri (diapozitive)

SECTIUNEA FILM DE SCURT METRAJ

- Raportarea la tema dată;
- Originalitatea, creativitatea și imaginația dovedite de elev prin lucrarea realizată;
- Armonia și expresivitatea lucrării;
- Raportul detaliu-întreg;
- Echilibrul între imagine și text;
- Filmul va avea maxim 5 minute și dimensiune max. 20 Mb.

Pentru nelămuriri sau detalii legate de concurs, ne puteți contacta la tel: 0729 107 187 sau e-mail concurs.top.info@gmail.com

Vă așteptăm cu drag!



Palatul Copiilor Sibiu
Str. Constitutiei nr. 2
Tel – Fax 0269/ 217655
e-mail: pcsibiu@yahoo.com

Profesori colaboratori,

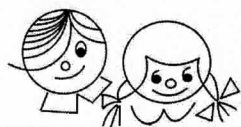
Daniela Muntean - Inspector școlar pentru educație permanentă și activități extrașcolare
Anca Voineag - Inspector școlar Proiecte educaționale și Informatică
Sorin Dan Volosciuc - Director Colegiul Tehnic Energetic Sibiu

Profesori organizatori,

Maria Canțer - prof. informatică Colegiul Tehnic „Terezianum” Sibiu
Virginia Popa - prof. informatică Colegiul Tehnic Energetic Sibiu
Claudia Armenciu - prof. informatică Școala Gimnazială Nr.1 Sibiu
Eugen Demian - prof. Școala Gimnazială Nr.13 Sibiu
Doina Solomon - prof. Palatul Copiilor Sibiu



Coordonator,
prof. Doina Solomon – Palatul Copiilor Sibiu



Palatul Copiilor Sibiu
Str. Constitutiei nr. 2
Tel – Fax 0269/ 217655
e-mail: pcsibiu@yahoo.com

ANEXA 1 - Fișă de înscriere

FIȘA DE ÎNSCRIERE
LA CONCURSUL REGIONAL “ TOP INFO”
EDIȚIA A XI-a
SIBIU 2019

.....

(Instituția de învățământ)
înscrie la concurs următorii elevi

Nr crt	Nume prenume elev	Clasa	Secțiunea	Titlul lucrării
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Data

Profesor îndrumător

Tel.

Email

Director,

Profesor îndrumător,

Evaluare tutorial

Tema: Tutoriale pentru dobândirea competențelor digitale

Evaluarea va viza 2 aspecte:

- proiectarea produsului
- implementarea produsului

I. Proiectarea produsului

Tutorialul va fi însoțit de o documentație (un fișier Word, max. 10 pagini), care va avea numele concurentului, urmat de numele județului (ex. Popa Maria_Sibiu)

Documentație va conține:

a) Proiectarea cerințelor pedagogice

- Tema
- Scop
- Obiective educaționale
- Scurtă descriere
- Scenariu didactic
- Bibliografie

b) Proiectarea produsului software

- Cerințele funcționale și cele ne-funcționale vizate
Ex.
- Aplicații software utilizate la elaborarea tutorialului

II. Implementarea produsului

Criterii de evaluare

I. Proiectare produsului

1. Documentație

- Documentația solicitată este completă

- Documentația este corect întocmită (ex. obiectivele sunt corelate cu scenariul didactic)

2. Valoarea educațională

Valoarea educațională determină dacă programul îndeplinește în mod eficient obiectivele educaționale ale temei tratate.

II. Implementarea produsului

1. Conținutul

- Conținutul urmărește o succesiune logică, bine structurată/ organizată
- Informația este clar prezentată
- Informația este corectă din punct de vedere științific
- Exemplele date au sens și susțin informația

2. Implementare software

Se va avea în vedere calitatea implementării soluției software respectiv:

- Cerințele funcționale propuse în proiectare sunt îndeplinite sau nu.
- Cerințe ne-funcționale – ex. gradul de utilitate, fiabilitate, portabilitate, eficiență.
- Mijloacele de navigare prin tutorial sunt flexibile și intuitive.
- Interfață user-friendly, etc.

Notă:

1. Produsele vor fi transmise organizatorilor pe adresa concursului, concurs.top.info@gmail.com, cu o săptămână înainte de desfășurarea acestuia prin www.wetransfer.com, însoțite de fișa de înscriere (semnată și ștampilată) scanată.
2. Dacă produsul are nevoie de alte programe adiționale, acestea vor fi aduse de către concurenți și vor fi instalate înainte de prezentarea proiectului. Produsele care necesită instalare trebuie însoțite de instrucțiuni detaliate.
3. În produs nu este permis să apară filme/imagini cu minori, fără a exista acordul scris al părinților/tutorilor acestora.
4. Autorii dau dreptul organizatorilor concursului să publice produsele pe site-ul concursului, în scopuri educaționale.