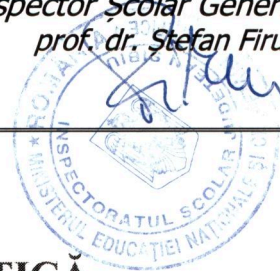




Palatul Copiilor Sibiu
Str. Constitutiei nr. 2
Tel – Fax 0269/ 217655
e-mail: pcsibiu@yahoo.com

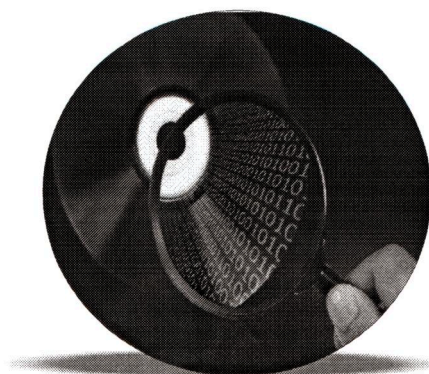
Aprobat
Inspector Școlar General
prof. dr. Ștefan Fîru



**Top
Info**

CONCURSUL REGIONAL DE INFORMATICĂ „Top Info”

Ediția a IX-a
Sibiu
ianuarie - mai 2017



Dragi elevi și colegi profesori,

Palatul Copiilor Sibiu și profesorii colaboratori, vă invită să participați la **CONCURSUL REGIONAL DE INFORMATICĂ „Top Info”** ediția a IX-a care va avea loc în perioada **ianuarie – mai 2017**. Concurs aflat în Anexa nr.7 la OMEN nr 3248/14.02.2017, la L.Domeniul Tehnic poziția 1686.

„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.

- REGULAMENT -

1. Concursul se adresează elevilor din Palatele / Cluburile Copiilor din țară, cat si elevilor din școli gimnaziale si liceu, din clasele I-X.
2. Concursul are următoarele secțiuni

A. CU PARTICIPARE DIRECTĂ

a. SECȚIUNEA UTILIZARE (clasele I-VIII)

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

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

- realizarea unui tutorial pe o temă dată – **Algoritmi** -



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

B. CU PARTICIPARE INDIRECTĂ/PRIN CORESPONDENȚĂ (clasele I-X)

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

TEMATICA PENTRU ETAPA CU PARTICIPARE DIRECTĂ

a. SECȚIUNEA UTILIZARE

SO Windows

Paint

Ms.Word

Ms.Excel

Ms.PowerPoint

b. SECȚIUNEA SOFT EDUCATIONAL - TUTORIAL

Tema: Algoritmi

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/ învățare
- Bibliografie

b) Proiectarea produsului software

- Cerințele funcționale și cele ne-funcționale vizate
- 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 stampilată) 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.

TEMATICA PENTRU ETAPA CU PARTICIPARE INDIRECTĂ / PRIN CORESPONDENȚĂ

- a. **SECȚIUNEA PAINT** ce constă în desene realizate în PAINT – pentru elevii claselor I – IV (va fi realizat 1 desen în Paint, care reprezintă o imagine cu tema „Sibiu regiune gastronomică”. În colțul din dreapta jos va fi trecut numele, scoala și clasa elevului care a realizat desenul);
- b. **SECȚIUNEA AFIȘ / POSTER, PREZENTĂRI POWER POINT, FILM DE SCURT METRAJ** – pentru elevii claselor V – X cu tema „Sibiu regiune gastronomică”

**Fișierele vor fi salvate în următorul format: clasa_Nume Prenume elev_oras;
Fiecare profesor trimite o singură arhivă cu toate lucrările.**

ÎNSCRIEREA LA CONCURS

se realizează prin trimiterea fișei de înscriere (Anexa 1) și a lucrărilor astfel:

- a. Data limită pentru înscriere **participare directă este 14 mai 2017;**
- b. Data limită pentru înscriere **participare indirectă este 7 mai 2017**
- c. Fiecare profesor îndrumător trimite un document scanat, ce conține fișa de înscriere după modelul din Anexa 1, semnată de către profesor, director școala 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.

Desfășurarea etapei indirecte/prin corespondență a concursului

- a. Trimiterea invitațiilor însoțite de regulamentul concursului
- b. Înscrierea participanților și primirea lucrărilor
- 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 **10 iunie 2017**, dată la care vor fi trimise și diplomele și certificatele de participare.
- e. Nu se primesc contestații la probele practice
- f. Lucrările trimise la concurs vor deveni proprietatea Palatului Copiilor Sibiu, unde se organizează concursul.

CRITERII DE JURIZARE

AFIȘ / 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;

SECȚIUNEA 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;

SECȚIUNEA 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 15 slide-uri (diapozitive)

SECȚIUNEA 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 3 minute și dimensiune max. 20 Mb.



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

Pentru nelămuriri sau detalii legate de concurs, ne puteți contacta la tel: 0729 107 187 sau e-mail concurs.top.info@gmail.com;
Pentru secțiunea Soft educațional telefon 0741169507.

Vă așteptăm cu drag!

Profesori colaboratori,

Muntean Daniela	- Inspector Activități extrașcolare
Anca Voineag	- Inspector Programe comunitare și Informatică

Profesori organizatori,

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

Director,
prof. Vecsei Daniel



Coordonator,
prof. Doina Solomon – Palatul Copiilor Sibiu

Cadrul didactic-coordonator din fiecare scoala, 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;