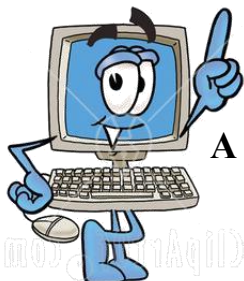




Avizat de director instituție de aplicație,
Școala Gimnazială „Mircea cel Bătrân” Pitești
Prof. Dragoș Dinculescu



**REGULAMENT DE ORGANIZARE
A CONCURSULUI JUDEȚEAN PENTRU CLASELE III-VIII
„MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ”
EDIȚIA a XX-a
organizat în cadrul proiectului județean
”ÎNVAȚĂ DE MIC SĂ UTILIZEZI CALCULATORUL”**

Concursul se desfășoară în data de 18 mai 2019 conform programului anexat și se adresează elevilor din clasele III-VIII.

1.1. MOD DE DESFĂȘURARE

Concursul are 2 secțiuni și se desfășoară pe grupe de vârstă cu participarea directă a elevilor.

1. Competențe digitale

1. elevii claselor a III-a și a IV-a
2. elevii claselor a V-a și a VI-a
3. elevii claselor a VII-a și a VIII-a

2. Programare în Scratch – clasele a IV-a, a V-a și a VI-a

Elevii vor fi prezenți înainte de ora de începere, în laboratoarele de informatică. Concursul începe la ora 10:00 și constă în două probe:

- proba teoretică – rezolvarea unui test cu itemi obiectivi și semiobiectivi. Timpul de lucru este de o oră.

- proba practică. Timpul de lucru este de o oră.

Subiectele propuse vor fi elaborate conform programei concursului. Se va trage la sorți o variantă din cele propuse atât pentru proba teoretică cât și pentru proba practică.

La secțiunea 2, proba practică va consta în rezolvarea unor probleme folosind limbajul Scratch.

1.2. EVALUAREA

Evaluarea probelor se va realiza de către comisia de evaluare utilizând baremele de evaluare elaborate la fiecare secțiune pe grupă de vârstă.

Punctajul final al fiecărui concurent se va obține prin cumularea punctajelor acordate la fiecare probă din concurs.

1.3. PREMII

1. Pentru fiecare categorie de vârstă ierarhia se va stabili în ordinea descrescătoare a punctajelor finale obținute de fiecare concurent. Se vor acorda premii (I, II, III) și mențiuni. Se poate acorda același premiu/mențiune pentru punctaje egale, fără a depăși numărul total de premii și mențiuni. Numărul total de premii I, II, III și mențiuni nu poate depăși 15% din numărul total de participanți pentru fiecare categorie de concurs.

2. Vor fi eliberate diplome de participare și diplome pentru premii și mențiuni, cu număr de înregistrare al școlii organizatoare, respectiv al inspectoratului școlar județean. Pe diplomele acordate elevilor se va preciza și numele profesorului coordonator.

1.4. PRECIZĂRI TEHNICE

1. Soft-urile utilizate la proba practică sunt: Scratch 2.0 Offline Editor, Windows 7 și Microsoft Office 2010, toate în limba română (se recomandă cunoașterea și utilizarea acestor aplicații).
2. Este interzisă operarea de modificări în fișierele elevilor pe parcursul evaluării.
3. Concurenții trebuie să salveze proiectele/fișierele conform cerințelor specificate în enunțul subiectelor și să rezolve toate subiectele în timpul alocat.
4. În timpul concursului, elevii nu vor utiliza stick-uri, telefoane mobile, alte mijloace de comunicații moderne.
5. Concurenții nu vor utiliza alte surse de documentare decât Help-ul aplicațiilor folosite.

1.5. PROGRAMĂ CONCURSULUI:

SECȚIUNEA COMPETENȚE DIGITALE

I. CLASELE a III-a și a IV-a

Notă: toate cerințele programei de concurs vor fi tratate în versiunile precizate ale softurilor.

Cap. 1. Noțiuni de bază despre structura unui calculator și utilizarea sistemului de operare Windows.

➤ Componentele unui calculator

- Clasificare (dispozitive de intrare, ieșire și intrare-ieșire)
- Identificare, caracteristici

➤ Tastatura

- Taste speciale: *Ctrl, Alt, Shift, Tab, Enter, Backspace, Delete, Space, Enter, CapsLock, Esc, Num Lock, Print Screen*
- Taste de poziționare: tastele săgeți, *PgUp, PgDown, Home, End*

➤ Combinații de taste pentru anumite comenzi

➤ Interfața sistemului de operare Windows

- Recunoașterea pictogramelor (iconițe)
- Selectarea obiectelor (adiacente, neadiacente)
- Elementele componente ale ferestrelor, aranjarea ferestrelor
- Configurarea desktop-ului
- Opțiunile Meniului Start
- Configurarea barei meniului Start
- Modul de alocare a unităților de disc
- Cunoașterea instrumentelor de lucru în aplicația Computer
- Noțiunile de folder și fișier. Proprietăți, atribute.
- Organizarea logică a informațiilor pe disc (crearea unui folder, operații cu foldere și fișiere)
- Meniul contextual (opțiunile care apar la apăsarea butonului drept al mouse-ului pe desktop sau pe un obiect)
- Capturi de ecran. Salvare fișier grafic în diferite formate.

Cap. 2. Accesorii Windows

➤ Aplicația Paint

- Elementele suprafeței de lucru a aplicației Paint
- Toate instrumentele de lucru ale programului (Panglica Pornire)
- Opțiunile panglicii Vizualizare, setări proprietăți imagine, definire culori

- Capturi de ecran și salvare în diferite formate
- Aplicații practice (modificarea unor imagini, realizarea unor desene după un model dat sau creație proprie pe o temă impusă cu respectarea cerințelor)

➤ **Aplicația Notepad**

- Elementele ferestrei aplicației (bara de titlu, bara de meniuri, suprafața de lucru, bara de stare, barele de derulare)
- Opțiunile meniurilor programului
- Operații cu blocuri de text (decupare, copiere, lipire, ștergere, selectare totală)
- Utilizarea tastelor speciale și a tastelor de poziționare și editare în documente text, cu opțiunea Word Wrap (*Încadrare text*) activată
- Aplicații practice de editare corectă și rapidă a textelor

➤ **Aplicația Calculator (vizualizare standard):**

- Operații aritmetice (adunare, scădere, înmulțire, împărțire)
- Butoanele calculatorului standard (MS, MR, MC, M+, C, CE, Backspace etc.)
- Aplicații matematice (calcul de expresii matematice)
- Istoric, grupare cifre, conversie unități, calcul de date

Cap. 3. Editorul de texte WordPad

- Elementele ferestrei aplicației (bara de titlu, panglici, suprafața de lucru, bara de stare, barele de derulare, butonul WordPad)
- Operații cu documente WordPad (salvare, creare, deschidere, imprimare)
- Formatarea documentelor (inițializare pagină, formatare la nivel de caracter și la nivel de paragraf)
- Instrumentele și opțiunile de inserare, editare și vizualizare (Panglicile Pornire, Vizualizare)
- Aplicații practice (realizarea unor documente de tip scrisoare, felicitare, afis etc.)

II. CLASELE a V-a și a VI-a

Notă: toate cerințele programei de concurs vor fi tratate în versiunile precizate ale softurilor.

Cap. 1. Structura și funcționarea unui calculator

- Noțiuni de baza despre computere, tipuri de computere
- Identificarea și descrierea generală a componentelor hardware și software
- Unitatea centrală, memoria internă, microprocesor, plăci importante
- Suporturi de memorie externă
- Tastatura (tipuri de taste, funcții)
- Mouse-ul (selectare obiecte, tipuri de cursoare, acțiuni)
- Echipamente periferice de intrare/ieșire și intrare-ieșire (enumerare, descriere pe scurt)
- Prezentarea succintă a unor noțiuni de bază: comandă, program, aplicație

Cap. 2. Utilizarea sistemului de operare Windows 7

- Desktop, pictograme, scurtături, ferestre
- Manipularea ferestrelor și pictogramelor
- Transferul de informații între aplicații
- Dosare și fișiere (operații cu dosare și fișiere)
- Căutarea fișierelor și dosarelor
- Personalizarea ecranului, tastaturii, mouse-ului, datei și orei etc.
- Accesorii Windows (Calculator, Notepad, WordPad, Paint, Instrument de decupare)

Cap. 3. Editorul de texte Microsoft Word

- Crearea documentelor Word (editare, selectare, corectare, ștergere texte etc.)

- Operații cu documente Word (salvare, închidere, deschidere, vizualizare, revizuire etc.)
- Operații cu blocuri de text (copiere, mutare, lipire, ștergere etc.)
- Formatarea documentelor (aspectul paginii, formatarea caracterelor și a paragrafelor).
- Numerotarea paginilor
- Inserare simboluri, comentarii
- Antete și subsoluri, note de subsol și de final
- Borduri de pagină, inscripționări
- Inserarea și formatarea obiectelor (forme, miniaturi, imagini, SmartArt, WordArt)
- Opțiunile programului (de exemplu setarea unității de măsură în inchi/cm)
- Inserarea și formatarea tabelor
- Copierea/generarea unui text în/din Help-ul aplicației

III. CLASELE a VII-a și a VIII-a

Notă: toate cerințele programei de concurs vor fi tratate în versiunile precizate ale softurilor.

Cap. 1. Definierea conceptelor de baza ale unui sistem de calcul. Utilizarea sistemului de operare WINDOWS pentru stocarea, prelucrarea și prezentarea informației

- Identificarea componentelor hard și soft ale unui calculator personal
 - Unitatea centrală
 - Dispozitive de intrare
 - Dispozitive de ieșire
 - Memorii
 - Conceptul de sistem de operare
 - Tipuri de software
- Descrierea funcționării unui calculator personal
 - Rolul și funcțiile componentelor unui calculator personal
- Argumentarea necesității securizării computerelor și a rețelelor
 - Drepturi de acces
 - Virusi informatici și antivirusi
- Descrierea implicațiilor utilizării calculatorului, din punct de vedere al sănătății
 - Ergonomia postului de lucru
 - Măsuri de sănătate și siguranță în utilizarea calculatorului
 - Afecțiuni provocate de un mediu de lucru inadecvat
- Descrierea aspectelor de bază legale privind utilizarea soft-ului
 - Legislația referitoare la drepturile de autor privind produsele software
 - Aspecte economice ale nerespectării legislației (pentru producător, pentru utilizator)
- Vizualizarea informațiilor referitoare la resursele hardware și software ale calculatorului (versiune sistem de operare, tipul procesorului, memorie instalată, etc.)
- Descrierea interfeței sistemului de operare: desktop, data și ora, volumul, opțiuni desktop de afișare (de exemplu: opțiuni pentru fundal, screen saver, diverse opțiuni de setare)
- Descrierea organizării informațiilor pe suport extern: disc logic, director, fișier – identificare, proprietăți, vizualizare conținut
- Operații cu directoare și fișiere: creare, copiere, mutare, ștergere, căutare, redenumire, vizualizarea conținutului, determinarea dimensiunii
- Cunoașterea și utilizarea accesoriilor sistemului de operare Windows

Cap. 2. Aplicația Microsoft Excel

- Aplicarea operațiilor elementare și a conceptelor de bază ale aplicației Excel (deschiderea/închiderea aplicației, salvarea unei foi/registru de calcul, folosirea funcției „ajutor”, moduri de vizualizare)
- Utilizarea opțiunilor de formatare și gestionare a datelor din foile de calcul
 - Formatarea documentului: stabilirea dimensiunilor și marginilor paginii, orientarea

acesteia, adăugare antet și subsol, introducerea numerelor de pagină, etc.

- Formatarea celulelor (alegerea tipului datelor ce le vor conține, introducerea de informații într-o celulă: numere, text, simboluri, formatarea textului: font, dimensiune, stil, culoare, orientare, operații cu celule: selectare, copiere, mutare, ștergere, cautarea/ înlocuirea, adăugarea de borduri)

- Formatarea foilor de calcul (operații de bază cu foi de calcul, inserarea de rânduri/coloane, modificarea dimensiunilor liniilor și coloanelor, unirea celulelor și stabilirea tipului de aliniere, funcția Înghețare panouri, sortarea datelor după unul sau mai multe criterii)
- Formule de calcul: folosirea funcțiilor sumă, medie, produs, minim, maxim, numărare-count, countif, if
- Grafice: crearea diferitelor tipuri de grafice-cu coloane, cu bare, disc și formatarea graficelor-titlu, legendă, etichete, culori etc.

Cap. 3. Aplicația Microsoft PowerPoint

- Operații de bază necesare realizării unei prezentări (pornirea / închiderea/salvarea unei prezentări)
- Elemente de bază în editarea textului (crearea unei noi prezentări, alegerea caracteristicilor pentru slide-uri, folosirea șabloanelor, utilizarea slide-urilor de tip master)
- Formatarea unei prezentări (Formatarea textului – stil, mărime, culori, centrare, aliniere, redimensionarea și mutarea casetelor de text într-un diapozitiv, setarea grosimii liniei, stilului și culorilor unei casete de text, inserarea marcatorelor, utilizarea imaginilor/ tabelor/ legături/ elemente media în prezentare, inserarea unei imagini – modificarea proprietăților imaginii, mutarea ei în alt diapozitiv, adăugarea de efecte obiectelor din slide-uri, efecte de tranziție, etc.)
- Cunoașterea și utilizarea unor reguli importante privind crearea și vizualizarea prezentărilor media

SECȚIUNEA PROGRAMARE ÎN SCRATCH

CLASELE A IV-A, A V-A și a VI-a

- Programa clasei a V-a și programa clasei a VI-a, capitolul Algoritmi

1.6. DISPOZIȚII FINALE:

1. La fiecare categorie de vârstă pot participa maxim 2-3 elevi/unitate școlară. Recomandăm școlilor participante să realizeze o fază pe școală pentru selectarea obiectivă și corectă a elevilor. Școala organizatoare poate participa cu maximum 6 elevi la fiecare categorie.
2. Data limită de înscriere este 13 mai 2019, iar la înscriere trebuie precizate: secțiunea, clasa, unitatea de învățământ, numele și prenumele elevului și numele profesorului îndrumător; fișele de înscriere vor fi trimise prin fax și pe adresa de e-mail a școlii cu mențiunea pentru Concursul de informatică.
3. Fișierele elevilor, subiectele, baremele de evaluare devin proprietatea Școlii Gimnaziale „Mircea cel Bătrân”-Pitești, care este organizatorul concursului, acesta având dreptul de a le folosi ca material didactic și de a le publica cu mențiunea numelui autorului, de asemenea rezultatele concursului și imagini din timpul desfășurării concursului vor fi publicate pe site-ul școlii organizatoare sau a școlilor partenere cu acordul celor implicați.
4. Persoană de contact: prof. Paula Cioară
tel. 0741248396, email: paulacioara@yahoo.com.

ANEXA 1

FIȘA DE ÎNSCRIERE pentru concursul județean MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ

(se trimite prin fax la 0248 276 340 și prin e-mail pe adresa școlii organizatoare)

Data limită de trimitere a fișei completate este 13 MAI 2019

Unitatea de învățământ:

Nr. crt.	Secțiunea	Nume și prenume elev	Clasa	Profesor îndrumător

ANEXA 2

PROGRAMUL CONCURSULUI JUDEȚEAN „MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ”

Data concursului 18 MAI 2019

Intervalul orar	Activitatea desfășurată
9:30 – 10:00	Sosirea participanților
10:00 – 11:00	Desfășurarea probei teoretice Clasele V-VI (competențe digitale)
10:00 – 11:00	Desfășurarea probei practice Clasele VII-VIII și III-IV (competențe digitale)
11:15 – 12:15	Desfășurarea probei practice Clasele V-VI (competențe digitale)
11:15 – 12:15	Desfășurarea probei teoretice Clasele VII-VIII și III-IV(competențe digitale)
10:00-12:00	Desfășurarea probei practice Clasele IV-VI (programare în Scratch)
13:00 – 19:00	Evaluarea lucrărilor practice și a lucrărilor scrise
19:00 – 19:30	Centralizarea rezultatelor și afișarea la avizier
20:00 – 21:00	Publicarea rezultatelor pe site-ul școlii