



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31 mai 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a V-a

SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Creați pe Desktop un folder (dosar) cu numele codului de elev primit și salvați proiectele Scratch cu denumirea lor din subiect.

1. Proiectul "Tema lui Andrei" (50 de puncte)

Andrei, elev în clasa a treia, a primit temă de la doamna învățătoare să găsească cea mai mică cifră și cea mai mare cifră a unui număr natural de exact patru cifre. Pentru a o impresiona pe doamna învățătoare acesta vrea să realizeze un proiect în Scratch care să determine în mod automat cifra minimă și cifra maximă pentru orice număr dat de patru cifre.

Deoarece este pasionat de informatică acesta caută să realizeze un proiect cât mai atractiv, astfel, el alege un decor de interior și caută două personaje: personajul Dani care să-l interpreteze pe el și personajul Abby care să o interpreteze pe doamna învățătoare. Dani o va saluta pe Abby spunându-i "**Bună ziua, doamna învățătoare!**", iar Abby de asemenea salută și ea și îi va da numărul citit pentru a determina cifra minimă și cifra maximă. După câteva secunde de gândire Dani va realiza **5** pași înainte și îi va spune doamnei învățătoare rezultatele dorite. **(30p)**

Abby, care o interpretează pe doamna învățătoare îl va felicita pe acesta și îi va spune de două ori "**Felicitări, Andrei !**", iar la final pentru a-i stimula creativitatea și efortul depus doamna învățătoare îi acordă lui Andrei nota 10. Personajul Dani care îl interpretează pe Andrei va spune "**Mulțumesc!**" Ajutați-l pe Andrei să realizeze proiectul propus. **(20p)**

2. Proiectul "Bunica Ioana" (40 de puncte)

Deoarece se apropie 1 Iunie, **bunica Ioana** comandă pentru cei **patru nepoți** ai ei bomboane. Ea comandă bomboane de trei tipuri astfel: comandă **x** bomboane cu ciocolată, **y** bomboane cu caramel sărat și **z** bomboane cu cremă de căpșuni. Verificați dacă bunica poate să împartă bomboane de fiecare tip pentru cei **patru nepoți**, știind că aceasta vrea ca fiecare nepot să primească cel puțin o bomboană din fiecare tip de bomboane.

Dacă poate să împartă bomboanele la cei **patru** nepoți, bunica va fi foarte bucuroasă, va face 3 pași înainte și va exclama "**Sunt foarte fericită. Toți copiii au primit bomboane!**". Vă rugăm să determinați câte bomboane primește fiecare nepot în total și câte bomboane îi rămân bunicii în total.

Dacă bunica are prea puține bomboane, ea va face trei pași înapoi și va exclama :"**Uff, trebuie să mai cumpăr bomboane!**". În acest caz, determinați și afișați câte bomboane de fiecare tip trebuie să mai comande bunica Ioana astfel încât fiecare nepot să primească cel puțin o bomboană de fiecare tip. Citind de la tastatură cele 3 variabile **x**, **y** și **z**, ajutați-o pe bunica să împartă bomboanele celor **4** nepoți ai ei, folosind un proiect realizat în Scratch care să respecte cerințele de mai sus și să conțină:

- o scenă la alegere cu un decor de interior unde bunica Ioana va împărți bomboanele.
- un personaj interpretând pe bunica Ioana care la final să spună câte bomboane a împărțit fiecărui nepot, iar după **3** secunde să spună câte bomboane a cumpărat în total.

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total – 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATI

31 APRILIE 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a VI-a

SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Creați pe Desktop un folder (dosar) cu numele codului de elev primit și salvați proiectele Scratch cu denumirea lor din subiect.

1. Proiectul „Knight și Merele” (45 de puncte)

Realizează un **joc interactiv în Scratch** cu personajul **Knight**, care trebuie să **prindă 3 mere într-un bol** pentru a-l umple.

Knight se deplasează **stânga-dreapta** pe ecran și controlează poziția **bolului** prin **click cu butonul mouse-ului**.

Scopul este să prindă **3 mere** care cad din copac. Fiecare măr prins determină o **modificare vizuală** a bolului.

Comportamentul jocului

- La **start**, apare fundalul ales pentru joc (ex: livadă, pădure, curte).
- Mărul începe să **cadă periodic** de sus în jos, din copac.
- Când utilizatorul **face click cu mouse-ul**, **bolul este deplasat** de Knight.
- Dacă mărul **atinge bolul**, scorul crește, se redă un **sunet** și bolul își **schimbă costumul** pentru a arăta progresul.
- Când bolul ajunge la **3 mere**, jocul se oprește și apare un **mesaj de reușită**, alături de:
 - un **fundal nou** (de bucurie, final de joc),
 - schimbarea **costumului lui Knight**,
 - și un **sunet de victorie**.
- Pe toată perioada jocului, pe ecran este vizibil un **TIMER** pentru a vedea cât de repede umple jucătorul bolul.

2. Proiectul „Misiunea Matematică – Comoara Pierdută” (45 de puncte)

Creează un joc interactiv în Scratch, în care un **personaj aventurier** (ex: explorator, detectiv, pirat etc.) trebuie să rezolve corect **3 probleme de matematică** pentru a descoperi o **comoară ascunsă**. Jucătorul primește **3 exerciții matematice** (adunare, scădere sau înmulțire), fiecare întrebare având **3 variante de răspuns**, dintre care **una este corectă**.

Dacă jucătorul alege răspunsul corect, personajul face un **pas spre comoară**, acest lucru fiind vizibil în noua scenă care apare. Se redă un **sunet pozitiv** și jucătorul primește **2 puncte**. Pentru a obține totalul de **3 puncte**, trebuie să indice dacă **rezultatul este par sau impar**. Dacă răspunde corect va primi 1 punct, iar dacă greșește i se va scădea 1 punct. Dacă răspunsul este greșit personajul **rămâne pe loc**, se redă un **sunet de eroare**, iar jucătorul **pierde 2 puncte**.

La final se afișează scorul total și un mesaj:

- Dacă scorul este **4 sau mai mult** → apare mesajul: „**Felicitări, ai găsit comoara!**”
- Dacă scorul este **sub 4** → apare mesajul: „**Mai încearcă!**”

Atenție! Se va urmări și cât de **original și artistic** este proiectul pentru tema impusă (animații, decor, idei proprii, fundal, scene, personaje) nu doar funcționalitatea matematică.

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total – 100 de puncte.

Timp de lucru: 60 de minute



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a V-a



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Ziua Eroilor este o sărbătoare națională din România prin care sunt comemorați bărbații și femeile care au servit și au luptat pentru țară. Școala din care faceți parte participă cu un grup de elevi pasionați la un eveniment istoric cu ocazia acestei sărbători. Făcând parte din grup, va trebui să adunați informații despre această sărbătoare. Rezolvați următoarele sarcini pentru a afla indicii despre Ziua Eroilor.

1. În dosarul vostru creați un nou dosar cu numele **Ziua Eroilor 2025**. Tot ce lucrați la subiectul I salvați în acest dosar.
2. Folosind un browser de Internet și un motor de căutare aflați numele sărbătorii cu prilejul căreia se sărbătorește în fiecare an Ziua Eroilor și data la care s-a stabilit oficial ca acest lucru să se întâmple. Notați răspunsul într-un fișier text cu numele **stabilirea_datei.txt**
3. Pentru o perioadă de timp data sărbătoririi Zilei Eroilor a fost schimbată, Pentru a afla anul restabilirii datei inițiale va trebui să efectuați calculul $28695:15 + 77$. Folosiți o aplicație a sistemului de operare Windows care vă va ajuta în rezolvarea exercițiului. Notați răspunsul în fișierul **restabilire_data_initiala.txt**
4. Căutați pe Internet imaginea unui monument al eroilor din județul vostru. Salvați imaginea în dosarul Ziua Eroilor 2025 cu numele **monument** (Extensii permise ale fișierului .png .jpg .gif .bmp)
5. Vizualizați *proprietățile dosarului Ziua Eroilor 2025*. Realizați o captură de ecran în care să apară dimensiunea acestuia pe disc. Salvați captura cu numele **dimensiune.jpg** în acest dosar.
6. Întrebați Inteligența Artificială (A.I.) *ce părere are despre Ziua Eroilor din România?* Pentru a face acest lucru, accesați **chatgpt.com** rămânând deconectați și faceți o captură de ecran cu răspunsul pe care A.I. îl oferă. Salvați captura cu numele **descriere_AI.png**

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Realizați în Paint un **banner** pentru articolul ce va apărea pe site-ul școlii referitor la Ziua Eroilor. Împreună cu echipa de design ați convenit asupra următoarelor aspecte:



1. Dimensiunea bannerului va fi 1000 x 500 pixeli
2. În mijloc avem desenat steagul României format dintr-un pătrat și două linii negre.
3. Deasupra și sub steag introduceți textul Ziua Eroilor 29 mai 2025, editat cu fontul Kristen ITC, dimensiune 40, culoare negru, îngroșat.
4. În partea stângă a steagului avem o imagine cu un salut militar. Căutați o imaginea pe internet și integrați-o în bannerul vostru. Apoi copiați imaginea și plasați-o în partea dreapta a steagului.
5. Selectați textul care indică anul 2025 și răsturnați pe verticală textul. Apoi răsturnați pe orizontală imaginea din dreapta.
6. Salvați imaginea în dosarul vostru cu numele banner.png

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și litera răspunsului corect într-un document *grila.txt* creat în directorul cu numele vostru:

1) Este o memorie temporară de mare viteză, utilizată pentru a memora datele folosite cel mai frecvent?			
a) memoria cache	b) memoria ROM	c) HDD	d) memoria RAM
2) Care dintre următoarele programe nu este un browser de Internet?			
a) Apple Safari	b) Google	c) Opera	d) Firefox
3) 3YB =			
a) 3072 TB	b) 3072 GB	c) 3072 ZB	d) 1024 EB
4) FPS este o rezoluție specifică pentru			
a) videoproiectoare	b) tablete grafice	c) tastaturi	d) monitoare
5) Procesorul conține o componentă numită UCC care este o abreviere de la...			
a) Unitatea de calcul și comandă	b) Unitatea de comandă și control	c) Unitatea de control și calcul	d) Unitatea calcul și control
6) Care dintre următoarele dispozitive este un dispozitiv periferic de intrare?			
a) boxele	b) imprimanta	c) boxele cu microfon	d) scannerul
7) Emag este o aplicație care oferă servicii de:			
a) FTP	b) e-banking	c) e-commerce	d) IRC
8) Care dintre următoarele adrese aparține unei rețele de socializare?			
a) www.wikipedia.org	b) www.amazon.com	c) www.instagram.com	d) www.netflix.com
9) Placa care facilitează intrarea și ieșirea semnalelor audio ale unui calculator este?			
a) placa de sunet	b) placa de rețea	c) placa video	d) placa de bază
10) Ce efect produce shortcut-ul Ctrl + T atunci când ne aflăm pe un browser?			
a) închiderea ferestrei	b) creează o nouă pagină web dar într-o altă fereastră	c) creează o nouă fereastră	d) creează o nouă pagină web

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a
Clasa a VI-a
SECȚIUNEA COMPETENȚE DIGITALE



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Realizează o prezentare Power Point cu tema „Planeta mea preferată - Marte” care să respecte următoarele cerințe:

Cerințe:

- prezentarea va conține 5 diapozitive și se va denumi *Marte.pptx*
- primul diapozitiv va fi diapozitiv de tip TITLU ȘI CONȚINUT. Titlul va fi Marte scris cu font Calibri de culoare verde, iar la conținut se va scrie: vulcanii gigantici, canalele misterioase, atmosfera subțire.
- Diapozitivul doi trebuie să conțină o imagine cu vulcanul Olympus Mons și se va edita următorul text, la dimensiune 15, culoare verde închis, efect de umbră:

Olympus Mons este cel mai înalt vulcan din sistemul solar, având o înălțime de aproape 22 km.

Adăugați efect de intrare la imagine și aplicați animație literă cu literă pentru text.

(10 p)

- Diapozitivul trei să conțină un tabel de culoare albastru închis și să aibe următorul conținut:

Obiectiv	Caracteristică specială
Canalele misterioase	Structuri care au stârnit multe teorii despre apă și viață
Atmosfera subțire	Combină gazele rare și provoacă condiții extreme

- Diapozitivul patru să conțină text și o organigramă.

Textul să fie aranjat în partea dreaptă și să aibă efect de animație:

Marte este o planetă plină de mistere și contraste. De la munții uriași până la canalele enigmatice, fiecare element invită la explorare și descoperire.

Organigrama să fie situată în stânga textului și să fie de tip ierarhie pe 2 nivele. Fiecare casetă a organigramei să fie colorată diferit:

Marte

- Vulcanii (culoare portocaliu)
- Canalele (culoare verde)
- Atmosfera (culoare albastru deschis) (10 p)
- Slide 5
- Concluzie și animație
- Text: „Marte ne provoacă să visăm și să explorăm necunoscutul dincolo de planeta noastră.” Animație de ieșire pentru text
- Tranziții automate la 3 secunde pentru toate slide-urile. La expunerea animației, diapozitivul doi să nu fie vizibil.

(10p)

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Realizați o prezentare în PowerPoint cu tema ”Jocurile mele video preferate” respectând următoarele cerințe:

- prezentarea va conține 6 slide-uri și se va denumi *joc.pptx*.

(2p)

- primul diapozitiv va conține numele a două jocuri video preferate. Numele primului joc este link către slide-ul 2 (informații și fundal despre jocul 1). Numele celui de-al doilea joc este link către slide-ul 3 (informații și fundal despre jocul 2).
- al doilea slide include o scurtă descriere a primului joc (gen, poveste, platformă) și un fundal relevant (de exemplu, o imagine din joc sau tematică).
- al treilea slide include o scurtă descriere a celui de-al doilea joc și un fundal diferit față de cel de pe slide-ul 2.

(8p)

- în diapozitivul patru se creează două coloane: Prima coloană conține : numele primului joc, plus o imagine reprezentativă cu animație creată manual (de exemplu, zoom sau fade), iar a doua coloană conține numele celui de-al doilea joc, plus o animație diferită, dar creată de voi. **(10p)**
- în diapozitivul cinci să existe două videoclipuri scurte, câte unul pentru fiecare joc.

- diapozitivul șase va conține textul scris artistic, la dimensiunea 16 „ În TIC nu învățăm doar să folosim tehnologia, ci și să o stăpânim cu responsabilitate” și efect inel interior. **(10p)**

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și răspunsul corect într-un document *răspunsuri6.txt* creat în directorul de concurs:

1) Care dintre următoarele este un sistem de operare?			
a) Chrome	b) Windows	c) Excel	d) Photoshop
2) Programul folosit pentru prelucrarea imaginilor este:			
a) Word	b) PowerPoint	c) Excel	d) Paint
3) Ce tip de fișier este asociat cu o imagine?			
a) .docx	b) .ppt	c) .jpg	d) .mp4
4) Ce face butonul „Reply” într-un client de email?			
a) Șterge mesajul	b) Redirecționează mesajul	c) Răspunde la mesajul primit	d) Marchează mesajul ca necitit
5) Mesajele care nu au fost finalizate se află în:			
a) Inbox	b) Spam	c) Drafts	d) niciuna dintre variante
Stabilește valoarea de adevăr a enunțurilor de mai jos (de la 6 la 10) A - adevărat sau F - fals:			
6) Un fișier .mp3 este folosit pentru muzică și sunete.			
7) Aplicația Notepad este destinată exclusiv desenului și picturii.			
8) Adresa unui site web începe, de regulă, cu http sau https.			
9) Funcția „Copy” înseamnă mutarea unui fișier dintr-un folder în altul.			
10) O parolă formată din numele tău este o parolă sigură.			

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a VII-a

PROBA PRACTICĂ



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

În orașul nostru se va organiza un eveniment cu prilejul zilei de 1 Iunie. Scopul evenimentului este de a promova practicarea sportului în rândul copiilor.

1. Creați un afiș sugestiv pentru acest eveniment cu ajutorul aplicației Word. Documentul va fi de tip Portret (Portrait), dimensiune A3 (29,7x42 cm /11,7x16,5 inch), toate marginile vor fi setate la 2 cm (0,78 inch). Salvați documentul în folderul precizat cu numele **afis_sport.docx**. Aceasta trebuie să conțină:

- titlu cât mai atractiv;
- cel puțin două imagini sugestive;
- pe fundal, ca și inscripționare – o imagine ilustrativă sugestivă temei;
- un text scurt care să promoveze beneficiile practicării sportului pentru sănătatea copiilor. Acest text se va scrie într-un format cât mai atractiv;
- un chenar/bordură de pagină pentru afiș care să pună în evidență afișul.

2. Realizați setările necesare pentru a putea imprima culorile și imaginea de fundal de pe afiș.

Se punctează creativitatea și simțul artistic la formatare.

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Ziua Copilului, sărbătorită pe 1 Iunie, este o ocazie specială dedicată copiilor, având scopul de a încuraja petrecerea timpului în aer liber și participarea la activități sportive.

Primăria orașului nostru organizează competiții sportive la care copiii se pot înscrie. Realizând documentul **inscrieri.docx** și urmărind rezolvarea următorilor 6 itemi se poate analiza participarea copiilor la aceste activități.

1. Documentul va avea următoarele setări de pagină: dimensiune A4, orientare peisaj (landscape), marginile sus, și jos 2 cm(0,78 inch), marginile stânga și dreapta 2,5 cm (0,98 inch).

2. Inserați în document tabelul de mai jos

Nr. crt.	Denumire sport	Interval de vârstă	Nr. fete înscrise	Nr. băieți înscriși	Total copii înscriși
1.	Baschet	10-12 ani	12	14	
2.	Handbal	10-12 ani	14	18	
3.	Fotbal	10-12 ani	22	38	
4.	Volei	12-14 ani	23	12	
5.	Baschet	12-14 ani	17	25	
6.	Handbal	12-14 ani	22	26	

3. Formatați tabelul astfel: antetul tabelului are fontul italic (încălinat), culoarea de fundal a antetului este albastru deschis, prima coloană are lățimea 3 cm (1,18 inch) iar restul coloanelor au lățimea 5 cm (1,96 inch).

4. După coloana doi inserați o coloană nouă cu numele Fotografie în care inserați o imagine corespunzătoare a sportului din coloana a doua. Fiecare imagine va avea dimensiunile 2,5 cm x 2,5 cm (0.98 x0.98 inch), aliniată în interiorul celulei pe orizontală la stânga și pe verticală la mijloc.

5. În coloana 6 introduceți o formulă astfel încât Total copii înscriși este suma dintre coloana corespunzătoare pentru fetele înscrise și coloana corespunzătoare pentru băieții înscriși la proba de concurs.

6. Salvați fișierul după care exportați-l și în formatul pdf.

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări și scrieți numărul întrebării și răspunsul corect (A/F) într-un document **raspunsuri7.txt** creat în directorul de concurs:

1. Aplicația Microsoft Word este un editor de imagini. (A/F)
2. Operația de căutare cu înlocuire se realizează prin combinația de taste CTRL+H. (A/F)
3. Scrierea unui text îngroșat se realizează cu ajutorul butonului I. (A/F)
4. Salvarea unui document Word se poate realiza și prin combinația de taste CTRL+S. (A/F)
5. Opțiunea prin care textul este tipărit pe coala de hârtie astfel încât lungimea este mare decât lățimea acesteia este Peisaj (Landscape). (A/F)
6. Extensia documentelor create cu aplicația Word este TXT. (A/F)
7. Opțiunea care permite modificarea lățimii caracterului este Hight. (A/F)
8. Tasta funcțională utilizată pentru comanda Save As... (Salvare ca...) este F12. (A/F)
9. Combinația de taste prin intermediul căreia se realizează selectarea textului până la sfârșitul documentului este CTRL+END. (A/F)
10. Pentru a se relua ultima operație de editare se folosește combinația de taste CTRL+Y. (A/F)

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31.05.2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a VIII-a



VARIANTA 1

Creați un folder pe desktop cu numele codului tău de elev. Toate fișierele create se vor salva în acest folder. Atenție! Dacă fișierele nu există în acest folder nu vor putea fi evaluate.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Creați un registru de lucru nou. Setați prima foaie de calcul a registrului de lucru astfel: format A4; orientare orizontală (tip vedere); margini: sus 1.82, jos 1.85, stânga 1.65, dreapta 1.62; antet 1.09, subsol 1.05. Realizați un antet care să conțină: aliniat la stânga STATISTICĂ, centrat CONCURS, în dreapta data și ora curentă. (5p)

În prima foaie de calcul denumită REZULTATE realizați tabelul următor. Completați datele din tabel pentru 5 candidați, astfel încât coloanele **Proba 1** și **Proba 2** să fie de tip numeric, întreg (fără zecimale), reprezentând rezultatele obținute de fiecare candidat (punctaje între 10-100). (5p)

Nume și Prenume candidat	Proba 1	Proba 2	Media	Rezultat

- Datele din coloana **Media** se vor calcula folosind o formulă corespunzătoare, ca medie a rezultatelor obținute la cele două probe, scrisă cu două zecimale. Pentru celulele coloanei **Media** se va seta culoare de umplere particularizată RGB astfel: Roșu 225, Verde 250 și Albastru 25. (5p)

- Folosind o formulă de calcul, în funcție de media candidaților, se va completa coloana Rezultat cu *admis*, dacă media obținută este peste 85 de puncte sau *respins* în celelalte situații. (5p)

- Sortați multinivel datele, *descrescător* după **Media** și alfabetic după câmpul **Nume și Prenume candidat**. (4p)

- Tabelul va avea bordurile de culoare verde, stilul liniei continuă, pentru partea exterioară și de culoare albastră stilul liniei punctată, pentru partea interioară. Datele se vor scrie cu font Calibri, 12, cu diacritice, capul de tabel evidențiat cu culoarea gri-deschis, scris îngroșat, centrat în celulă. (6p)

SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Se consideră diagrama din figura 1, cu valorile antropologice măsurate pentru trei caracteristici (vârstă, greutate, înălțime) ale unei grupe de copii.

a) Realizați în foaia de calcul **Rezultate antropologice** un tabel în care să fie cuprinse informațiile identificate în diagrama alăturată. (10p)

b) Realizează o diagramă combinată care să redea situația din tabelul de la punctul a) și în care primele 2 caracteristici să fie reprezentate sub formă de coloană grupată, iar ultima caracteristică să fie reprezentată sub formă de linie. (10p)

c) Folosind o formulă de calcul construiește poligonul frecvențelor pentru datele din tabel (numărul de copii asociat fiecărei vârste). (10p)

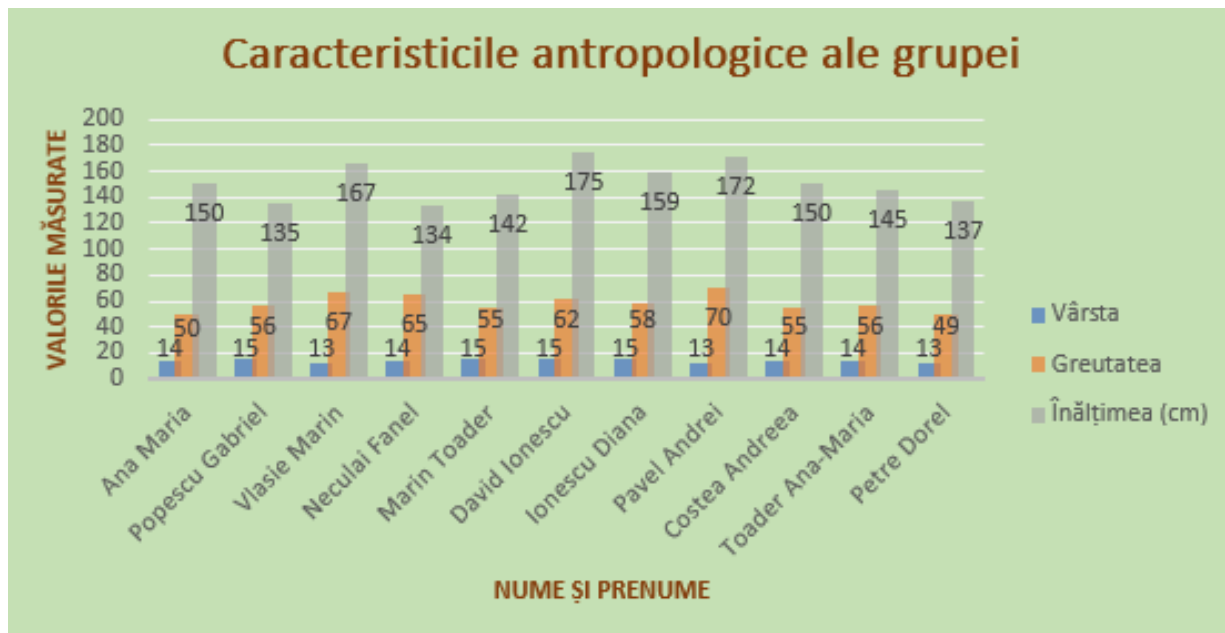


Figura 1.

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

Răspundeți la următoarele întrebări scriind numărul întrebării și răspunsul corect într-un document *răspunsuri8.txt* salvat în directorul de lucru precizat:

- Salvarea unui fișier Excel se face din meniul:
 - Inserare (Insert)
 - Vizualizare (View)
 - Editare (Edit)
 - Fișier (File)
- Calcularea unei sume automate în Excel se face cu ajutorul butonului:
 -
 -
 -
 -
- Umplerea fundalului unor celule selectate cu o culoare se face folosind butonul:
 -
 -
 -
 -
- Funcția =IF(B12>1000; 75%; 50%) se traduce prin:
 - Dacă numărul din celula B12 este mai mare decât 1000 atunci afișează 75%, dacă nu afișează 50%;
 - Dacă numărul din celula B12 este mai mare decât 1000 atunci afișează 50%, dacă nu afișează 75%;
 - Dacă numărul din celula B12 este mai mare decât 1000 atunci calculează 75% din el;
 - Dacă numărul din celula B12 este mai mare decât 1000 atunci calculează 50% din el;
- Înainte de scrierea unei formule matematice într-o celulă se pune semnul:
 - ?
 - +
 - /
 - =
- Celula B7 se găsește la:
 - Intersecția liniei B cu coloana 7;
 - Intersecția liniei 7 cu coloana B;
 - Intersecția liniei 7 cu coloana B7;
 - Intersecția liniei B7 cu coloana 7

7. Formula =SUM(A1:A6)/6 are ca efect:

- a) Însurarea (adunarea) numerelor din celulele A1, A2, ... , A6;
- b) Împărțirea la 6 a fiecărui număr din celulele de la A1 la A6;
- c) Calcularea mediei aritmetice a numerelor din celulele A1, până la A6;
- d) Înmulțirea numerelor cuprinse în celulele de la A1 la A6.

8. Denumiti domeniile de celule indicate în figura următoare:

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

_____ / _____ / _____

9. Pentru a șterge DOAR celula fără conținut din imagine varianta corectă este:

D	E	F	G
11	0	4	8
12		5	6

Ștergere ? X

Ștergere

Deplasare celule la stânga

Deplasare celule în sus

Rând întreg

Coloană întreagă

OK Anulare

- a) deplasare celule la stânga
- b) Deplasare celule în sus
- c) Rând întreg
- d) Coloană întreagă

10. Un document realizat cu aplicația Microsoft Excel poate fi salvat ca:

- a) Fișier cu extensia .xlsx
- b) Fișier cu extensia .pdf
- c) Fișier tip pagină de web
- d) Toate cele de mai sus

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100 de puncte.

Timp de lucru 60 de minute.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a
Clasa a V-a
SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



Barem de evaluare si notare

Subiectul 1-50p

- citirea corectă a datelor: variabila care conține numărul de 4 cifre - **5 p**
- atribuirile realizate corect pentru determinarea cifrelor numărului dat - **10p**
- Determinarea corectă a cifrei minime și a cifrei maxime a numărului, (instrucțiuni "dacă" corecte) - **15p**
- existența personajului Abby pentru doamna învățătoare și afișarea corectă a mesajelor spuse de aceasta, conform cerinței - **5p**
- existența personajului Dani, care îl interpretează pe elevul Andrei și afișarea corectă a mesajelor spuse de acesta, conform cerinței - **5p**
- mișcările realizate corect de cele două personaje - **5p**
- existența decorului de interior, conform cerinței - **5p**

Subiectul 2-40p

- existența scenei cerute - **2p**
- citirea datelor de intrare - **3p**
- determinarea corectă și afișarea numărului de bomboane primite de fiecare nepot al bunicii Ioana și restul de bomboane rămas bunicii în cazul în care ajung bomboanele - **10p**
- determinarea corectă și afișarea numărului de bomboane de fiecare tip pe care ar trebui să le mai cumpere bunica în cazul în care nu îi ajung bomboanele - **10p**
- determinarea și afișarea numărului de bomboane cumpărate în total de bunica Ioana - **5p**
- existența personajului pentru bunica Ioana și afișarea corectă a mesajelor spuse de aceasta, conform cerinței - **5p**
- animația pe scenă a personajului - **5p**

Notă: Se acordă 10 puncte din oficiu

Total: 100 de puncte



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURSUL JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
31 APRILIE 2025, EDIȚIA a XXIII-a
Clasa a VI-a
SECȚIUNEA PROGRAMARE SCRATCH



BAREM DE EVALUARE ȘI NOTARE

Subiectul 1 – 45p

Barem de evaluare – Joc „Knight și Merele” (Total: 45 puncte)

Criteriu	Descriere	Punctaj
1. Fundal inițial și scenă finală	Fundalul inițial este relevant (ex: livadă), iar fundalul final se schimbă corect la finalul jocului	5p
2. Personaj Knight	Se mișcă corect stânga-dreapta.	5p
3. Bolul controlat cu mouse-ul	Bolul este deplasat prin click pe scenă / poziția mouse-ului	5p
4. Mărul cade periodic	Mărul apare sus și cade la intervale de timp	5p
5. Detecție coliziune	Dacă mărul atinge bolul, scorul crește și bolul își schimbă costumul	5p
6. Schimbarea costumelor bolului	Costumele bolului reflectă numărul de mere (0, 1, 2, 3)	5p
7. Finalizarea jocului corectă	La 3 mere, jocul se oprește, apare mesaj de reușită, se schimbă fundalul și costumul Knight	5p
8. Sunete	Se redă sunet la prinderea mărului și la final	2p
9. Timer activ pe tot parcursul jocului	Timpul este afișat în timp real	3p
10. Claritate și organizare cod	Codul este structurat logic, comentat (opțional), fără erori vizibile	5p

Subiectul 2 – 45p**Barem de evaluare – Scratch: „Aventurierul și Comoara Matematică” (Total: 45 puncte)****1. Funcționalitatea jocului (20 puncte)**

Criteriu	Punctaj maxim	Detalii
Implementarea corectă a celor 3 exerciții cu 3 variante de răspuns	6p	Fiecare întrebare are 3 opțiuni, doar una corectă
Calcularea scorului (+3 puncte/răspuns corect cu identificare par/impar, -1 sau -2 la greșeli)	6p	Scorul se actualizează corect după fiecare răspuns
Afișarea scorului final și a mesajului corespunzător („Ai găsit comoara” / „Mai încearcă”)	4p	Apare corect la finalul jocului
Detectarea corectă a răspunsurilor (folosind blocuri „dacă...atunci”)	4p	Folosirea structurii decizionale în mod corect

2. Creativitate și elemente vizuale (15 puncte)

Criteriu	Punctaj maxim	Detalii
Alegerea originală a personajului și decorului	5p	Personajul și fundalul sunt alese creativ
Schimbarea fundalului sau a scenei între întrebări și la final	4p	Fundal diferit pentru fiecare întrebare / la final
Prezentarea vizuală a întrebărilor și a opțiunilor (clar, frumos organizat)	3p	Întrebările sunt lizibile și bine prezentate
Personalizarea (costume, emoții, detalii unice)	3p	Personajul își schimbă costumul sau reacționează vizibil

3. Elemente multimedia (sunete, animații) (5 puncte)

Criteriu	Punctaj maxim	Detalii
Sunete diferite pentru răspunsuri corecte și greșite	2p	Sunete asociate acțiunilor
Efecte vizuale/animații la răspunsuri și la descoperirea comorii	3p	Efecte creative în momente-cheie

4. Claritate, organizare, utilizare blocuri Scratch (5 puncte)

Criteriu	Punctaj maxim	Detalii
Proiectul este clar structurat și ușor de urmărit	2p	Scenele și blocurile sunt bine organizate
Utilizarea eficientă a variabilelor (scor, întrebare curentă etc.)	3p	Folosirea corectă a variabilelor

Oficiu: 10p**Total: 100p**



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a V-a

SECȚIUNEA COMPETENȚE DIGITALE

BAREM

Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Crearea dosarului Ziua Eroilor 2025	5p
	Existența fișierului (2p), Existența răspunsului corect: Înălțarea Domnului, 4 Mai 1920 (+3p)	5p
	Existența fișierului (2p), Existența răspunsului corect: 1990 (+3p)	5p
	Existența fișierului (2p), Extensia solicitată (3p)	5p
	Existență fișier captură (2p), captura din care să reiasă size on disc (3p)	5p
	Existență fișier descriere_Al.png (2p), răspuns corect (3p)	5p
2. (30p)	Dimensiune banner 1000x500	5p
	dreptunghi + 2 linii negre (2p), culorile rosu, galben și albastru (2p), aspect steag (1p)	5p
	Existență text solicitat, font, dimensiune, culoare, îngroșare	5 x 1p = 5p
	imagine salut militar (2p), copiere imagine (2p), poziție corectă (1p)	5p
	Răsturnare pe verticală (3p), răsturnare pe orizontală (2p)	5p
	Banner.png	5p
3. (30p)	1. A	3p
	2. B	3p
	3. C	3p
	4. D	3p
	5. B	3p
	6. D	3p
	7. C	3p
	8. C	3p
	9. A	3p
	10. D	3p

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a VI-a

SECȚIUNEA COMPETENȚE DIGITALE



BAREM DE EVALUARE

Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Prezentare cu 5 slide-uri, salvată cu numele <i>Marte.pptx</i>	2
	Slide 1 – Titlul <i>Marte</i> cu font Calibri verde + conținut specificat	3
	Slide 2 – Imagine Olympus Mons, text cu dimensiune 15, verde închis, efect de umbră + animații	5 (1p/ Formatare)
	Slide 3 – Tabel corect, culoare albastru închis, conținut cerut	4 (2p/tabel) 1p/culoare 1/conținut
	Slide 4 – Text în dreapta cu animație + organigramă ierarhică pe 2 nivele, culori diferite	6 1p/text 1p animație
	Slide 5 – Concluzie + animație de ieșire + tranziții automate la 3 secunde	4
	vizibilitate diapozitiv2	2
	tranziție automată la 2 secunde	4
2. (30p)	Prezentare cu 6 slide-uri, salvată cu numele <i>joc.pptx</i>	2
	Slide 1 – Numele a două jocuri cu link către slide 2 și 3	2
	Slide 2 – Descriere + fundal relevant pentru joc 1	3
	Slide 3 – Descriere + fundal diferit pentru joc 2	3
	Slide 4 – Două coloane: nume + imagine + animație diferită pentru fiecare joc	10
	Slide 5 – Două videoclipuri, câte unul pentru fiecare joc	5
	Slide 6 – Text artistic cu efect de inel interior, dimensiune 16	5
3. (30p)	1-b)	3
	2-d)	3
	3-c)	3
	4-c)	3
	5-c)	3
	6-A	3
	7-F	3
	8-A	3
	9-F	3
	10-F	3

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total **100p.**



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"

31 MAI 2025, EDIȚIA a XXIII-a

Clasa a VII-a

SECȚIUNEA COMPETENȚE DIGITALE

BAREM



Subiect	Cerințe	Punctaj
1. (30p)	Denumire fișier (1p), dimensiune pagină A4 (1p), margini (3p)	5p
	Existența unui documentului afis_competitii_sportive.docx (2p)	2p
	Titlu sugestiv	2p
	O imagine sugestivă - 2p , cel puțin două imagini sugestive - 5p	5p
	Imagine de fundal	3p
	Chenar/bordură	3p
	Setare pentru imprimare culori și imagine de fundal	5p
	Creativitate, simț artistic	5p
2. (30p)	Denumire fișier (1p), dimensiune A4 (1p), orientare (1p), margini (2p)	5p
	Inserare și completare date tabel	5p
	Formatare antet: font italic (1p), culoare de fundal(1p), lățime prima coloană (1p), lățime coloane 2-6 (2p)	5p
	Inserare coloană fotografie (1p), inserarea imaginilor (2p), dimensiune 2,5x2,5 (1p), aliniere (1p)	5p
	Orice formulă - 1p , formulă scrisă corect - 5p	5p
	Export pdf.	5p
3. (30p)	1. F	3p
	2. A	3p
	3. F	3p
	4. A	3p
	5. A	3p
	6. F	3p
	7. F	3p
	8. A	3p
	9. F	3p
	10. A	3p

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.



ȘCOALA GIMNAZIALĂ "MIRCEA CEL BĂTRÂN"
CONCURS JUDEȚEAN "MICA OLIMPIADĂ DE INFORMATICĂ"
31.05.2025, EDIȚIA a XXIII-a



Clasa a VIII-a SECȚIUNEA COMPETENȚE DIGITALE
BAREM

Subiect	Cerințe	Punctaj	Total
1. (30p)	Creare registru nou	1	5 p
	Inițializare pagină A4, tip vedere	1	
	Margini particularizate	1	
	Setare dimensiuni antet/subsol	0.5	
	Inserare date Antet conform cerințelor	1.5	
	Denumirea primei foi de calcul	1	5p
	Creare structură tabel	2	
	Format tip numeric, fără zecimale pentru coloanele menționate	1	
	Completare date tabel conform cerinței	1	
	Formulă calcul coloana Media	2	5p
	Format numeric, două zecimale, coloana Media	1	
	Umplere fundal celule culoare particularizată corespunzător cerinței	2	
	Completare coloana menționată cu funcția IF admis/respins	5	5p
	Sortare1 descrescătoare Media	2	4p
	Sortare2 alfabetic Nume și Prenume	2	
	Bordură exterioară tabel conform cerinței	1	6p
	Bordură interioară tabel conform cerinței	1	
	Font date tabel Calibri 12	1	
	Text introdus cu diacritice	1	
Evidențiere cap tabel conform cerinței	1		
Antet tabel bold, centrat	1		
2. (30p)	Tabel cu date	10	30p
	Diagrama combinată sub formă de coloană grupată	5	
	Diagrama combinată sub formă de linie	5	
	Formula poligon de frecvențe conform cerinței.*	10	
3. (30p)	1-d)	3	30p
	2-a)	3	
	3-c)	3	
	4-a)	3	
	5-d)	3	
	6-b)	3	
	7-c)	3	
	8- A1:B4; C5:D7; A7:B9;	3	
	9-a)	3	
	10-d)	3	

Notă:

* Se acordă doar 5 puncte dacă s-a inserat o formulă pentru poligonul de frecvențe, dar nu conform cerinței.

Se acordă 10 puncte din oficiu. Total 100p.