



INSPECTORATUL
ȘCOLAR
JUDEȚEAN
SATU MARE



ȘCOALA GIMNAZIALA
"CONSTANTIN
BRÂNCOVEANU"
SATU MARE



LICEUL TEORETIC
GERMAN "JOHANN
ETTINGER"
SATU MARE



MINISTERUL
EDUCAȚIEI ȘI
CERCETĂRII
ȘTIINȚIFICE

Aprobat
Inspector Școlar General



REGULAMENT

Concursului Național de Informatică

CAPITOLUL I. Obiectivele concursului

- inițierea copiilor în informatică și în utilizarea eficientă a tehnicii de calcul;
- ridicarea nivelului de pregătire teoretică a copiilor, formarea unor deprinderi practice de utilizarea a calculatoarelor;
- popularizarea copiilor talentați în informatică prin mass-media, în vederea organizării de către factorii cu atribuții și agenții economici interesați a unor programe speciale de pregătire pentru ridicarea nivelului performanțelor acestora (tabere de pregătire, concursuri interjudețene, naționale și internaționale);
- realizarea unui schimb de experiență între membrii și conducătorii cercurilor de informatică din școli, palate și cluburile copiilor;
- realizarea unei preorientări și orientări școlare și profesionale a copiilor, în strânsă corelare cu cerințele actuale și de perspectivă ale economiei de piață;

CAPITOLUL II. Organizarea concursului

Art. 1. Concursul se desfășoară pe etape, la datele și locurile stabilite de comisiile de organizare la nivelurile respective.

Etapele concursului sunt următoarele:

- etapa de masă (la nivel de școală, palate și cluburi ale copiilor);
- etapa județeană (a municipiului București);
- etapa națională.

Art. 2. La toate etapele concursul se desfășoară pentru elevii din clasele V-VIII, distinct, pe clase.

Art. 3. Comisiile de organizare a etapei județene este alcătuită din inspectorul de informatică și responsabilul activității metodice al palatelor și cluburilor copiilor a județului respectiv.

Art. 4. Comisia de organizare a etapei naționale va fi alcătuită din:

- președinte: propunătorul proiectului
- vicepreședinte: profesor de informatică

- secretar
- membrii pot fi: reprezentantul comisiei de resort din minister, precum și reprezentanții ai inspectoratelor școlare, al palatelor/cluburilor copiilor și profesori însoțitori a echipajelor din țară.

Art. 5. 1) Comisia de propunere și evaluare a programelor va avea următoarea structură:

- președinte: propunătorul proiectului;
- vicepreședinte (un specialist în programare);
- secretarul juriului;
- membrii (câte 2 profesori de specialitate pe fiecare clasă)

Art. 6. Comisiile menționate mai sus au următoarele atribuții și sarcini:

a. Comisia de organizare a etapei județene (a municipiului București):

- asigură difuzarea și cunoașterea regulamentului de organizare și desfășurare a concursului, pe teritoriul respectiv;
- urmărește, sprijină și îndrumă pregătirea pentru participarea la concurs;
- alcătuiește evidența elevilor și a echipelor participante la concurs;
- pregătește invitațiile, popularizează concursul prin mass-media locale și centrale;
- alege și pregătește locul de desfășurare a concursului; asigură baza materială necesară bunei desfășurări a acesteia;
- înmânează diplomele și premiile într-un cadru festiv;
- informează în scris comisia superioară asupra desfășurării etapei respective, comunică rezultatele obținute și clasamentul concursului.

b. Comisia de organizarea a etapei naționale are, în afară de atribuțiile de la punctul a., următoarele sarcini:

- controlează și îndrumă desfășurarea fazelor județene și națională;
- analizează modul de desfășurare a concursului, rezultatele obținute și propune măsuri pentru perfecționarea continuă a activității.

c. Comisia de propunere și jurizare a programelor:

- stabilește subiectele pentru proba de concurs, bateriile de teste și jurizarea surselor;
- jurizarea surselor se va face doar de către comisie;
- aduce la cunoștința concurenților, în timp util, orice modificare a regulamentului sau modificările legate de organizarea și desfășurarea concursului, termenul de depunere și rezolvare a contestațiilor înainte de începerea concursului;
- rezolvă contestațiile în prezenta elevului care a făcut contestația și/sau a cadrului didactic însoțitor;
- stabilește clasamentele și le aduce la cunoștință concurenților și comisiei de organizare;
- prezintă concurenților și cadrelor principalele concluzii reieșite în urma concursului și face recomandări pentru perfecționarea activității viitoare.

CAPITOLUL III. Participanți, condiții de participare.

Art. 1. La concurs pot participa elevi care activează într-un cerc de informatică din școli, palate și cluburi ale copiilor.

La etapa județeană și națională, pot participa copii din clasele V-VIII.

Înscrierea concurenților se face la prezentarea echipajului în tabără, pe baza tabelului avizat de inspectoratul școlar și palatul copiilor din județul respectiv.

ART. 2. Selecționarea concurenților pentru etapa județeană se va face din rândul celor clasati pe primele locuri la etapa de masă (în funcție de mărimea județului și a numărului de cercuri de informatică din județ).

ART. 3. La etapa națională pot participa numai elevii clasati pe locul întâi la clasele V-VIII de la etapa județeană. Acești elevi vor forma echipajul județului respectiv (se admite participarea a doi elevi din același județ la aceeași clasă doar în situația în care echipajul a beneficiat de un loc suplimentar obținut la concursul din anul precedent).

ART. 4. Fiecare județ, respectiv municipiul București, va fi reprezentat de un singur echipaj, iar Palatul Național al Copiilor din București cu un echipaj format din opt elevi - câte doi elevi din fiecare clasă.

ART. 5. Se admite ca un elev să participe la concurs la o clasă superioară celei în care este respectând dispozițiile articolului 3.

CAPITOLUL IV. Desfășurarea concursului

ART. 1. La fiecare etapă, concursul constă în organizarea unei probe practice. Durata de desfășurare a probei este de trei ore. Proba de concurs constă în rezolvarea a două probleme de natură algoritmică, cu ajutorul calculatorului. Rezolvarea unei probleme presupune elaborarea unui program eficient din punct de vedere al timpului de executare și al spațiului de memorie folosit. Elevii vor rezolva programele direct pe calculator, în unul din limbajele de programare: Pascal sau C/C++ și vor avea la dispoziție mediile de programare Code::Blocks 13.12 și Free Pascal 2.2, versiunile pe 32 de biți.

CAPITOLUL V. Stabilirea rezultatelor și clasamentelor

ART. 1. Punctajul maxim pentru fiecare problemă se stabilește de către comisie.

ART. 2. În funcție de punctajul obținut se va realiza un clasament individual pe clase și un clasament pe echipe. La clasamentul individual se va acorda un singur premiu întâi (punctajul cel mai mare), iar premiile doi și trei vor fi acordate mai multe în caz de egalitate de punctaj.

ART. 3. Pentru stabilirea unui singur premiu întâi se va susține un baraj între elevii care au obținut la egalitate punctajul cel mai mare. În urma barajului se va acorda un singur premiu întâi, iar ceilalți vor ocupa locul al doilea, următoarele punctaje vor stabili clasamentul final.

CAPITOLUL VI. DISTINCȚII ȘI PREMII

ART. 1. La etapa de masă se acordă pentru locurile I, II, III și mențiuni diplome puse la dispoziție de inspectoratul școlar al județului respectiv sau al municipiului București și eventual premii provenite din fondurile comitetelor de părinți sau ale unor sponsori.

ART. 2. La etapa pe județ (municipiu București), elevilor din clasele V-VIII situați pe locurile I, II, III și menționi la fiecare probă de concurs, li se acordă diplome și premii individuale în obiecte.

ART. 3. La etapa națională elevilor clasati pe locurile I, II, III și menționi, în clasamentul individual, se vor acorda de către minister diplome și premii, eventual premii oferite suplimentar de către organizatori prin sponsorizări.

ART. 4. Primelor 5 echipaje clasate li se acordă premiile I, II, III și 2 menționi, constând în diplome din partea ministerului, cupe și premii oferite suplimentar de către organizatori prin sponsorizări.

CAPITOLUL VII. Programa de concurs

Clasa a V-a

- Elemente de bază ale limbajului de programare (Pascal, C, C++)
- Tipuri simple de date (întreg, logic, char)
- Structurile liniară, alternativă și repetitivă
- Algoritmi care prelucrează tipuri simple de date
- Fișiere text
- Tablouri unidimensionale (vectori)

Clasa a VI-a

- Tipuri reale
- Algoritmi care folosesc tipuri simple și tablouri unidimensionale
- Tablouri bidimensionale

Clasa a VII-a

- Tipul înregistrare (record – Pascal, structurate C/C++)
- Algoritmi care prelucrează tipurile structurate de date
- Prelucrarea șirurilor de caractere

Clasa a VIII-a

- Subprograme definite de utilizator
- Probleme de geometrie plană într-un sistem de coordonate ortogonal
- Probleme de combinatorică (permutări, combinări, aranjamente, submulțimi)

Pentru clasele VI-VIII, la programa de concurs corespunzătoare clasei se adaugă programele claselor anterioare.

CAPITOLUL VIII. Dispoziții finale

ART. 1. Programele realizate de către concurenți vor deveni proprietatea ministerului, organizatorul concursului, acesta având dreptul de a le publica, schimba pe alte programe sau vinde unor instituții de învățământ sau economice, cu menționarea numelui autorului.

ART. 2. Se vor trimite la minister rezultatele complete ale fazei naționale.

ART. 3. Prezentul regulament intră în vigoare începând cu data de 1 ianuarie 2017. Regulamentele anterioare se abrogă.