

REGULAMENT DE ORGANIZARE ȘI DESFĂȘURARE  
AL CONCURSULUI JUDEȚEAN DE MATEMATIC ,FIZIC ȘI INFORMATIC  
”OCTAV ONICESCU” EDIȚIA I  
SECȚIUNEA INFORMATIC - BREAZA aprilie 2020

### Argument

Orice societate informatizat are nevoie de tot mai mulți specialiști în domeniul informaticii și al tehnologiei informației.

Pentru educația din România pregătirea de performanță a elevilor în domeniul informaticii este o necesitate imperioasă. Această pregătire trebuie dublată de stimularea spiritului competitiv, dar și de formarea abilităților necesare în domeniul IT.

### Prezentare generală

Concursul “Octav Onicescu” secțiunea informatică este un concurs adresat elevilor cu aptitudini și interese pentru domeniile științelor exacte.

### 1. Obiectivele concursului

Concursul își propune:

- ) stimularea creativității elevilor;
- ) să încurajeze și să promoveze dezvoltarea competențelor de programare prin crearea unei gândiri algoritmice și prin utilizarea eficientă a tehnicii de calcul și a mijloacelor moderne de comunicare;
- ) realizarea unui schimb de experiență între profesorii de informatică din colegiile naționale militare și civile.

**2. Data limită a înscrierii : 1 aprilie –ora 14.00.**

**3. Ziua concursului : 27 aprilie 2020 .**

**4. Locul de desfășurare : Colegiul Național Militar „Dimitrie Cantemir” ,Breaza.**

### 5. Organizarea concursului

- 1) Concursul se adresează elevilor de liceu și constă în realizarea unei aplicații/joc.
- 2) Concursul de desfășurare prin participarea directă a elevilor, în ziua stabilită de organizatori.
- 3) Concursul se desfășoare pe următoarele secțiuni :
  - A. Secțiunea aplicații.
  - B. Secțiunea jocuri.
- 4) Participarea la concurs este individuală. Lotul va fi format din :
  - a) elevi clasele IX-XII.
  - b) un profesor însoțitor, specialitatea informatică.
- 5) Listele cu elevii participanți (Anexa1) vor fi trimise către Colegiul Național Militar “Dimitrie Cantemir” Breaza până pe data de 1 aprilie 2020 ora 14.00, pe adresa de mail [oonicescu@yahoo.com](mailto:oonicescu@yahoo.com). Se va atașa un fișier .txt cu o scurtă descriere a proiectului (max. 100 cuvinte).

## 6. Desfășurarea concursului

- 1) Proba constă în:
  - 10 minute în care concurenții vor prezenta conceptul proiectului (prezentare PowerPoint, Prezi,...) și aplicația/jocul.
  - 5 minute întrebări din partea juriului.
- 2) Fiecare concurent are datoria de a verifica resursele necesare înainte de începerea prezentării.
- 3) Fiecare concurent are datoria de a pregăti un laptop care să conțină mediul necesar unei bune funcționări a proiectului.
- 4) În cazul în care concurentul nu se încadrează în timpul pus la dispoziție, membrii juriului pot cere întreruperea prezentării.

## 7. Organizarea comisiei concursului

- 1) Comisia de evaluare este formată din profesori de specialitatea informatică de la toate colegiile naționale militare (profesorii însoțitori ai loturilor).
- 2) Atribuțiile comisiei de evaluare:
  - a. Elaborează borderoul cu punctajele aferente fiecărei secțiuni precum și borderoul final cu clasamentul general;
  - b. Evaluează lucrările prezentate conform criteriilor din borderoul de evaluare.
  - c. Înscrie punctajul pe foaia de concurs, cu cerneală roșie, sub semnătură.

## 8. Evaluarea lucrărilor

- 1) Evaluarea lucrărilor se face în baza baremului stabilit conform criteriilor de evaluare (Anexa 2)
- 2) În cadrul fiecărei probe, clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute.
- 3) La punctaje egale departajarea se face în ordinea descrescătoare a punctajului obținut la criteriul cu ponderea cea mai mare din fișa de evaluare. În cazul în care și după aplicarea acestui criteriu rămân elevi nedepartajați, comisia centrală a concursului poate stabili alte criterii de departajare, care vor fi anunțate înainte de premiere.
- 4) Nu sunt admise contestații.
- 5) La fiecare secțiune, se acordă: un premiu I, un premiu II, un premiu III și o mențiune, conform clasamentului final al probei.
- 6) Profesorii participanți, coordonatori, organizatori – vor primi diplome de participare.
- 7) Toți elevii vor primi diplome de participare.

**Anexa1 Fi a de înscriere la Concursul „Octav Onicescu”- secțiunea informatic  
Edi ia I-a Breaza 27 Aprilie 2020**

Nr. crt.	Numele i prenumele elevului	CNP	Clasa	Sec iunea A/B Titlul lucr rii	coala de provenien	Jude	Profesor îndrum tor	Profesor înso itor	Nr. telefon profesor înso itor
1.									TAB pentru rând nou →

**Not :**

- Organizatorii Concursului Interjude ean „Octav Onicescu” se oblig s respecte **prevederile legale în vigoare privind datele cu caracter personal** cuprinse în prezentul tabel (CNP elevi). Acelea i obliga ii se consider asumate i de c tre persoanele care completeaz i transmit prezentul tabel;
- Numele i prenumele elevilor, respectiv profesorilor înso itori se scriu cu **majuscule** i folosind **diacritice**;
- Pentru u urin a ordon rilor ulterioare, clasa se trece folosind **cifre arabe** i nu cifre romane;
- Denumirea colii de provenien se scrie **exact a a cum se dore te s apar pe diplome, adeverin e de participare etc.** (inclusiv în privin a diacriticelor). Organizatorii nu vor face modific ri i/sau complet ri la titulatura transmis ;
- Numele jude ului se scrie **complet**, cu **majuscule** i folosind **diacritice**. Nu se utilizeaz prescurt ri sau simbolul rutier;
- Profesorul îndrum tor este cel care a preg tit elevul la secțiunea de concurs;
- Profesorul înso itor trebuie s fie unul dintre profesorii îndrum tori;
- Pentru elevii claselor IX-XII se va scrie sec iunea la care particip : aplicații(A),jocuri(B);
- Pentru fiecare participant se va ata a un fi ier **nume\_prenume\_pozitietabel.txt** cu o scurt descriere a proiectului (max. 100 cuvinte).
- Prezentul document se salveaz sub numele **OCON2020\_simbolrutierjude** i se transmite **obligatoriu în format electronic pân în data de 01.04.2020** la adresa oonicescu@yahoo.com. Profesorii înso itori vor prezenta la sosirea în Breaza un exemplar pe hârtie, semnat i tampilat.
- Pentru informa ii suplimentare, v rug m s v adresa i telefonic reprezentan ilor organizatorilor:  
prof. Mischie Sorin –tel. 0735 690 343, prof. Dichei Nicoleta – tel. 0726 216 534, prof. Stanciu Diana – tel. 0732 662 240.

**Anexa 2**

CRITERIILE DE EVALUARE ALE LUCRĂRILOR PARTICIPANTE LA CONCURS.

**A. Secțiunea Aplicații**

)	Arhitectura aplicației	10 puncte
)	Implementarea aplicației	20 puncte
)	Interfață	10 puncte
)	Conținut	40 puncte
)	Originalitate și inovație	10 puncte
)	Prezentarea proiectului	10 puncte

**B. Secțiunea Jocuri**

)	Complexitatea jocului	30 puncte
)	Funcționalitate	30 puncte
)	Interacțiunea cu utilizatorul	20 puncte
)	Originalitate	10 puncte
)	Prezentarea proiectului	10 puncte