

Colegiul Național „Petru Rareș”, Piatra Neamț



Director,  
Prof. Oniciuc Grigoruță

Președinte concurs,  
Prof. Mareș Carmen

## **Justificarea proiectului:**

Ideea proiectului a venit din dorința de a deschide apetitul pentru informatică al elevilor încă din clasele primare și de a-i încuraja să se adâncească în cunoașterea calculatorului și a posibilităților oferite de acesta. Deoarece suntem în secolul calculatorului, considerăm că pentru orice domeniu pe care elevii îl vor alege în viitor vor avea nevoie de minime cunoștințe de informatică. Noi vrem să le oferim motivația pentru a începe să studieze informatica încă din clasele primare sau gimnaziale.

Din experiența noastră de-a lungul anilor am observat că în domeniul informaticii obțin performanțe și rezultate deosebite doar elevii din mediul urban, deoarece în mediul rural nu există cele necesare pentru ca elevii să poată ajunge la standarde înalte. De aceea, ne dorim să atragem la acest concurs și elevii din mediul rural, și cu această ocazie să efectuăm un studiu în legătură cu deschiderea spre învățarea informaticii a acestora. Ca urmare a acestui studiu, pe viitor, vom derula proiecte care să susțină acești elevi cu potențial, dar fără posibilități.

În zilele noastre vedem o tendință a oamenilor de a-și pune propriul interes mai presus de orice și de a face totul pe cont propriu. Mai mult, majoritatea oamenilor uită că o societate se întemeiază pe relațiile interumane și că evoluția se bazează pe colaborare. Considerăm că este necesar să îi învățăm pe copii încă de mici necesitatea și avantajele lucrului în echipă și în același timp să le oferim un mediu în care spiritul de competiție să se dezvolte sănătos, printr-o competiție corectă.

Mulți tineri utilizează calculatorul doar pentru rețelele de socializare, lucru care, potrivit studiilor, îi face, paradoxal, mai puțin sociabili în relațiile de zi cu zi, unii chiar pierzându-și capacitățile de comunicare datorită acestor mijloacele de socializare virtuale. Prin acest concurs încercăm să le oferim și o altă perspectivă asupra activităților pe care le pot desfășura la calculator, activități care să fie benefice și nu dăunătoare.

Un alt motiv pentru care considerăm necesar acest concurs este descoperirea elevilor pasionați de informatică care doresc ca pe viitor să aprofundeze studiul calculatorului și de a-i susține ulterior, astfel încât să poată participa la concursuri și olimpiade de mare anvergură.

## **Sectiunile concursului sunt următoarele:**

### *1. Clasele primare :*

- a. matematică distractivă: cu subiecte diferite pentru fiecare clasă.

### *2. Gimnaziu:*

- a. Editări de texte Word
- b. Prezentări Power Point
- c. Grafică
- d. Montaj film
- e. Pagini web (individual sau echipă)

### *3. Liceu:*

- a. Editări de texte Word
- b. Prezentări Power Point
- c. Grafică
- d. Montaj film
- e. Pagini web (individual sau echipă)

## **Grupul țintă și beneficiari:**

Evenimentul se adresează elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal, atât din mediu urban cât și rural, și va fi organizat astfel încât să ofere atât un posibilitatea participării la un concurs cât și posibilitatea inedită de a participa la workshopuri și conferințe.

Beneficiari ai acestui concurs îi putem considera pe toți cei implicați în acest proiect în mod direct sau indirect după cum urmează:

- **Implicați direct:**

- ***Elevii participanți*** care vor obține experiența participării la un concurs iar unii dintre ei vor fi răsplățiți în concordanță cu rezultatele obținute în urma evaluării
- ***Organizatorii*** care vor obține experiența organizării unui astfel de concurs pentru a putea dezvolta pe viitor proiecte care să corespundă necesităților și cerințelor celorlalte părți implicate

- **Implicați indirect:**

- ***Părinții*** care vor putea să îi îndrume mai bine pe copii, în urma rezultatelor obținute și a impresiei acestora despre primii pași în informatică

- o **Învățătorii și profesorii** care vor vedea rezultatele activităților desfășurate cu elevii
- o **Partenerii** care își pot promova brandul și produsele și care vor putea sau nu, pe viitor să se implice în astfel de activități

### **Obiective:**

Obiectivele acestui proiect le vom prezenta în continuare în ordine aleatorie pentru că fiecare dintre ele este la fel de important:

- Atragerea elevilor spre studiul informaticii.
- Inițierea și susținerea elevilor din mediu rural în studiul informaticii.
- Dezvoltarea abilităților de comunicare ale elevilor.
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă ale elevilor.
- Evidențierea celor mai buni elevi.
- Descoperirea elevilor pasionați de informatică.

### **Detalii organizatorii:**

Concursul se va desfășura în perioada 24-26 mai 2018, în laboratoarele de informatică ale Colegiului Național „Peteru Rareș” din Piatra Neamț. Concursul va derula după un program stabilit și anunțat în prealabil.

Activitatea va fi organizată pe secțiunile prezentate mai sus și pe care le reluăm, în scopul explicitării, mai jos, detaliind modul de desfășurare:

#### **→ Matematică distractivă**

- ◆ Se adresează elevilor de clasele primare (2-4).
- ◆ Elevii vor primi subiecte separate în funcție de clasă.
- ◆ Subiectele vor fi de tip grilă.
- ◆ Rezolvarea subiectelor se va face pe calculator pe o platformă creată special pentru acest concurs.
- ◆ Rezultatele vor fi calculate și centralizate automat.

#### **→ Editare de texte**

- ◆ Se adresează elevilor de gimnaziu și liceu.
- ◆ Subiectele vor fi grupate pe clase astfel: 5-6, 7-8, 9-10, 11-12.
- ◆ Va fi utilizată aplicația Microsoft Office Word.

- ◆ Rezolvarea subiectelor se va face pe calculatoare având varianta de Microsoft Office 2016.
- ◆ Subiectele vor fi asemănătoare cu cele de la examenul ECDL.

### → **Prezentare Power Point**

- ◆ Se adresează elevilor de gimnaziu și liceu.
- ◆ Jurizarea se va face în patru categorii în funcție de clasă: 5-6, 7-8, 9-10, 11-12.
- ◆ Jurizarea se va face după un barem anunțat în prealabil.
- ◆ Evaluarea se va face atât din punct de vedere al susținerii orale cât și al suportului tehnic (prezentarea PowerPoint propriu-zisă).
- ◆ Proiectele pot fi înscrise de un singur elev.

### → **Grafică**

- ◆ Se adresează elevilor de gimnaziu și liceu.
- ◆ Jurizarea se va face în trei categorii în funcție de clasă: 7-8, 9-10, 11-12
- ◆ Jurizarea se va face după un barem anunțat în prealabil.
- ◆ Concursul va consta în prezentarea unui afiș.
- ◆ Afișul poate fi realizat în orice aplicație.
- ◆ Proiectele pot fi înscrise de un singur elev.

### → **Montaj film**

- ◆ Se adresează elevilor de gimnaziu și liceu.
- ◆ Jurizarea se va face în trei categorii în funcție de clasă: 7-8, 9-10, 11-12
- ◆ Jurizarea se va face după un barem anunțat în prealabil.
- ◆ Concursul va consta în prezentarea unei teme anunțate.
- ◆ Filmul poate fi realizat în orice aplicație cu unica condiție de a prezenta comisiei de jurați niște fotografii care să evidențieze etapele filmului.
- ◆ Proiectele pot fi înscrise de un singur elev.

### → **Pagini Web**

- ◆ Se adresează elevilor de gimnaziu și liceu.
- ◆ Jurizarea se va face în trei categorii în funcție de clasă: 7-8, 9-10, 11-12
- ◆ Jurizarea se va face după un barem anunțat în prealabil.
- ◆ Concursul va consta în prezentarea unei teme anunțate.
- ◆ Proiectele pot fi efectuate în orice limbaj de programare sau cu ajutorul oricărei platforme opensource, dar trebuie să ruleze pe un browser web.

- ◆ Proiectele pot fi înscrise de un elev sau de o echipă.

Mai multe detalii despre secțiunile concursului pot fi găsite în regulamentul concursului anexat acestui proiect.

### **Promovarea concursului:**

Vom promova concursul atât în mediul virtual cât și prin metode tradiționale. Ne dorim ca informațiile despre acest concurs să ajungă în toate școlile și la toți elevii din clasele primare și gimnaziale. În acest scop vom realiza următoarele materiale:

→ **Site:** care va putea fi accesat la adresa <http://infokid.softwareelite.com>.

Acesta va conține următoarele informații:

- ◆ Data și locul desfășurării concursului.
- ◆ Regulamentul concursului.
- ◆ Lista de concurenți.
- ◆ Membrii juriului.
- ◆ Detalii administrative.
- ◆ Noutăți.
- ◆ Partenerii.
- ◆ Detalii de contact.
- ◆ Rezultatele.
- ◆ Baremele.

→ **Afișe** care vor fi trimise fiecărei școli și vor oferi următoarele informații:

- ◆ Adresa web a concursului.
- ◆ Data și locul desfășurării.
- ◆ Detalii de contact.