

Regulamentul specific de organizare și desfășurare a Concursului INFOGATES JUNIOR an școlar 2019 - 2020

Aprobat în ședința CC pentru informatică din data de 30.01.2020
Avizat în ședința CA al I.Ș.J Dâmbovița din data de 31.01.2020

Obiectivul general al acestei competiții este stimularea și promovarea elevilor cu aptitudini deosebite în domeniul tehnico-aplicativ și științific, vizând în mod deosebit formarea și dezvoltarea gândirii algoritmice și a competențelor digitale.

I: Prezentare generală

Art. 1 Concursul Județean *InfoGates Junior* este o competiție județeană destinată elevilor din învățământul primar și gimnazial, care se desfășoară în conformitate cu *Metodologia-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare, aprobată prin O.M.E.N. nr. 4203/2018.*

Art. 2 Concursul se organizează pe categorii și secțiuni.

I. Categoria PROIECTE cu secțiunile:

- ✓ **Prezentări multimedia** – prezentări PowerPoint, animații, filme (bazate pe imagini);
- ✓ **Film** – realizat pe baza unor secvențe filmate de autor, cu durată de 3-5 minute;
- ✓ **Web design** – site-uri web;

II. Categoria PROGRAMARE cu Scratch.

Art. 3 La categoria **PROIECTE** vor fi admise doar lucrări individuale **pe o temă dată** care nu au fost prezentate în anii precedenți la acest concurs sau care nu au fost premiate la un alt concurs de profil. Dacă se constată că un elev participă cu o lucrare care a mai fost prezentată la acest concurs în anii precedenți sau a fost premiată la un alt concurs de profil, elevul va fi descalificat.

Art. 4 Concurenții pot participa cu proiecte individuale, indiferent de clasă, la toate secțiunile de concurs.

II: Selecția elevilor și numărul locurilor

Art. 5

1) Pentru **etapa pe școală a concursului INFOGATES JUNIOR**, datele de desfășurare sunt stabilite la nivelul fiecărei unități școlare, **de regulă, în cursul lunii martie a anului școlar în curs**. Pentru această etapă, criteriile pentru calificarea elevilor la etapa județeană și numărul de elevi calificați sunt stabilite de către *Comisia de organizare și evaluare* stabilită la nivelul unității școlare numită prin decizie a directorului, pe baza criteriilor generale de evaluare din prezentul regulament, cât și a propriilor hotărâri, în funcție de valoarea lucrărilor.

2) Pentru **INFOGATES JUNIOR, etapa județeană**, data de desfășurare este stabilită de Consiliul Consultativ al disciplinei. *Comisia de organizare și evaluare a concursului* realizează baremele de evaluare și decide, în urma evaluării, câștigătorii pe secțiuni și categorii. *Comisia de organizare și evaluare a concursului* INFOGATES JUNIOR stabilește, cu maximă responsabilitate, criteriile de departajare a candidaților care au obținut punctaje egale.

III: Structura probelor

Art. 6 Probele concursului se desfășoară astfel:

1) Pentru categoria **PROIECTE**, secțiunile **Prezentări multimedia, Film, Web design**, elevii vor prezenta proiectul elaborat pe baza unei **teme/cuvânt cheie** stabilite în fiecare an școlar de *Comisia de organizare și evaluare a concursului*. Durata prezentării proiectului va fi de maxim 15 minute. Punctajul maxim acordat pentru această probă este de 100 de puncte.

2) Pentru categoria **PROGRAMARE cu Scratch**, elevii vor avea de realizat, într-un timp de maxim 60 minute, o aplicație pe baza unor cerințe precizate.

IV: Organizarea comisiilor

Art. 7

- 1) Pentru fiecare etapă a INFOGATES JUNIOR, componența comisiilor de organizare și evaluare și atribuțiile care revin membrilor acestora sunt stabilite prin prevederile *Metodologiei-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare*, aprobată prin *O.M.E.N. nr. 4203/2018*.
- 2) În cadrul Comisiei județene a INFOGATES JUNIOR se constituie subcomisii pentru fiecare secțiune de concurs.

V: Evaluarea produselor concurenților

Art. 8 Produsele concurenților corespunzătoare probelor din concurs vor fi evaluate utilizând baremele de evaluare/criteriile de jurizare elaborate de către comisia județeană.

1) Criterii generale de evaluare:

- **ORIGINALITATE** – atât a temei, cât și a modului de realizare
- **CONȚINUT** – privind calitatea și cantitatea informațiilor prezentate
- **PROGRAMARE** – lucrarea trebuie să funcționeze fără greșeli; tehnologia folosită să fie adecvată și să corespundă nevoilor și posibilităților tehnice ale utilizatorilor
- **ERGONOMIE** – adaptarea lucrării la nevoile, scopurile și așteptările utilizatorului
- **DESIGN** – adecvat publicului țintă și relevant pentru acesta

2) În cazul în care se dovedește fraudarea, lucrarea va fi descalificată.

3) Jurizarea proiectelor elevilor participanți, se va realiza în prezența candidaților.

4) Evaluarea lucrărilor elevilor participanți la categoria **PROGRAMARE cu Scratch** se va realiza în prezența acestora.

5) Ierarhia se va stabili în ordinea descrescătoare a punctajelor finale pentru ambele secțiuni, respectiv categorii.

VI: Dispoziții finale

Art. 9 Pe site-ul www.newprojects.org, cât și pe site-ul www.isj-db.ro, în pagina dedicată disciplinelor informatică și TIC, pentru fiecare secțiune, vor fi afișate: datele de participare pentru fiecare etapă, clasamentele, lista premianților, listele elevilor participanți.

Art. 10 Nu se admit contestații, deoarece jurizarea și evaluarea se va realiza în prezența candidaților.

Art. 11 Premiarea câștigătorilor se va face, de regulă, în ziua desfășurării etapei județene.

Art. 12 Prezentul regulament poate fi modificat în conformitate cu prevederile art. 55, alin. (1) din *Metodologia-cadru de organizare și desfășurare a competițiilor școlare*, aprobată prin *O.M.E.N. nr. 4203/2018*.

**INSPECTOR ȘCOLAR GENERAL,
PROF. SORIN ION**

**INSPECTOR ȘCOLAR,
PROF. NICOLAE RADU TĂBÎRCĂ**