

# CONCURSUL INTERJUDEȚEAN ISCRATCH

EDIȚIA I – 26 mai 2018

Concursul **Iscratch** ([www.iscratch.ro](http://www.iscratch.ro)) este inclus în Calendarul Concursurilor Școlare, fără finanțare (Anexa 7 la Ordinul Ministrului Educației nr. 3076/17.01.2018, poziția 89).







Instituția organizatoare: **COLEGIUL NAȚIONAL „FERDINAND I” BACĂU**

**PREȘEDINTE DE ONOARE:**

Nușa Dumitriu-Lupan, Inspector General Ministerul Educației Naționale

**Coordonatori:**

- Cristina Sichim, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău
- Ana Întuneric, Colegiul Național „Ferdinand I” Bacău
- Daniela Tarasă - Inspectoratul Școlar Județean Bacău
- Carmen Avrămescu - Colegiul Național Catolic „Sf. Iosif” Bacău

<p><i>Un copil care învata sa programeze este un copil care va face fata provocarilor lumii contemporane. Va invitam sa raspundeti provocarii de a demonstra ca sunteti unul dintre copiii care au inteles ca viitorul apartine IT-ului!</i></p>	<p><i>Robotii sunt viitorul si viitorul este acum si aici! Construiesc roboti. Programeaza cu "suflet". Vino sa ne faci o demonstratie! Fii creativ, gândește analitic, lucreaza în echipa, utilizeaza tehnologii!</i></p>	<p><i>Cu fiecare an care trece, simtim ca educatia si tehnologia sunt absolut inseparabile. Tehnologiile STEM fascineaza. Programarea ascute mintea. Competitia ascute spiritul. Va asteptam în randurile noastre!</i></p>	<p><i>Programarea este distractiva si creativa. Gândirea computationally va învata o noua modalitate de a gândi lumea. Este cheia succesului vostru! "Zgariati" de pe acum si veti putea deveni "Brancusi" ai roboticii colaborative!</i></p>
 <p><b>Cristina Sichim</b> Coordonator si initiator competitie</p>	 <p><b>Ana Intuneric</b> Coordonator competitie</p>	 <p><b>Daniela Tarasa</b> Responsabil Imagine si Promovare</p>	 <p><b>Carmen Nicoleta Avramescu</b> Responsabil Comisie Tehnica</p>

Prima ediția a Concursului interjudețean **Iscratch** a debutat în forță cu cele două secțiuni: **Scratch** și **ScratchX**.

Au fost încheiate **32 de parteneriate** cu unități școlare din județul Bacău și din alte 5 județe.

Concursul se adresează elevilor din **ciclul primar, gimnazial și liceal** și constă în realizarea individuală a unui proiect în limbajul de programare **Scratch** (la secțiunea Scratch) și a unui proiect-robot de către echipe formate din 2-4 elevi (la secțiunea **ScratchX**).

S-au înscris **137 de participanți** din **6 județe (Bacău, Iași, Neamț, Suceava, Vrancea, Vaslui)**  
<http://www.iscratch.ro/index.php/concurenti>

Proiectul a avut un buget de **5200 lei**, beneficiind de susținere din partea comunității locale.

Sponsori





IScratch

## CONCURSUL INTERJUDEȚEAN ISCRATCH

EDIȚIA I – 26 mai 2018

Concursul **Iscratch** ([www.iscratch.ro](http://www.iscratch.ro)) este inclus în Calendarul Concursurilor Școlare, fără finanțare (Anexa 7 la Ordinul Ministrului Educației nr. 3076/17.01.2018, poziția 89).

Bugetul a fost utilizat, în principal, pentru acordarea premiilor, conform statului de plată aferent. Toți participanții au primit premii în obiecte și produse alimentare.

Sumele aferente premiilor au fost:

- **premiul I** – 300 lei
- **premiul II** – 200 lei
- **premiul III** – 100 lei
- **mențiuni** – 50 lei

Premiile au fost acordate în conformitate cu regulamentul avizat de MEN privind acordarea de premii la concursurile naționale și interjudețene.

Lista premiilor poate fi consultată pe site-ul proiectului: <http://www.iscratch.ro/index.php/premii>

Pentru candidații proveniți din alte județe, s-a asigurat cazarea gratuită pentru o zi (la cerere) și masa de prânz din ziua de concurs.

În organizarea concursului au fost implicați 46 de voluntari (elevi ai colegiului).

Evaluarea probelor a fost organizată de pe echipe de evaluatori, conform categoriilor de vârstă. Fiecare echipă de evaluare a fost coordonată de un profesor/ inginer și a avut în componență atât profesori cât și elevi voluntari.

Imagini din timpul concursului pot fi vizualizate pe site-ul proiectului <http://www.iscratch.ro/index.php/galerie-foto>.

Pentru publicarea fotografiilor, părinții elevilor au semnat un *Acord pentru publicarea de date personale inclusiv imagini, înregistrări audio, video și filme realizate pe perioada desfășurării Concursului Interjudețean ISCRATCH – ediția I*

Regulamentul concursului poate fi consultat pe site-ul proiectului

<http://www.iscratch.ro/index.php/regulament>

### Secțiunea Scratch

**Un copil care învață să programeze este un copil care va face față provocărilor lumii contemporane.  
Vă invităm să răspundeți provocării de a demonstra că sunteți unul dintre copiii care au înțeles că viitorul aparține IT-ului!**

Proiectele au fost realizate pe parcursul a două ore, în ziua fixată de concurs, pe o temă dată, au fost originale și au respectat tema, având la dispoziție o serie de resurse ( imagini, text, sunet).



IScratch

## CONCURSUL INTERJUDEȚEAN ISCRATCH

EDIȚIA I – 26 mai 2018

Concursul **IScratch** ([www.iscratch.ro](http://www.iscratch.ro)) este inclus în Calendarul Concursurilor Școlare, fără finanțare (Anexa 7 la Ordinul Ministrului Educației nr. 3076/17.01.2018, poziția 89).

La secțiune **Scratch** cei **92** de concurenți cu vârste cuprinse între 9 și 17 ani, organizați pe 4 secțiuni ( clasele 1-4, clasele 5-6, clasele 7-8, clasele 9-10).

Subiectele au fost propuse în colaborare cu profesori din alte județe ( Vâlcea, Neamț, Botoșani) și pot fi consultate pe site-ul proiectului, la adresa <http://www.iscratch.ro/index.php/subiecte>.

Concurenții au realizat proiecte de excepție: povești animate, jocuri interactive, personaje inedite etc. Viitorii programatori de mâine au demonstrat că au cunoștințe solide, competențe de programare, imaginație și dorință de afirmare.

### Secțiunea ScratchX

**Roboții sunt viitorul și viitorul este acum și aici! Construiește roboti. Programează cu "suflet". Vino să ne faci o demonstrație! Fii creativ, gândește analitic, lucrează în echipa, utilizează tehnologii!**

Formatul acestei secțiuni de concurs s-a pliat pe cel de la concursurile internaționale de robotică: fiecare echipă are un antrenor și fiecare echipă trebuie să-și programeze robotul conform task-urilor primite. Cei 41 de concurenți au parcurs, pe echipe, probe de format internațional: Follow the line, Wall follower, FreeStyle. Roboții prezenți în concurs și prestația echipelor a demonstrat că noul curent, educația STEM (Science, Technology, Engineering and Math – Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică) este o educație pentru viitor. Participarea la acest concurs a determinat concurenții să comunice, să coopereze și să experimenteze având la dispoziție componente, senzori, motoare și dispozitive inteligente, lucrând cu planșe, cu obstacole, cu algoritmi avansați de tip follow line, follow the wall etc.



La gimnaziu au fost premiate 3 echipe (I, II și III), iar la liceu 2 echipe (I și II).

### Ce ne propunem pentru ediția următoare? (mai 2019)

- **Introducerea secțiunii ScratchM (MakeCode for Minecraft)**
- **Extinderea concursului la nivel național / colaborarea cu mai multe județe**
- **Extinderea colaborării cu instituții care doresc să sprijine și să promoveze educația nonformală.**