

CONCURS REGIONAL ȘTIINȚIFIC DE INFORMATICĂ

GENERAȚIA INFO

Ediția a VIII-a
4-6 Iunie 2025

Proiect de educație extrașcolară cuprins în CPEERI,
Nr. 24380/22.01.2025 (poziția 179)

Tematica secțiunilor de concurs
„Explorăm Inteligența Artificială”

● Programare
Scratch

● Aplicații multimedia
(Pagini WEB;
prezentări
multimedia)

● Grafică
digitală



Nr. înr. 348 / 14.04.2025

Avizat,
Inspector Școlar General,
Prof. Vasile ȘTEPOAIE



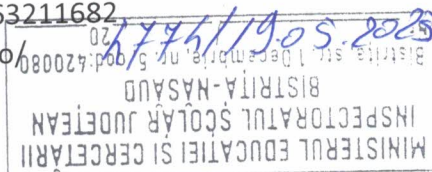
PALATUL COPIILOR BISTRIȚA

str. Alexandru Odobescu, nr.17,

Bistrița, Bistrița-Năsăud

Telefon/ fax 0263211682

<https://pcbn.ro/>



Avizat,
Inspector educativ ISJ BN,
Prof. Violeta ROGOZAN

REGULAMENT CONCURS REGIONAL ȘTIINȚIFIC DE INFORMATICĂ

„Generația INFO”

Ediția a VIII-a

4-6 Iunie 2025

Proiect de educație extrașcolară cuprins în CPEERI 2025
poziția 179 (Anexa 3 la OMEC nr. 24380/22.01.2025)

CAPITOLUL I – Obiectivele concursului:

- Ridicarea nivelului de pregătire teoretică a copiilor, formarea unor deprinderi practice de utilizarea a calculatorului;
- Dezvoltarea și aprofundarea cunoștințelor de informatică prin stimularea spiritului creativ;
- Popularizarea copiilor talentați în informatică, 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);
- Dezvoltarea de aptitudini și creșterea interesului elevilor pentru crearea de aplicații informatice: soft educațional, jocuri, animații, pagini web, lucrări de grafică digitală;
- Realizarea unei preorientări și orientări școlare și profesionale a copiilor, în strânsă corelare cu cerințele actuale și de perspectivă ale economiei de piață;
- Dezvoltarea spiritului competitiv și promovarea valorilor în domeniul informaticii.

CAPITOLUL II – Organizarea concursului

La concurs participă elevi din clasele II-XII de la palate și cluburi, școli cu opționale în informatică și licee.

Concursul se va desfășura pe următoarele secțiuni:

- ✓ Programare Scratch
- ✓ Aplicații multimedia (Pagini WEB; prezentări multimedia)
- ✓ Grafică pe calculator

Comisia de evaluare a concursului va fi formată din profesori de specialitate și are următoarele atribuții:

- Stabilește tematica probelor de concurs, întocmește teste de verificare și de baraj.
- Stabilește baremurile de notare.
- Fiecare membru al juriului va acorda un număr de puncte, de la 1 la 100, punctajul final fiind media aritmetică a tuturor punctelor.
- Stabilește clasamentele și le aduce la cunoștință concurenților și comisiei de organizare.
- Precizează concurenților și cadrelor didactice, principalele concluzii reieșite în urma concursului și face recomandări pentru perfecționarea activității viitoare.

Comisia de organizare are următoarele atribuții:

- Asigură difuzarea și popularizarea regulamentului de organizare și desfășurare a concursului.
- Alcătuiește evidența elevilor și a echipajelor participante la concurs.
- Pregătește invitațiile și popularizează concursul atât în mass-media locală, cât și la nivel național, prin prezentarea invitației și regulamentului concurs pe site-urile <http://www.didactic.ro/>, <https://pcbn.ro/>, <http://cercinfobn.blogspot.com/>, <https://iteach.ro/>,
- Analizează modul de desfășurare a concursului, rezultatele obținute și propune măsuri pentru perfecționarea continuă a activității.

CAPITOLUL III – Desfășurarea probelor de concurs

Nr. Crt.	Secțiune concurs	Clase participante	Data de desfășurare a probei
1.	Programare Scratch	Cls. II – VII	04 iunie 2025
2.	Aplicații multimedia (Pagini WEB; prezentări multimedia)	Cls. IV – XII	05 iunie 2025
3.	Grafică digitală	Cls. II – XII	06 iunie 2025

CAPITOLUL IV – Detalierea secțiunilor concursului

Tematica secțiunilor de concurs „ **Explorăm Inteligența Artificială**”

Secțiunea 1: Concurs Programare Scratch

Evaluarea lucrărilor se realizează respectând următoarele criterii:

- Respectarea tematicii impuse;
- Logica scenariului/proiectului;
- Animația/grafica/sunetele/muzica folosite în proiect;
- Codul Scratch/erori;
- Funcționalitatea proiectului (meniuri, butoane, etc);
- Originalitatea conținutului;
- Complexitatea de elaborare

Categorii: Clasele II – IV , V – VII

Elevii vor realiza un proiect Scratch respectând tematica concursului, creând aplicații, jocuri, povești, cu personaje și decoruri specifice aplicației.

Exemplu 1: "Jocul Aventurier"

Crearea unui joc în Scratch în care un personaj trebuie să colecteze obiecte, iar dificultatea jocului crește pe măsură ce utilizatorul progresează. Implementarea unor NPC-uri care reacționează la acțiunile jucătorului folosind reguli simple.

Exemplu 2: "Poveste Interactivă"

Participanții pot crea o poveste interactivă în Scratch, unde utilizatorul face alegeri care influențează desfășurarea poveștii. Folosirea unor elemente de inteligență artificială pentru a adapta dialogurile NPC-urilor în funcție de alegerile utilizatorului.

Secțiunea 2: Concurs Aplicații multimedia (Pagini WEB; prezentări multimedia):

Evaluarea lucrărilor se realizează respectând următoarele criterii:

1. designul
2. modalitatea de structurare a informației
3. calitatea informației prezentate
4. ușurința navigării
5. funcționalitate
6. inovație
7. programare
8. aplicabilitate

Categorii: Clasele IV – V, VI– VIII, IX – XII

Exemplu 1: "Chatbotul Prietenos"

Crearea unei pagini web cu un chatbot care răspunde la întrebări despre animale, plante sau alte subiecte favorite ale copiilor.

Exemplu 2: "Desene animate cu Inteligența Artificială"

Crearea unui scurt videoclip animat care folosește personaje generate de inteligența artificială (ex: utilizând DALL-E sau o aplicație similară pentru a crea imagini) și o poveste captivantă.

Exemplu 3: "Cum afectează viața de zi cu zi Inteligența Artificială"

Realizarea unei prezentări multimedia despre cum inteligența artificială afectează viața de zi cu zi. Se recomandă folosirea de animații, grafice interactive și efecte sonore.

Exemplu 4: "Documentar despre impactul Inteligenței Artificiale"

Crearea unui documentar scurt care explorează impactul inteligenței artificiale în diverse domenii (sănătate, educație, transport). Participanții pot folosi interviuri, grafice, animații și alt conținut multimedia.

Secțiunea 3: Concurs Grafică digitală- participare directă și indirectă

Evaluarea lucrărilor se realizează de un juriu de specialitate, respectând criteriile standard de jurizare a proiectelor.

- respectarea temei date;
- încadrarea armonioasă în pagină;
- folosirea cât mai multor instrumente pentru realizarea proiectului;
- creativitate, originalitate, armonie;

Categorii: Clasele II – IV, V – VIII, IX – XII

Secțiunea 4: Lucrări din portofoliul elevilor – temă liber aleasă:

- a) Programare - Scratch
- b) Aplicații multimedia (Pagini WEB; prezentări multimedia)
- c) Grafică digitală

Pentru fiecare secțiune se participă cu max. 3 lucrări / ciclu învățământ.

Etapa de înscriere în concurs :

Participanții vor completa:

- **Fișa de înscriere** (Anexa 1), completată cu toate datele solicitate, semnată și scanată.
- **Acordul de parteneriat** (Anexa 2) semnat și ștampilat de conducerea palatului/clubului/școlii/liceului, în 2 exemplare (unul pentru fiecare unitate).
- **Formularul de înscriere în concurs** <https://forms.gle/3Xbg1yGBtKmf7h3j6> va fi activ până la data de 3 iunie 2025.

Participanții își asumă responsabilitatea pentru lucrările trimise la concurs și consecințele ce pot decurge din publicarea lucrărilor respective.

Anexa 1 și anexa 2, împreună cu lucrările elevilor vor fi trimise până la data de **03 iunie 2025** la adresa de e-mail generatiainfo@yahoo.com.

Lucrările sunt individuale și vor fi salvate cu numărul secțiunii de concurs, numele unității de învățământ prescurtat (CC Oraș, PC Oraș, SG nr. Oraș, CN sau Lic. Oraș), numele și prenumele elevului, clasa (cl. 2, 3, etc).

Un profesor coordonator nu poate înscrie mai mult de 7 elevi în concurs.

Concursul cu participare directă se organizează la Palatul Copiilor Bistrița, ora 14.00, în data de 6 iunie 2025.

Programele și lucrările realizate și trimise de concurenți vor deveni proprietatea Palatului Copiilor Bistrița, organizatorii având dreptul de a le publica.

Nu se percepe taxa de concurs.

CAPITOLUL V – Stabilirea rezultatelor și a premiilor

- Baremele de corectare sunt stabilite pentru fiecare probă, de comisia de jurizare în ședința tehnică care are loc la debutul concursului.
- Se vor acorda premiile I, II, III și mențiuni.
- Fiecare profesor coordonator va primi diplomă de participare.

CAPITOLUL VI- Regulament de organizare și desfășurare a Simpozionului național cu tema "Interferențele cunoașterii - Creativitate și idei inovative în educația digitală" din cadrul proiectului "Generația INFO" cuprins în CPEERl, nr. 24380/22.01.2025, anul școlar 2024-2025 (poziția 179).

Data și locul desfășurării activității:

Participare directă – 18 iunie 2025, ora 12 – Palatul Copiilor Bistrița

Participare indirectă - 19 iunie 2025, ora 12 - întâlnire pe Google Meet – link-ul de conectare va

fi postat pe site-ul <https://cercinfobn.blogspot.com/p/generatia-info.html>.

Simpozionul se adresează cadrelor didactice și persoanelor implicate în educație. La fiecare lucrare pot fi maximum doi autori.

Nu se percepe taxă de participare.

Modul de desfășurare:

I. Înscrierea la Simpozion se face prin completarea formularului online disponibil până la data de 3 iunie 2025 - <https://forms.gle/Vi2dAWxRMrQn8FuG7>. Lucrările vor fi trimise la adresa de email generatiainfo@yahoo.com până la data de 3 iunie 2025. Mesajul trebuie să conțină: Numele și prenumele participantului/participanților, instituția de învățământ, titlul articolului. La subiectul mesajului se va trece Simpozion Național 2025.

II. Redactarea lucrărilor se va face conform următoarelor cerințe:

- a. Microsoft Word, 2-4 pagini, format A4, orientat "Portrait", margini de 2 cm;
- b. Titlul lucrării să fie scris cu Times New Roman, 14, bold, centrat;
- c. Autorul/autorii lucrării se vor menționa la un rând după titlu. Se vor preciza titlul didactic, prenumele și numele, instituția și localitatea (font normal, Times New Roman, 12, bold, aliniere dreapta). Nu folosiți prescurtări.

- d. Textul lucrării să fie scris cu diacritice, caractere Times New Roman, 12, tehnoredactare la 1,5 rânduri, alinere stânga-dreapta;
- e. Imaginile inserate trebuie să fie clare și să aibă dimensiunile: 100x80 mm.
- f. Conținutul lucrării trebuie să vizeze aspecte cu un grad de interes ridicat, din tematica propusă dezbaterii, să aibă originalitate și să cuprindă experiențe personale.
- g. Lucrarea va fi transmisă în format electronic, Word. NU se acceptă PDF.
- h. Responsabilitatea pentru conținutul materialelor expediate revine în totalitate autorilor. Materialele trebuie să vă aparțină și să fie relevante pentru temă.

III. Cadrele didactice participante vor prezenta lucrările propuse. Fiecare formă de desfășurare a simpozionului, cu participare fizică, sau participare online va fi urmată de o sesiune de dezbateri, cu întrebări și răspunsuri pe tematica propusă.

III. Publicarea revistei în format digital cu ISSN "**Interferențele cunoașterii - Creativitate și idei inovative în educația digitală**" va fi anunțată pe pagina <https://cercinfobn.blogspot.com/p/generatia-info.html>

CAPITOLUL VII- Dispoziții finale

Rezultatele vor fi publicate pe pagina concursului, pe blogul Cercului de Informatică de la Palatul Copiilor Bistrița <https://cercinfobn.blogspot.com/p/generatia-info.html> .

Informații suplimentare: generatiainfo@yahoo.com

Prof. Coordonatori

Ionela-Silvia Nușfelean

Iulia Istrate



Director Palatul Copiilor Bistrita,
Prof. Dr. Diana Cristina Morar



FORMULAR DE ÎNSCRIERE

CONCURS REGIONAL ȘTIINȚIFIC DE INFORMATICĂ**„Generația INFO”**

04-06 Iunie 2025

PALATUL COPIILOR BISTRIȚA

Numele și prenumele profesorului coordonator

Specialitatea:

Palatul Copiilor/ Clubul / Școala / Liceul

Cercul

Localitatea:Codul:

Strada:Nr.....

Județul:tel.....e-mail.....

Elevi participanți:

Nr. Crt.	Numele și prenumele elevului	Clasa	Instituția de învățământ	Titlul lucrării
I. Programare Scratch				
1.				
2....				
II. Aplicații multimedia (Pagini WEB; prezentări multimedia)				
1.				
2....				
III. Grafică pe calculator				
1.				
2....				
IV. Lucrări din portofoliul elevilor				
1.				
2....				

- Programele și lucrările realizate și trimise de concurenți vor deveni proprietatea Palatului Copiilor Bistrița, organizatorii având dreptul de a le publica.
- Rezultatele comisiei de jurizare nu pot fi contestate ulterior.

Director,

Profesor coordonator,

Înainte de completarea fișei de înscriere, accesați link-ul <https://forms.gle/3Xbg1yGBtKmf7h3j6> pentru completarea formularului de înscriere! Link-ul va fi valabil până pe data de 3 iunie 2025.

Instituția inițiatoare: PALATUL COPIILOR BISTRIȚA Reprezentant, Prof. Iulia Istrate / Semnătura Director – Prof. Dr. Diana Cristina Morar Nr. /	Instituția parteneră, Reprezentant, Prof. / Semnătura Director - Prof. Nr. /
--	--

PROTOCOL DE COLABORARE
PROIECTUL REGIONAL „Generația INFO”

Încheiat astăzi 2025

1. Părțile contractante:

A. PALATUL COPIILOR BISTRIȚA, Județul BISTRIȚA - NĂSĂUD, Strada Alexandru Odobescu Nr.17, cod 420043, tel/Fax. 0263211682; Email: palatulcopiilorbn@yahoo.com, reprezentat prin prof. dr. DIANA CRISTINA MORAR în calitate de **Director** și profesor IULIA ISTRATE în calitate de **coordonator proiect**

și:

B., Județul, Strada Nr....., cod tel/Fax. ; Email:, reprezentat prin prof. în calitate de **Director** și profesor în calitate de **partener proiect**

2. Obiectul protocolului de colaborare:

Colaborarea dintre instituțiile partenere în vederea participării la activități educative comune ale **PROIECTULUI REGIONAL „Generația INFO”**, care se va desfășura în anul școlar 2024 - 2025 la **PALATUL COPIILOR BISTRIȚA , JUDEȚUL BISTRIȚA-NĂSĂUD**.

3. Grup țintă: elevii care activează la **PALATUL COPIILOR BISTRIȚA, JUDEȚUL BISTRIȚA-NĂSĂUD și la**, **JUDEȚUL** cu vârste cuprinse între 7 și 19 ani, care studiază informatica și vor participa la concursul de informatică.

4. Obligațiile părților:

A. Partenerul PALATUL COPIILOR BISTRIȚA se obligă :

- să informeze despre derularea proiectului REGIONAL de informatică „Generația INFO”, anul școlar 2024 - 2025;
- să respecte termenele de desfășurare ale proiectului;
- să respecte Regulamentul de desfășurare a concursului;
- să emită și să distribuie diplomele pentru elevii premianți;
- să distribuie diplome de participare cadrelor didactice îndrumătoare;
- să returneze semnat și ștampilat Protocolul de colaborare.

B. Partenerul se obligă să respecte următoarele condiții:

- să informeze **PALATUL COPIILOR BISTRIȚA** despre participarea elevilor la concursul regional de informatică „Generația INFO”
- să mediatizeze concursul în instituția de învățământ;
- să pregătească elevii pentru activitate;
- să selecteze lucrările elevilor participanți la concurs;
- să respecte Regulamentul de desfășurare a concursului;
- să evite orice situație generatoare de risc ce poate afecta în mod negativ imaginea concursului;
- să returneze semnat și ștampilat Protocolul de colaborare.

5. **Durata acordului:**

Acordul s-a încheiat în 2 (două) exemplare, intră în vigoare la data semnării acestuia și este valabil în anul școlar 2024 – 2025.