

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE
INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN TIMIȘ
COLEGIUL NAȚIONAL C.D. LOGA TIMIȘOARA

**CONCURS EUROREGIONAL SMART KIDS
EDITIA A XI-A**



9 DECEMBRIE 2017

COLEGIUL NAȚIONAL C.D. LOGA TIMIȘOARA

**9 DECEMBRIE: "CONCURS EUROREGIONAL SMART KIDS PENTRU
ELEVI"**

REGULAMENTUL CONCURSULUI “SMART KIDS”

ISTORIC SMART BOARD

SMART Board este cea mai prezentă și integrată tabla interactivă din România. Prin intermediul ei se pot aplica cele mai moderne mijloace didactice care ajută la pregătirea și predarea materialelor școlare îmbunătățind totodată procesul de învățare.

Tabla interactiva SMART Board reprezintă o metodă eficientă ce poate fi integrată în învățământ, ședințe, prezentări sau sesiuni de training, transformând orice spațiu într-un cadru interactiv.

Extrem de ușor de folosit, tabla interactivă se conectează (prin port USB) la orice computer, ce poate rula platforme variate (WINDOWS, UNIX, MAC), acesta fiind la rândul lui cuplat la un video proiector. Prin intermediul suprafeței senzitive de pe tablă orice aplicație aflată pe calculator poate fi activată și controlată în totalitate prin simpla atingere a tablei. Software-ul din spatele tablei interactive se remarcă prin simplitatea în utilizare, este disponibilă în 34 de limbi străine și se livrează împreună cu SMARTBoard.

Cu o experiență de 20 de ani în domeniu, SMART Tehnologie este producătorul numărul unu mondial de table și sisteme interactive pentru mediul educațional.

În județul Timiș sunt deja prezente un număr însemnat de table interactive SMART Board, și din acest motiv este imperios necesar organizarea unui concurs „SMART KID” la care pot participa elevii și profesorii care utilizează această tehnologie.

OBIECTIVELE PRINCIPALE ALE CONCURSULUI SMART KID :

1. promovarea și utilizarea softurilor educaționale în învățământul preuniversitar din euroregiune;
2. cunoașterea și evaluarea la nivel local/județean a lecțiilor concepute de profesori și parcurse de elevi;
3. evaluarea și verificarea experienței în domeniul interactivității formatelor digitale;
4. ofertă educațională pentru profesori și specialiști în scopul introducerii și utilizării tehnologiilor moderne în predare;
5. polarizarea unui număr cât mai mare de lecții interactive folosind smartboard-ul în cadrul scolii ;
6. formarea la elevi a tehnicilor de utilizare a smartboard-ului;
7. consolidarea tehnicilor de predare utilizând smartboard-ul.

Având în vedere diversitatea temelor școlare, se impune o stabilire a tipologiei de care se va ține seama în cadrul jurizărilor.

Din punct de vedere al ariei de adresare și al conținutului, ele se împart în următoarele secțiuni:

1. Secțiunea I PRIMAR – Clasele PREGĂTITOARE - IV, aplicații pe tabla smart / aplicații grafice.
2. Secțiunea II GIMNAZIAL - Clasele V-VIII, Soft educational;
3. Secțiunea III LICEU - Clasele IX-XII, Soft educational;
4. Secțiunea IV – Aplicații pentru dispozitive mobile.

TEMA: “e-Astronomie”.

SECȚIUNEA I – PRIMAR:

- cuprinde aplicații realizate cu ajutorul tablei smart / programe de grafică.

Aplicațiile se vor aduce pe suport magnetic și se vor instala în ziua desfășurării competiției, între orele 8 și 9, de către fiecare participant beneficiind de sprijinul tehnic al unor persoane desemnate de comisie în cazul în care se solicită acest lucru, pe stațiile de lucru desemnate.

Fiecare elev va avea 5 - max 10 minute la dispoziție pentru a prezenta lucrarea.

Echipa este formată din maxim 2 elevi. În cazul în care lucrarea este realizată de doi elevi, fiecare își va prezenta aportul personal în cadrul lucrării, apoi urmează discuții.

SECȚIUNEA II SI III - GIMANIZIU ȘI LICEU

Pentru produsele de Software Educațional trebuie să se definească domeniul și tematica, tehnicile implementate, nivelul utilizatorilor cărora se adresează, suportul hardware și software necesar folosirii.

Aplicațiile se vor aduce pe suport magnetic și se vor instala în ziua desfășurării competiției, între orele 8 și 9, de către fiecare participant beneficiind de sprijinul tehnic al unor persoane desemnate de comisie în cazul în care se solicită acest lucru, pe stațiile de lucru desemnate.

Aplicația va fi prezentată sub forma de executabil și sursă. Elevii au la dispoziție 5-10 minute pentru a prezenta lucrarea.

Echipa este formată din maxim 2 elevi. În cazul în care lucrarea este realizată de doi elevi, fiecare își va prezenta aportul personal în cadrul lucrării, apoi urmează discuții. **La secțiunea soft educațional nu intră prezentări Power Point.**

ETAPE ȘI ACTIVITĂȚI:

1. **1 noiembrie 2017** - lansarea și anunțul organizării concursului;
2. **5 decembrie 2017** – data limită pentru înscriere:

I. ÎNSCRIEREA LA CONCURS

Cadrul didactic are un rol deosebit în coordonarea lucrării de concurs. Școlile vor intra în concurs în luna noiembrie. Înscrierea se realizează la adresa www.smart-kids.ro până, cel târziu, în data de 5 decembrie 2017.

Înscrierea elevilor se realizează online. Vă rugăm ca înscrierea elevilor să se realizeze de către profesorii coordonatori.

Vă rugăm să realizați la nivelul unității școlare o etapă de calificare pentru această fază de concurs astfel încât să concurați cu cele mai bune lucrări.

II. CONCURSUL PROPRIU ZIS

Juriul va fi format din 4-7 persoane (inspectori de specialitate, profesori, specialiști IT, persoane publice) numiți de inspectorul școlar de specialitate informatică.

LOCUL DE DESFĂȘURARE:

COLEGIUL NAȚIONAL C.D. LOGA TIMIȘOARA

DATA 09.12.2017

AGENDA:

ora 8 – 10:00 sosirea participanților, instalarea aplicațiilor;
ora 10:00 -19:00 - desfășurarea concursului.

DATA 10.12.2017

ora 10 – festivitatea de premiere

III. CRITERII DE EVALUARE

UTILIZAREA TEMEI CONCURSULUI (15 p)

UTILIZAREA SOFTULUI ASOCIAT TABLEI INTELIGENTE (10p)

PREZENTARE (10p)

CONȚINUTUL ȘTIINȚIFIC (15p)

CONCEPTE ȘI IDEI NOI ABORDATE (15p)

ORIGINALITATE (10p)

DESIGN (15p)

FORME DE STIMULARE ȘI RECOMPENSĂ

- diplome;
- popularizarea rezultatelor în presa locală;
- premii din partea sponsorilor.