

CONCURSUL DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ
PENTRU ELEVII DIN MEDIUL RURAL - Ediția a XIX-a
Etapa județeană - 10.05.2025
INFORMATICĂ
CLASELE V-VI



Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă 10 puncte din oficiu. Toate rezolvările/ fișierele pe care le realizați, le veți salva într-un folder, pe care îl creați pe desktop și îl denumiți 56_MIR_2025_ID, unde ID reprezintă indicativul dat de comisia de organizare.

Povestea lui Aladin și lampa fermecată este una dintre cele mai cunoscute povești din colecția „O mie și una de nopți”, care ne învață că ceea ce contează cu adevărat nu sunt banii sau comorile, ci felul în care ne purtăm și alegerile pe care le facem. Aladin va fi, pentru o zi, personajul principal a concursului MIR, clasele V-VI, etapa județeană, 2025.

Subiectul1.(20p)

Realizați, într-un editor grafic la legere, o imagine care să reprezinte un personaj din basmul *Povestea lui Aladin și lampa fermecată* (de exemplu Aladin, Duhuletc.) pe care să o utilizați în proiectele de la subiectul 2 și subiectul 3. Salvați imaginea sub denumirea *Personaj.jpg*.

Subiectul 2.(30p)

Realizați o prezentare PowerPoint cu titlul "**Aventura lui Aladin – Misiunea Fagurelui Fermecat**"

SLIDE 1: Introducere în poveste

Citește următorul fragment și răspunde la întrebări:

"Aladin o îndrăgea pe Jasmine, dar ea era greu de impresionat. O bătrână înțeleaptă i-a spus că o va cuceri doar dacă îi va aduce un fagure fermecat, păzit de albine magice în pădurea de miere."

Întrebări :

Cine este personajul principal?

Ce trebuie să obțină Aladin?

Cine păzește fagurele fermecat?

Unde se află fagurele?

De ce vrea Aladin să obțină fagurele?

Cerință: Scrie titlul povestii pe acest slide cu font la alegere de dimensiune 20 și apoi scrie doar răspunsurile la aceste întrebări în casete text pe slide, casetele au fiecare un stil de animație la alegere.

SLIDE 2: Ordonarea evenimentelor

Cerință: Pune în ordine corectă următoarele evenimente (folosind săgeți sau numerotare):

Aladin află despre fagure

Aladin o place pe Jasmine

Albinele îl atacă

Aladin pleacă în pădure

Jasmine primește fagurele

SLIDE 3: Construiește fagurele fermecat

Cerință: Construiește un fagure din cel puțin 5 forme hexagonale (Inserare → Forme → Hexagon).

Poți să-l decorezi cu culori sau să adaugi efecte pentru a arăta „fermecat”.

SLIDE 4 : Albine animate

Cerință: Inserează **cel puțin 3 albine** (desenate sau imagini preluate din folderul MIR56-Resurse)

și adaugă **animații**:Albinele trebuie să apară în zbor.Pot zbura în zig-zag sau cerc.

Trebuie să dispară la clic sau automat

SLIDE 5 :Combinatia fagure + albine

Cerință: Copiază **fagurele creat în slide-ul 3** și **albinele animate din slide-ul 4** pe acest slide.

Creează o scenă în care:

Albinele păzesc fagurele

Apoi, printr-un efect de animație, albinele **dispar**

(Sugestie: folosește animația "Disappear" sau "Fade Out")

SLIDE 6: Finalul poveștii

Cerință: Scrie 3-4 propoziții în care Aladin îi oferă Jasminei fagurele. Inserează sau desenează unul din personaje și folosește o animație (ex. strălucire sau zoom) pentru a evidenția „momentul magic”.

Subiectul 3.(40p)

Realizați un proiect în **Scratch** în care:

Cerință 1: Introducerea poveștii și mișcarea lui Aladin (5 puncte)

- Creează o animație în care Aladin se plimbă prin peșteră, iar un text explică cum Aladin găsește lampa magică. Mișcarea lui Aladin va fi controlată de utilizator prin săgețile tastaturii (exemplu: „săgeată stânga” pentru a merge stânga și „săgeată dreapta” pentru a merge dreapta).

Cerință 2: Schimbarea locației lui Aladin (5 puncte)

- Folosește un eveniment pentru a re poziționa Aladin într-un alt loc al peșterii atunci când utilizatorul apasă pe o tastă. Poate fi o locație mai apropiată de lampa magică.

Cerință 3: Întrebare și răspuns utilizator (5 puncte)

- Creează o întrebare din partea Duhului (de exemplu, „Ce dorință vrei să-și îndeplinesc?”) și lasă utilizatorul să răspundă apăsând o tastă. Folosește „T” pentru „Să devin un prinț” și „C” pentru „Să călătoresc”.

Cerință 4: Structura „if...else” pentru alegeri (5 puncte)

- Folosește o structură „if...else” pentru a modifica povestea în funcție de alegerea utilizatorului (dacă utilizatorul apasă „T”, Aladin devine prinț, iar dacă apasă „C”, Aladin călătorește).

Cerință 5: Schimbarea costumului lui Aladin (5 puncte)

- După alegerea utilizatorului, Aladin trebuie să se transforme într-un prinț (sau alt personaj) folosind un bloc de schimbare a costumului.

Cerință 6: Adăugarea unui efect vizual (10 puncte)

- Adaugă un efect vizual (de exemplu, o explozie de lumină, o schimbare de culoare sau un efect de zbor) când Aladin face alegerea dorinței.

Cerință 7: Finalizarea poveștii (5 puncte)

- Creează un mesaj de finalizare a poveștii care va fi afișat la finalul alegerii utilizatorului (de exemplu: „Aladin a devenit prinț și a trăit fericit” sau „Aladin a plecat într-o aventură minunată”).