

# METODOLOGIA ELABORĂRII PROBLEMELOR DE CONCURS

Angela Globa<sup>39</sup>, Ala Gasnaș

*Universitatea Pedagogică de Stat "Ion Creangă" din Chișinău, Chișinău,  
Republica Moldova*

globa.angela@upsc.md, gasnas.ala@upsc.md

Concursurile, olimpiadele de informatică (elevi, studenți), care sunt destul de diverse prin forma sa, au devenit în prezent foarte populare. Ținând cont de dezvoltarea rapidă a societății informaționale, înaintarea cu pași gigantici a inteligenței artificiale în viața cotidiană, concursurile de informatică continuă să ruleze chiar și după finalizarea oficială a acestora prin conținutul lor. O etapă esențială în organizarea competițiilor de programare este crearea problemelor de concurs. De fapt, problemele de concurs reprezintă imaginea unei competiții de programare și ele determină viața de după concurs (sunt utilizate în calitate de instrumente pentru pregătirea de noi competiții). Elaborarea problemelor de concurs pentru orice etapă (locală, raională, de sector, municipală, națională, internațională) este o sarcină destul de dificilă pentru autori, motiv pentru care necesită abordări metodice complexe, care țin cont de: pregătirea teoretică și practică a participanților; aspectul psihic și situațiile de stres; complexitatea concursului etc. Pentru elaborarea unei probleme de concurs autorul are nevoie de o pregătire foarte înaltă. Evidențiem aici importanța matematicii pentru crearea și rezolvarea problemelor de concurs la informatică. O problemă de concurs are o structură formată din: fabulă, sarcină, date de intrare și date de ieșire, restricțiile problemei, inclusiv timp și memorie, exemple pentru claritate, imagini. De regulă, la baza creării unei probleme de concurs stă un set de noțiuni matematice sau se merge pe ideea utilizării unor structuri de date sofisticate sau – ambele. Formularea unei probleme de concurs trebuie să fie clară, fără a admite ambiguități. Evident, verificarea corectitudinii algoritmului creat este primordială.

---

<sup>39</sup> *Speaking author:* A. Globa