

Додаток

до листа Управління
освіти і науки Черкаської
облдержадміністрації
_____ 2020 № _____

Інформаційно-методичні матеріали щодо проведення обласного конкурсу на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді

1. Загальні положення

Обласний конкурс на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді проводиться згідно з „Положенням про Всеукраїнські відкриті змагання із спортивно-технічних видів спорту та інших напрямків технічної творчості серед дітей та учнівської молоді“, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.11.2017 року № 1468 (далі Положення).

2. Місце та час проведення

2.1. Місце та час проведення обласного конкурсу на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді визначаються щорічно Орієнтовним планом обласних очно-заочних масових заходів з учнівською молоддю комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради“ (далі – КЗ „ЧОЦНТТУМ Черкаської обласної ради“) та повідомляються у листі-виклику додатково.

2.2. У 2020-2021 навчальному році обласний конкурс на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді буде проходити в онлайн-форматі.

2.3. Час проведення конкурсу:

- 08 грудня: з 10.00 до 17.00;
- 09 грудня: з 9.00 до 13.00;
- 10 грудня: з 9.00 до 13.00.

3. Мета та завдання

Основними завданнями обласного конкурсу на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді є:

- популяризація комп'ютерних технологій серед учнівської молоді;
- залучення учнівської молоді до оволодіння навичками роботи на ПК;
- стимулювання творчого, інтелектуального самовдосконалення, розвитку логічного мислення у дітей та юнацтва;
- виявлення обдарованої та талановитої учнівської молоді;
- організація змістовного дозвілля учнівської молоді;

- підведення підсумків роботи гуртків, секцій, творчих об'єднань з комп'ютерного напрямку та обмін досвідом роботи.

4. Програма конкурсу

4.1. Обласний конкурс на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді проводиться в чотирьох номінаціях: „Qbeez“, „Lines“, „Сапер“, „Тетріс“.

4.2. Ігри для конкурсу розміщені на Google диску за посиланням <https://drive.google.com/drive/folders/1dFse4qJZbTkib7jMKgouKpmbLfI5Scbp?usp=sharing>.

5. Учасники змагань

5.1. У конкурсі беруть участь команди від закладів позашкільної освіти області.

5.2. До складу команди входять: 2 учасники віком до 14 років та керівник команди.

5.3. Керівник команди несе особисту відповідальність за життя і здоров'я дітей під час проведення заходу.

6. Умови проведення конкурсу

6.1. Конкурс із вищезазначених ігор проводиться за стандартними правилами, обумовленими розробниками програмного забезпечення:

- „Qbeez“ – рівень складності „pro“, тип гри „points challenge“, 10 рівнів, 5 кольорів;
- „Lines“ – рівень складності „Лінії“.
- „Сапер“ – рівень „Любитель“;
- „Тетріс“ – рівень складності „середній“, без врахування кольору фігур.

6.2. Учасники зобов'язані дотримуватись даних Інформаційно-методичних матеріалів, правил проведення конкурсу, правил техніки безпеки, виконувати рішення організаційного комітету і суддівської колегії.

6.3. Конкурс проходить в онлайн-форматі. Необхідні платформи ZOOM, Google диск та електронна адреса керівника команди.

6.4. Якість роботи комп'ютера та його програмного забезпечення не повинні змінюватися після виконання завдань учасником конкурсу.

6.5. Під час виконання конкурсних завдань сторонні особи, у тому числі керівники команд, повинні залишити приміщення, в якому працюють учасники конкурсу. Категорично забороняється втручання сторонніх осіб у перебіг конкурсу.

6.6. Кожний учасник виступає у всіх номінаціях: „Qbeez“, „Lines“, „Сапер“, „Тетріс“.

6.7. Тривалість роботи конкурсантів на комп'ютері у кожній номінації окремо:

- тренування – 5 хвилин;

- виконання конкурсного завдання – 30 хвилин.

6.8. Результатом учасника конкурсу в номінації „Qbeez“ є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

$$P = \frac{p1}{p2} * 200$$

де, P – результат учасника конкурсу;
 p1 – кількість балів, яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;
 p2 – найбільша кількість балів, яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації.

6.9. Результатом учасника конкурсу у номінації „Lines“ є кількість

$$P = \frac{p1}{p2} * 200$$

де, P – результат учасника конкурсу;
 p1 – кількість балів, яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;
 p2 – найбільша кількість балів, яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації.
 балів, яка обчислюється за формулою:

6.10. Результатом учасника конкурсу у номінації „Сапер“ є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

$$P = \frac{p2}{p1} * 200$$

де, P – результат учасника конкурсу;
 p1 – кількість балів (секунд), яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;
 p2 – найменша кількість балів (секунд), яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації.

6.10. Результат учасника у номінації „Сапер“ дорівнює 0 балів (нулю), якщо учасник конкурсу за відведений на виконання конкурсного завдання час не розмінував поле (відповідно до правил гри).

6.11. Результатом учасника конкурсу в номінації „Тетріс“ є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

$$P = \frac{p1}{p2} * 200$$

де, P – результат учасника конкурсу;
 p1 – кількість балів, яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;
 p2 – найбільша кількість балів, яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації.

7. Необхідна документація

Керівник команди надсилає заявку про участь у конкурсі у форматі **.pdf** (додаток 1), завірену підписом керівника та печаткою.

8. Керівництво та матеріальне забезпечення

8.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням конкурсу покладається на КЗ „ЧОЦНТТУМ Черкаської обласної ради“.

8.2. Склад організаційного комітету та суддівської колегії обласного конкурсу на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді затверджує директор КЗ „ЧОЦНТТУМ Черкаської обласної ради“.

8.3. Джерело фінансування заходу вказується у листі-виклику на конкурс.

8.4. Кожний учасник конкурсу працює за окремим комп'ютером.

8.5. Мінімальні вимоги до комп'ютерів на робочих місцях учасників конкурсу:

- частота процесора (Intel/AMD), не нижче 1800 MHz;
- RAM не менше 2Gb;
- відео-адаптер – інтегрований (до 1Gb);
- аудіо-адаптер – інтегрований;
- виділений простір для конкурсу на жорсткому диску 1 Gb;
- програма OBS Studio (встановлена на комп'ютері);
- web- камера;
- мікрофон.

8.6. Дозволяється використання ноутбука.

8.7. Після кожної номінації учасник повинен розмістити папку з відеозвітом та скріншотами екрана на Google диску і надати доступ суддівській колегії Конкурсу (Chotsntt@gmail.com) не пізніше ніж через 10 хв після закінчення виконання завдання.

8.8. Ім'я папки, яка містить відеозвіт та скріншоти екрана монітора з результатами гри складається з назви номінації, прізвища та імені виконавця і скороченої назви закладу.

9. Визначення переможців та нагородження

9.1. Учасник, який набрав найбільшу кількість балів за сумою чотирьох ігор („Qbeez“, „Lines“, „Сапер“, „Тетріс“) визнається „Кращим знавцем логічних ігрових програм у 2020-2021 навчальному році“, нагороджується Дипломом та медаллю комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради“.

9.2. Особиста першість визначається за результатами учасників конкурсу у кожній номінації окремо.

9.3. Конкурсанти, які зайняли I, II або III місце в особистому заліку нагороджуються Дипломами комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради“ та медалями.

9.4. Командна першість визначається за сумою восьми результатів учасників команди у чотирьох номінаціях.

9.5. Команда, яка зайняла I місце, нагороджується Кубком та Грамотою комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради“.

9.6. Команда, яка зайняла II або III місце, нагороджується Грамотами комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради“.

9.7. Керівники гуртків, команди яких зайняли призові місця у конкурсі, нагороджується Грамотами комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради“.

10. Безпеки життєдіяльності

10.1. Керівник команди несе особисту відповідальність за виконання членами команди правил безпеки життєдіяльності.

11. Організаційні питання

Для участі у Конкурсі необхідно до **02 грудня 2020 року зареєструватися** за посиланням:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc6t8ss_kCpwhpDLv3ZSg7XH3G0VBPZTYujBu3gy44QBhi0_Q/viewform

та подати заявку (додаток 1) на електронну адресу: Chotsntt@gmail.com.

Додаток 1
до інформаційно-методичних
матеріалів щодо проведення
обласного конкурсу
на кращого знавця логічних
ігрових програм серед
учнівської молоді

ЗАЯВКА
на участь в обласному конкурсі
на кращого знавця логічних ігрових програм серед учнівської молоді
у 2020-2021 навчальному році

(повна назва закладу)

просить допустити до участі у конкурсі команду у складі:

№ з/п	Прізвище, ім'я по-батькові учасника	Дата народження	Школа, клас	Домашня адреса	Фото учасника
1.					
2.					

Керівник команди _____
(прізвище, ім'я, по батькові, місце роботи, посада)

Адреса відряджуючої організації, контактні телефони _____

Директор закладу _____ / _____

М.П.