Додаток

до листа Департаменту освіти   
і науки Черкаської обласної державної адміністрації

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№ \_\_\_\_\_\_\_\_

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).

1. **Місце та час проведення**

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.

1. **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.

1. **Програма конкурсу**

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

**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.

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

1. **Умови** проведення конкурсу
   1. Конкурс із вищезазначених ігор проводиться за стандартними правилами, обумовленими розробниками програмного забезпечення:

* „Тетріс” – рівень складності „середній”, без врахування кольору фігур;
* „Lines” – рівень складності „Лінії”.
* „Сапер” – рівень „Любитель”;
* „Реверсі” – ігрове поле: 8х8; 2 гравці (гравець та комп’ютер); складність: 6; версія: 1.1.2; білд: 277.
  1. Учасники зобов'язані дотримуватись даних Інформаційно-методичних матеріалів, правил проведення конкурсу, норм і правил техніки безпеки, виконувати рішення організаційного комітету і суддівської колегії, дбайливо ставитися до обладнання. У разі порушення цих вимог учасники (команда) позбавляються участі в конкурсі.
  2. Якість роботи комп'ютера та його програмного забезпечення не повинні змінюватися після виконання завдань учасником конкурсу.
  3. 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.
  4. Кожний учасник виступає у всіх номінаціях: „Тетріс”, „Lines”, „Сапер”, „Реверсі”.
  5. Тривалість роботи конкурсантів на комп'ютері у кожній номінації

окремо:

* тренування – 5 хвилин;
* виконання конкурсного завдання – 30 хвилин.
  1. Результатом учасника конкурсу в номінації „Тетріс” є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

|  |  |
| --- | --- |
|  | де, Р – результат учасника конкурсу;  р1 **–** кількість балів, яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;  р2 **–** найбільша кількість балів, яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації. |

* 1. Результатом учасника конкурсу у номінації „Lines” є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

|  |  |
| --- | --- |
|  | де**,** Р – результат учасника конкурсу;  р1 **–** кількість балів, яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;  р2 – найбільша кількість балів, яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації. |

* 1. Результатом учасника конкурсу у номінації „Сапер” є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

|  |  |
| --- | --- |
|  | де, Р **–** результат учасника конкурсу;  р1 **–** кількість балів (секунд), яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;  р2 **–** найменша кількість балів (секунд), яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації. |

* 1. 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).
  2. Результатом учасника конкурсу в номінації „Реверсі” є кількість балів, яка обчислюється за формулою:

|  |  |
| --- | --- |
|  | де, Р **–** результат учасника конкурсу;  р1 – кількість перемог, яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання в даній номінації;  р2 – найбільша кількість перемог, яку отримав один із учасників конкурсу в даній номінації;  р3 **–** кількість балів (рекорд), яку отримав учасник за виконання конкурсного завдання у даній номінації;  р4 **–** найбільша кількість балів (рекорд), яку отримав один із учасників конкурсу у даній номінації. |

1. Необхідна документація

Керівник команди подає до мандатної комісії документи згідно з розділом V Положення:

* наказ про відрядження (направлення) команди;
* заявку про участь у конкурсі (додаток 1), з відміткою лікаря про допуск учасників, завірену підписом керівника і печаткою організації, що відряджає;
* свідоцтво про народження учасників (оригінал);
* учнівські квитки чи довідки з місця навчання з фотографією, підписані керівником і завірені печаткою навчального закладу.

1. Керівництво та матеріальне забезпечення
   1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням конкурсу покладається на КЗ „ЧОЦНТТУМ Черкаської обласної ради”.
   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”.
   3. Джерело фінансування заходу вказується у листі-виклику на конкурс.
   4. Кожний учасник конкурсу працює за окремим комп'ютером.
   5. Мінімальні вимоги до комп'ютерів на робочих місцях учасників конкурсу:

* частота процесора (Intel/AMD) не нижче 600 MHz;
* RAM – не менше 128 Mb;
* HDD – не менше 30 GB;
* Windows ХР.

1. Визначення переможців та нагородження

9.1. Учасник, який набрав найбільшу кількість балів за сумою чотирьох ігор („Тетріс”, „Lines”, „Сапер”, „Реверсі”) визнається „Кращим знавцем логічних ігрових програм у 2019-2020 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.

* 1. Конкурсанти, які зайняли I, II або III місця в особистому заліку нагороджуються Дипломами комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради” та медалями.
  2. Командна першість визначається за сумою восьми результатів учасників команди у чотирьох номінаціях.
  3. Команда, яка зайняла І місце, нагороджується Кубком та Грамотою комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради”.
  4. Команда, яка зайняла II або III місце, нагороджується Грамотами комунального закладу „Черкаський обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді Черкаської обласної ради”.
  5. 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. Організатори змагань забезпечують умови дотримання правил безпеки життєдіяльності під час проведення змагань.

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

**11. Організаційні питання**

Попередні заявки письмово подаються до оргкомітету за адресою: м.Черкаси, вул. Верхня Горова, 77, КЗ „ЧОЦНТТУМ Черкаської обласної ради” або на електронну адресу Сhotsntt@gmail.com за 2 тижні до проведення змагань.