



УКРАЇНА
ЧЕРНІВЕЦЬКА ОБЛАСНА РАДА
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ЧЕРНІВЕЦЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
„ЧЕРНІВЕЦЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ
УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ”

58029, вул. О.Кошового,30, м. Чернівці, тел./факс: (0372) 57-67-67
Сайт: www.ocnttum.com; e-mail: ocnttum@gmail.com. Код ЄДРПОУ. 21431750

17.09.2021 № 01-16/203

**Керівникам органів управління у
сфері освіти райдержадміністрацій,
територіальних громад,
Директорам позашкільних
закладів освіти**

Керуючись Положенням обласного конкурсу «Байт» на кращу комп'ютерну програму серед учнів загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів, затвердженим наказом Головного управління освіти і науки облдержадміністрації від 31.10.2011 №554, зареєстрованим в Головному управлінні юстиції в Чернівецькій області від 22.11.2011 за №74/2322, відповідно до плану роботи Департаменту освіти і науки Чернівецької обласної державної адміністрації на 2021 рік, з метою виявлення обдарованих дітей і сприяння інтересу учнів до поглибленого вивчення комп'ютерних наук **28 жовтня 2021 року** відбудеться відкритий обласний конкурс «Байт» на кращу комп'ютерну програму серед учнів загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів віком до 14 років (далі – Конкурс) в режимі ОНЛАЙН.

Номінації Конкурсу:

- ігрові програми та бази даних (створення програми-анімації з використанням графічних можливостей мови програмування Pascal, середовища програмування - Scratch),
- графічний редактор (Paint),
- навчально-демонстраційні програми, які можна використовувати при вивченні предметів шкільного курсу (PowerPoint);
- анімація (мультфільм);
- проект micro:bit.

Склад команди: 5 учасників (по одному на кожну номінацію) та керівник команди. Реєстрація за посиланням <https://forms.gle/gX6yZoyfQj4eh5M96>.

Учасники в своїй номінації готують одне домашнє завдання на вибір:

- для учнів 5-6 класи відтворити засобами мови програмування «Pascal» або «Scratch» проєкт «**Космічна подорож на Марс** »;
- для учнів 7-8 класи створити засобами мови програмування «Pascal» або «Scratch» проєкт «**Комікс з декількома героями**» сюжет довільний;
- створити в графічному редакторі «Paint» один малюнок на тему «**Добре здоров'я та добробут у 2030 році**»;
- створити в навчально-демонстраційній програмі «Power Point» творчий проєкт на тему «**Моя родина унікальна!**»
- створити анімацію за темою «**Наш керівник гуртка інформатики найкращий тому, що...**»;
- Створити проєкт «**Розумні речі**» з використанням micro:bit.

Вимоги до презентацій. Обсяг 12 – 16 слайдів. 3 фото на 1 слайді, без додавання відео. До презентації додається короткий опис роботи (анотація). Обсяг анотації – до 1 сторінки формату А4, шрифт - Times New Roman, кегель – 14 . Презентація надається в електронному вигляді (друкований варіант слайдів презентації непотрібний). Завантажувати її через Google-форму або на електронну пошту **kompgraf2020@gmail.com**.

Вимоги до анотацій (авторського резюме). (*номінації програмування та PowerPoint*)

Авторське резюме (Abstract) є коротким резюме роботи, яке повинно бути зрозумілим без звернення до самої презентації.

Структура і зміст авторського резюме:

- проблема
- мета
- методи дослідження
- основні результати дослідження
- висновки та конкретні пропозиції автора.

Вимоги до програмування. «Космічна подорож на Марс» або «Комікс з декількома героями» надаються в електронному вигляді. Робота завантажується на сайт <https://scratch.mit.edu/> або через реєстраційну Google-форму <https://forms.gle/gX6yZoyfQj4eh5M96> . Обов'язково протестувати, щоб роботи відкривалися. Тривалість роботи не більше 2 хвилин. Додається анотація-опис. Обсяг анотації – 1 сторінка формату А4, шрифт - Times New Roman, кегель – 14 (за структурою і змістом авторського резюме).

Вимоги до анімації (мультфільм). Тривалість анімації до 2 хвилин. В останньому кадрі вказати авторів роботи. Завантажувати роботу на YouTube канал та надіслати посилання через Google-форму <https://forms.gle/gX6yZoyfQj4eh5M96>.

Приклади роликів <https://www.youtube.com/watch?v=rdxjiAd9NJA> .

Онлайн-сервіси для створення анімації:- <https://www.renderforest.com>, <https://www.powtoon.com>, <https://www.animatron.com> .

Детальніше з Положенням про проведення обласного конкурсу «Байт» на кращу комп'ютерну програму серед учнів загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів можна ознайомитись на сайті Чернівецького обласного центру науково-технічної творчості учнівської молоді <http://www.ocnttum.com> в розділі НОВИНИ.

Вимоги до проекту Micro:bit. Micro:bit — це мікрокомп'ютер кишенькового розміру, розроблений для використання в сфері освіти. Його можна запрограмувати за допомогою JavaScript, Python або блочного коду makecode.microbit.org. Вихованці можуть використовувати micro:bit для створення широкого спектру розумних речей, таких як навчальні моделі, ігрові пристрої, фітнес-трекери, робо-системи та інше. Вимоги до оцінювання проекту:

- мова програмування; JavaScript – 5б., Python-4б., блочний код – 2б.
- наявність змінних; (0-5 балів);
- кількість задіяних сенсорів; (0-5 балів);
- наочність реакції мікрокомп'ютера (візуалізація); (0-5 балів);
- практичність до застосування в реальному житті; (0-5 балів);
- зрозумілість презентації проекту; (0-5 балів).

Відкриття Конкурсу о 15:00 - 28 жовтня 2021року через MEET (meet.google.com/hfy-jgyz-uqv).

Для участі у конкурсі необхідно заповнити Google-форму за посиланням <https://forms.gle/gX6yZoyfQj4eh5M96> та, відповідно до п.3.10 Положення, надіслати окремо заявку на електронну адресу: **kompgraf2020@gmail.com** до 25 жовтня 2021 року за формою, що додається до Положення.

Директор

Петро ПЛЕШКО

Вик. Рибалка Л.А. (050-752-38-28)
57-67-67

**Додаток
до Положення про проведення
обласного конкурсу “Байт”**

**Заявка
на участь у I етапі обласного конкурсу «Байт»
на кращу комп’ютерну програму серед учнів
закладів загальної середньої та позашкільної освіти**

з/п	Номінація	Прізвище, ім’я учасника	Дата народження	Офіційна назва навчального закладу

Керівник

М.П.
