

Додаток 2

до наказу департаменту освіти

Вінницької міської ради від _____ №

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ КОНКУРСУ

1. Умови проведення

У всіх номінаціях конкурсу кількість учасників не регламентована.

Для участі в номінаціях "Початкове програмування", "Програмування" та "Web-дизайн" необхідно заздалегідь підготувати одну або декілька робіт. В кожній номінації учасник має право представляти до трьох робіт, які будуть оцінені журі. Роботи подаються на конкурс в електронному вигляді через реєстраційну форму учасника конкурсу <https://forms.gle/ysnk1bN92ziUUDNz5>

У роботі повинні бути файли з вихідним кодом програми або сайту. У разі відсутності вихідного коду робота не буде оцінюватись.

Учасники зобов'язані дотримуватись Положення про конкурс, правил його проведення, норм і правил техніки безпеки, виконувати рішення оргкомітету і журі, дбайливо ставитися до обладнання, приладів, інструментів тощо. У разі порушення цих вимог учасники будуть усунуті від участі в конкурсі та дискваліфіковані.

Робочі місця, практичні завдання конкурсу з інформаційних технологій надаються так, щоб забезпечити рівні можливості всім учасникам і сприяти повному виявленню досягнутого рівня знань, вмінь та фахової майстерності кожного з них.

Конкурсні роботи можуть бути розроблені в будь-якому середовищі, яке дає змогу оптимально реалізувати задум. Програмні інструменти, якими розроблено конкурсний продукт, не повинні переорієнтовувати режими роботи конкурсного ПК (ПК на якому проводиться показ конкурсної роботи), вносити деструктивні зміни у роботу операційної системи та основних програмних продуктів, встановлених на конкурсному ПК.

Роботи, які містять віруси, чи вимагають спеціальних програмних або апаратних можливостей ПК, знімаються з конкурсу.

Максимально можлива кількість балів з кожного критерію оцінювання встановлюється рішенням журі і оголошується до початку конкурсу разом із списком учасників конкурсу.

При виконанні конкурсних завдань локальна мережа, за її наявності, має бути відключена від робочих місць учасників змагань.

Під час виконання конкурсних завдань сторонні особи, в тому числі керівники команд, повинні залишити приміщення, де працюють учасники змагань.

Категорично забороняється втручання сторонніх осіб у перебіг конкурсу.

Авторські матеріали конкурсу - виконані конкурсні роботи та домашні завдання (включаючи вихідні тексти) - після завершення конкурсу передаються учасниками конкурсу в розпорядження організаторів конкурсу.

Організатори конкурсу залишають за собою право публікації авторських матеріалів конкурсу, в тому числі - демо або повних версій (у випадку відсутності демоверсій) програмних продуктів із урахуванням авторських прав власника матеріалів. Вихідні тексти та авторські коментарі додаються до публікацій за згодою авторів.

1.1. Умови проведення конкурсу в номінації *"Початкове програмування"* (захист власних проектів)

До розгляду приймаються програмні продукти, створені та представлені учасниками в середовищах *"Scratch"* та *"Microsoft Kodu Game Lab"* за розділами: *навчально-контролюючі програми, ігрові програми.*

До участі в номінації «Початкове програмування *"Microsoft Kodu Game Lab"* допускаються учні 1-3 класів, «Початкове програмування *"Scratch"* – учні 3-5 класів.

Захист роботи:

- демонстрація і захист програмного продукту.

Критерії оцінювання домашнього завдання:

- оригінальність задуму та змісту;
- особистий вклад автора;
- актуальність (корисність);
- інтерфейс користувача та дизайн;
- коректність роботи програми;
- складність проекту, ефективність використання технічних та програмних можливостей;
- якість захисту домашнього завдання, в тому числі:
 - а) компетентність - повнота знань щодо використаних творчих та технічних прийомів;
 - б) рівень доповіді (викладення матеріалу);
 - в) вміння відповідати на запитання.

Тривалість захисту домашнього завдання - до 15 хвилин.

1.2. Умови проведення конкурсу в номінації *"Web-дизайн"* (захист власних проектів)

До розгляду приймаються програмні продукти, створені з застосуванням **HTML, CSS, PHP, JavaScript** та представлені учасниками за розділами:

- *"Найкраще інформаційне наповнення",*
- *"Найкраща графічна реалізація,*
- *"Найкраща програмна реалізація".*

Захист роботи виконується в два етапи:

- встановлення сайту (сторінки) та необхідного програмного забезпечення для демонстрації;
- демонстрація і захист роботи.

Методика оцінювання конкурсної роботи:

- Оцінювання здійснюється членами журі по кожній роботі незалежно один від одного за єдиними критеріями.
- Члени журі передають в оргкомітет свої оцінки по кожній роботі. З набору оцінок по кожній роботі **вираховується середній бал.**
- Переможцями визнаються 10 учасників, роботи яких оцінено **вищим середнім балом.**
- Оргкомітет визначає та затверджує склад робочої групи, в обов'язки якої входить підрахунок балів.
- У випадку, якщо дві і більше робіт наберуть однакову кількість балів, рішення про переможця приймає голова журі.

Критерії оцінювання захисту домашнього завдання:

- творче розкриття задуму (креативність);
- інформаційне наповнення;
- художнє оформлення (дизайн, привабливість);
- коректність відображення при різній роздільній здатності екрану та в різних браузерях;
- рівень використаних технологій (зроблено у візуальному редакторі статичну сторінку, використання клієнтських скриптів, використання CGI - програмування тощо);
- якість захисту домашнього завдання, в тому числі:
 - а) повнота знань щодо використаних технічних прийомів з Web-дизайну;
 - б) рівень доповіді (викладення матеріалу);
 - в) вміння відповідати на запитання.

Демонстрацію домашнього завдання можна проводити за допомогою особистого програмного середовища, яке треба інсталиувати перед показом своєї роботи на демонстраційному ПК і деінсталиувати одразу після демонстрації.

До участі в конкурсі допускаються роботи, що не брали участь в Конкурсі в попередні роки.

Тривалість захисту домашнього завдання — до 15 хвилин.

УВАГА! Сайти створені в конструкторах сайтів до уваги не беруться!

1.3. Умови проведення конкурсу у номінації "Програмування" (захист власних проектів)

До розгляду приймаються програмні продукти, **власноруч** створені та представлені учасниками в номінації "Програмування" за розділами: *системні програми, прикладні програми, навчально-контролюючі програми, ігрові програми, програмування Інтернет-додатків, комп'ютерні мережі, бази даних, мобільні додатки, програмно-апаратні комплекси.*

Захист роботи виконується в два етапи:

- встановлення програмного продукту та необхідного програмного забезпечення для демонстрації;
- демонстрація і захист програмного продукту.

Критерії оцінювання домашнього завдання:

- оригінальність задуму та змісту;
- актуальність (корисність);
- особистий вклад автора
- інтерфейс користувача та дизайн;
- коректність роботи програми;
- складність проекту, ефективність використання технічних та програмних можливостей;
- наявність документації або довідкової системи, зручність її використання;
- якість захисту домашнього завдання, в тому числі:
 - а) компетентність - повнота знань щодо використаних творчих та технічних прийомів;
 - б) рівень доповіді (викладення матеріалу);
 - в) вміння відповідати на запитання.

Демонстрацію домашнього завдання можна проводити за допомогою особистого програмного середовища, яке треба інсталиувати перед показом своєї роботи на демонстраційному ПК і деінсталиувати одразу після демонстрації.

Методика оцінювання конкурсної роботи:

- Оцінювання здійснюється членами журі по кожній роботі незалежно один від одного за єдиними критеріями.
- Члени журі передають в оргкомітет свої оцінки по кожній роботі. З набору оцінок по кожній роботі **вираховується середній бал.**
- Переможцями визнаються **10 учасників**, роботи яких оцінено **вищим середнім балом.**
- Оргкомітет визначає та затверджує склад робочої групи, в обов'язки якої входить підрахунок балів.
- У випадку, якщо дві і більше робіт наберуть однакову кількість балів, рішення про переможця приймає голова журі.

Тривалість захисту домашнього завдання - до 15 хвилин.

1.4. Умови проведення конкурсу в номінації "Початкове програмування" (практичний тур)

До другого етапу конкурсу допускаються **10 учасників**, роботи яких оцінено вищим середнім балом. Умови конкурсного завдання розробляються провідними фахівцями з інформаційних технологій або членами журі конкурсу.

До складу завдання входять задачі зі створення навчально-контролюючих чи ігрових програм.

Виконання, відпрацювання та відлагодження задач повинні проводитися у термін, відведений для виконання таких робіт. Критерії оцінювання робіт:

- відповідність умовам завдання;
- інтерфейс користувача та дизайн;
- коректність роботи програми;
- креативність.

Тривалість виконання конкурсного завдання — 3 години.

1.5. Умови проведення конкурсу в номінації "Програмування" (практичний тур)

Умови конкурсного завдання розробляються провідними фахівцями з інформаційних технологій або членами журі конкурсу.

До складу завдання можуть бути включені задачі зі створення навчально-контролюючих чи ігрових програм, програм обробки даних.

Виконання, відпрацювання та відлагодження задач повинні проводитися у термін, відведений для виконання таких робіт. Критерії оцінювання робіт:

- відповідність умовам завдання;
- інтерфейс користувача та дизайн;
- коректність роботи програми;
- креативність.

Тривалість виконання конкурсного завдання — 4 години.

1.6. Умови проведення конкурсу в номінації " Web-дизайн " (практичний тур)

Умови конкурсного завдання розробляються фахівцями з інформаційних технологій або членами журі конкурсу.

Протягом практичного туру передбачається створення учасником сайту згідно наданого завдання.

Виконання, відпрацювання та відлагодження сайту повинні проводитися у термін, відведений для виконання таких робіт.

Критерії оцінювання робіт:

- відповідність умовам завдання;
- дизайн (естетика) оформлення;
- ефективність використання технічних можливостей;
- доцільність використаних методів та прийомів роботи.

Тривалість виконання конкурсного завдання — 4 години.

1.6. Матеріально-технічне забезпечення

Мінімальні параметри комп'ютерів на робочих місцях учасників конкурсу: частота процесора
Intel(R) Pentium(R) CPU G4400 @ 3.30GHz;

- відео-адаптер - інтегрований (до 128 Mb);
- аудіо-адаптер - інтегрований
- RAM - не менше 4 Гб
- виділений простір для конкурсу на жорсткому диску - 5 GB;
- наявність DVD-ROM (мінімум один на аудиторію);
- ОС: Windows 10, ОС Ubuntu

ПЗ: MS Kodu Game Lab, Scratch; Sublime TEXT 3, Notepad ++, Visual Studio Community C#, Python 2.7, 3.2, IntelliJ IDEA Community Edition 2018

- Підключення до мережі Інтернет.