



**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХМЕЛЬНИЦЬКА ОБЛАСНА РАДА
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ**

вул. Проскурівського Підпілля, 139, м. Хмельницький, 29013,
E-mail: hmoippo@i.ua, код ЄДРПОУ 02139802

№ 14 від 10.01.2023р.

Керівникам структурних підрозділів з
питань освіти територіальних громад

Директорам закладів освіти обласного
підпорядкування

Відповідальним за проведення
Всеукраїнських учнівських олімпіад з
інформатики (програмування) в ТГ

**Про організацію III етапу Всеукраїнської
учнівської олімпіади з інформатики
(програмування) у 2022/2023 навчальному році**

Відповідно до наказу Департаменту освіти, науки, молоді та спорту Хмельницької обласної державної адміністрації № 681-од від 19.12.2022 “Про проведення III етапу всеукраїнських учнівських олімпіад із навчальних предметів у 2022/2023 навчальному році” III етап Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики (програмування) відбудеться у два тури 28 та 29 січня 2023 року:

- I тур - 28 січня 2023 року - дистанційно в ТГ (з використанням програмного забезпечення OBS Studio) із відеоспостереженням з центру Хмельницького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

- II тур - 29 січня 2023 року - очно - на базі Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії та Хмельницького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти за адресою м.Хмельницький, вул. Проскурівського Підпілля, 139.

Тренувальний тур до III етапу олімпіади доступний до 27.01.2023 на сайті за посиланням http://sbs.hoippo.km.ua/?page_id=19 з використанням системи Eolymp (логіни і паролі для тренувального туру передавати не

потрібно, учасники реєструються в системі самостійно - [Відео-інструкція по системі E-olymp](#)).

Логіни та паролі для учасників III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики (програмування) будуть надіслані на електронні адреси координаторів з інформатики напередодні I туру.

Під час III етапу олімпіади учасникам рекомендується мати ручку та зошит, для підготовки та розв'язування задач.

Також повідомляємо, що інформацію та задачі для підготовки учнів до олімпіад з інформатики можна знайти, зокрема, у таких джерелах:

<https://oi.in.ua>

<https://ioinformatics.org>

<https://eolymp.com>

<https://netoi.org.ua>

Для проведення III етапу олімпіади за наявності учасників у територіальній громаді просимо визначити координаторів з інформатики. Алгоритм підготовки та організації III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики (програмування) по територіальних громадах описано в Таблиці.

Таблиця

Алгоритм підготовки та організації III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики (програмування) по ТГ

до 13 січня	визначення координаторів з інформатики від ТГ, внесення даних про них, а також про місце проведення олімпіади та тип закладу у таблицю https://docs.google.com/spreadsheets/d/16LvSLHTxWirayMKeK7LwgRjTu1WJ4OD4/edit?usp=sharing&ouid=103314425534554761719&rtpof=true&sd=true (стовпчики D-E, J-L)
до 20 січня	підготовка робочих місць учасників, тестування встановлених програм (OBS Studio, середовища програмування) (правила підготовки - у Додатку 1), відмітка про підготовку робочих місць у таблиці https://docs.google.com/spreadsheets/d/16LvSLHTxWirayMKeK7LwgRjTu1WJ4OD4/edit?usp=sharing&ouid=103314425534554761719&rtpof=true&sd=true (стовпчики H, I)
до 27 січня	контроль координаторами з інформатики за участю учнів у тренувальному турі на сайті http://sbs.hoippo.km.ua/?page_id=19 з використанням системи Eolymp, відмітка у таблиці https://docs.google.com/spreadsheets/d/16LvSLHTxWirayMKeK7LwgRjTu1WJ4OD4/edit?usp=sharing&ouid=103314425534554761719&rtpof=true&sd=true (стовпчик M)
28 січня (I тур) - дистанційно	
9.00-9.45	Координатори і члени журі: - вхід у віртуальну кімнату https://meet.google.com/znx-qmxc-avv . Координатори з інформатики мають увійти із своїми власними обліковими записами. При необхідності можна змінити ім'я облікового запису (лівою кнопкою клацнути обліковий запис у правому верхньому кутку браузера, натиснути кнопку "Ваш обліковий запис Google", у лівій частині екрану знайти пункт "Особиста інформація", обрати "Ім'я", у поле "Ім'я" ввести своє

	Ім'я, а в полі Прізвище своє прізвище та назву ТГ). Члени журі мають увійти із своїми обліковими записами. Учасники під керівництвом координаторів: - налаштовують робоче місце для запису за допомогою OBS.
	відкриття на робочих місцях учасників сайту http://sbs.hoippo.km.ua/?page_id=19, ознайомлення учасників із пам'яткою (Додаток 2, буде доступний учасникам на сайті)
	координатори видають учасникам логіни і паролі
9.45-9.55	включення координаторами запису OBS на робочих місцях. <i>Примітка:</i> при наявності в аудиторії члена журі III етапу OBS можна не використовувати. Контроль за самостійною роботою учнів здійснює член журі
	учасники вводять логіни і паролі
10.00-15.00	виконання олімпіадних завдань I туру
	після завершення учасником роботи вимкнення запису OBS, перевірка наявності файлів запису
	зазначення відсутніх учасників олімпіади на I турі та причин відсутності https://docs.google.com/spreadsheets/d/16LvSLHTxWirayMKeK7LwgRjTu1WJ4OD4/edit?usp=sharing&ouid=103314425534554761719&rtpof=true&sd=true (стовпчик N)
	зазначення часу завершення I туру кожним учасником https://docs.google.com/spreadsheets/d/16LvSLHTxWirayMKeK7LwgRjTu1WJ4OD4/edit?usp=sharing&ouid=103314425534554761719&rtpof=true&sd=true (стовпчик O)
29 січня (II тур) - очно	
8.30-9.45	реєстрація учасників, відкриття, розподіл учасників по аудиторіях
9.45-9.55	відкриття на робочих місцях учнів сайту http://sbs.hoippo.km.ua/?page_id=19, ознайомлення учасників із пам'яткою (Додаток 2, буде доступний учасникам на сайті)
	журі видають учасникам логіни і паролі
	введення учасниками логінів і паролів
10.00-15.00	виконання олімпіадних завдань II туру
	зазначення відсутніх учасників олімпіади на II турі та причин відсутності
	зазначення часу завершення II туру кожним учасником

Ректор

Віктор ОЧЕРЕТЯНКО

Наталія НАКОНЕЧНА,
natanakonechna2022@hoippo.km.ua
тел.: 0975428579

Правила підготовки робочого місця учасника III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики (програмування)

Під час виконання завдань дозволяється використовувати комп'ютери закладів освіти, на базі яких проводиться олімпіада в ТГ, та ноутбуки учасників (далі - робочі місця). Робоче місце учасника має бути з доступом до мережі Інтернет, оснащене веб-камерою та мікрофоном і мати 5 Гб пам'яті для збереження запису. Координатори з інформатики та учасники (у випадку використання власних ноутбуків) відповідають за збереження відео-файлів упродовж 14 днів після закінчення кожного туру і мають на вимогу журі III етапу бути готовими надіслати їх.

Для підготовки робочих місць необхідно:

I. Встановити та протестувати OBS Studio окремо для кожного учасника олімпіади. Рекомендуємо такий алгоритм дій:

1. Завантажити OBS-студію за посиланням <https://obsproject.com/>
2. Встановити та налаштувати потрібно так, щоб вівся запис екрану та веб камери, це можна зробити, наприклад, так (<https://youtu.be/Lp6bnk3JhLE>). Має вестися запис всього екрану, а не вікна чи певної частини екрану. Вебкамера має бачити учасника.
3. Запис має бути зі звуком.
4. Якість відео має бути такою, щоб можна було прочитати код учасника. Мінімальна частота - 5 кадрів у секунду.
5. Учасник може не раніше ніж за 15 хвилин до початку змагання почати запис та почати писати код.
6. Кожен учасник після завершення кожного туру повинен завантажити запис на YouTube, щоб потім можна було переглянути відео за посиланням. Посилання на запис відео потрібно відправити у форму за покликанням <https://forms.gle/AVaXwvR8MZT2ZNTQ9> (при потребі).

II. Олімпіаду доцільно проводити з використанням комп'ютеризованих робочих місць з OS Windows/Linux, з доступом до мережі Інтернет.

В залежності від мов програмування, заявлених учасниками, координаторам також необхідно встановити середовища програмування:

- Codeblocks 17.12, 20.03.
- Python 3.8.10, Wing 101.
- Eclipse IDE 2022-12.
- FreePascal 3.2.2.

Додаток 2

Пам'ятка учасника

Завдання олімпіади традиційно матимуть алгоритмічний характер, тобто основними результатами роботи учасника має бути програма, що реалізує правильний та ефективний алгоритм, розроблений учасником.

Запропоновані задачі відповідають такій структурі:

- 1) Розробити програму, що за вхідним файлом визначеної структури буде отримувати вихідний, згідно з умовами задачі. Задачі саме такого типу найчастіше пропонуються на олімпіадах в останні роки.
- 2) Розробити програму, що отримуватиме вхідні дані та повідомлятиме про результати їх обробки, інтерактивно взаємодіючи з бібліотекою журі.
- 3) За відомими вхідними даними отримати результати, що відповідають умові задачі. У такому випадку необхідно здати не програму, а саме вихідний файл для кожного тесту. Звичайно, задача, що задається певними вхідними файлами настільки важка, що її розв'язок важко знайти без комп'ютера.

Запитання щодо умов завдань учасники олімпіади матимуть змогу ставити впродовж першої години олімпіади у системі прийому та здачі розв'язків Eolymp. Запитання, що ставить учасник, повинні передбачати відповідь «Так» або «Ні». Відповіддю на запитання, окрім «Так» або «Ні», може бути «Відповідь міститься в умові», якщо умова задачі містить достатньо інформації, щоб учасник міг сам отримати відповідь, уважно перечитавши її; «Без коментарів», якщо питання стосується інформації, яку журі не бажає розголошувати, наприклад, методу розв'язання задачі або у випадку некоректно поставленого запитання. На запитання, які стосуються умови задачі, відповідатиме одна й та ж група людей – автори задач. Відповіді можна буде отримати протягом першої години олімпіади.

Програми, що створюються учасниками, повинні відповідати стандарту мов програмування, на яких вони написані, мають використовувати стандартні бібліотеки та не реалізовувати графічний інтерфейс, не використовувати системні ресурси, сторонні файли та бібліотеки, які не передбачені завданням.

Перевірка робіт. Під час туру буде використовуватися автоматизована система Eolymp з онлайн-перевіркою розв'язків учасників.

Увага! Доступ до онлайн перевірки може бути повільним з причини великої кількості одночасних перевірок, особливо в кінці туру. Журі і координатори залишають за собою право дискваліфікації учасника туру у випадку порушень ним правил олімпіади.

Учаснику олімпіади ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:

- бути відсутнім на робочому місці (тобто без нагляду камери) сумарно більше ніж 15 хвилин протягом туру;
- спілкуватися під час олімпіади зі сторонніми людьми у будь-який спосіб;
- використовувати більше одного монітора;
- використовувати навушники;

- використовувати програми зв'язку (Skype, Viber, Telegram та інші);
- використовувати web-браузер для відвідування будь-яких сайтів, крім сторінки сайту олімпіади та тестувальної системи;
- використовувати онлайн-компілятори та інтерпретатори;
- використовувати будь-який код, який був написаний до початку кожного з турів;
- використовувати будь-яку літературу (в тому числі друковану, або електронну);
- мати при собі телефони, планшети, smart watch та інші гаджети.

Файли записів контролю за самостійною роботою учасників за допомогою OBS Studio слід тримати протягом 14 днів і надати журі при потребі.