

Положение

о муниципальном конкурсе по информатике «ITCup»

1. Общие положения

Конкурс по информатике «ITCup» проводится в целях развития и поддержания интереса обучающихся к изучению учебного предмета Информатика, приобретения опыта интеллектуальных соревнований, развития творческого интереса, формирования информационной культуры, приобретения практического опыта участия в коммуникационных проектах.

Задачи конкурса:

- Повышение уровня заинтересованности науками, технической направленности.
- Мотивация учеников к углублённому изучению предмета.
- Поддержка талантливых детей в области изучения информационных технологий и их применения в различных предметных областях.

2. Участники конкурса

Участником конкурса может стать команда учащихся общеобразовательной школы Богородского муниципального округа. Состав команды 5 человек с 8 по 11 класс. Команда придумывает название и выбирает капитана команды.

3. Срок проведения конкурса

- 1 Этап. 18 – 24 марта 2024** - Регистрация команд на сайте itcup.losev-it.ru
- 2 Этап. 25 – 26 марта 2024** - 3D модель достопримечательности (дистанционный формат)
- 3 Этап. 28 марта 2024 г.** Конкурсные испытания (очный формат) на базе МБОУ «Школа № 7»
- 4 Этап. 28 марта 2024 г.** Подведение итогов

4. Содержание конкурса. Критерии оценивания работ

1. 3D модель достопримечательности.

Задание выполняется в дистанционном формате. Предлагается выбрать любую достопримечательность России и выполнить 3D модель этого объекта. Так же выполняется моделирование окружения достопримечательности.

Модель выполняется в специальном ПО: Blender, SketchUp, Tinkercad или SweetHome 3D. В этапе принимает участие вся команда. Принимается 1 работа от команды. Прислать модели на электронный адрес учителя Лосева А.В. anton.losev2@ya.ru

* Дополнительная информация будет доступна на сайте itcup.losev-it.ru после регистрации команды.

Критерии оценивания:

Аккуратность исполнения — 5 баллов

Соблюдение пропорций и масштаба — 10 баллов

Наполнение окружения внешнего мира — 10 баллов

Точность и сходство с оригиналом — 10 баллов

2. Сборка ПК на время

В этапе принимает участие 1 член команды. Необходимо произвести неполную сборку компьютера из разобранного состояния. Отсоединены оперативная память, блок питания, жёсткий диск, монитор, батарейка, процессор, клавиатура, мышь. Задание выполняется на время.

Критерии оценивания:

ПК не включился (не дошёл до загрузки ОС) – 0 баллов

Лучшее время – 20 б.

Второе время – 17б.

Третье время – 15б.

Со сборкой справился – 10 б.

3. Чемпионат по игре в «2048»

Участвует 1 участник, не задействованный в прошлых этапах. Игра идёт на лучший счёт. Команды одновременно приступают к выполнению задания. Во время выполнения попытки допускается перезапуск. В зачёт идёт лучший результат по очкам игры за 20 минут соревнования.

*Подробнее с правилами игры «2048» можно ознакомиться на сайте конкурса «ITCup» <http://itcup.losev-it.ru>

Критерии оценивания:

1 место – 30 баллов

2 место – 20 баллов

3 место — 15 баллов

Участники – 5 баллов.

4. Чемпионат по программированию

Участвует 1 член команды, не задействованный в прошлых этапах.

Программирование будет проходить на языках Pascal или Python в системах программирования PascalABC.Net, Pycharm и Thonny.

Участник получает задачу. Необходимо составить программу на соответствующем языке программирования, для решения задачи.

Критерии оценивания:

Задача решена верно, эффективно по памяти и процессорному времени – 25 баллов

Задача решена верно – 20 баллов

Программа имеет незначительные синтаксические ошибки – 15 баллов.

Задача не решена – 0 баллов.

5. Скорость печати

Участвует 1 член команды, не задействованный в прошлых этапах. В конкурсе выдаётся текст, который нужно набрать за как можно меньшее время. При этом необходимо допустить наименьшее количество ошибок.

Скорость рассчитывается по формуле $\text{скорость (зн/мин)} - \% \text{ ошибок}$.

I место – 20 баллов

II место – 17 баллов

III место – 15 баллов

IV место – 12 баллов

V место – 10 баллов

Участники – 5 баллов

6. Код-квест

Участвует 1 член команды, не задействованный в прошлых этапах.

Участникам даётся задание на разгадывание кодов. Для участия в этапе необходимо использовать смартфон с возможностью расшифровки QR – кодов и подключением к сети Интернет.

Критерии оценивания:

Каждый расшифрованный код открывает новую загадку участнику.

Баллы распределяются по количеству отгаданных кодов.

1 отгаданный код – 7 баллов. Максимальное количество баллов: 35

7. Подведение итогов

Подведение итогов определяется решением жюри на основании рейтинга суммарных баллов за все этапы.

Команда победитель получает дипломы победителей и памятные статуэтки.

Призёры конкурса получают дипломы призёров и медали.

Участники конкурса получают сертификат участника.

8. Жюри конкурса

Старикова О.Б. – руководитель МКУ ЦР

Митенкова Л.Г. – Учитель информатики МБОУ «Школа № 6»

Лосев А.В.- Учитель информатики МБОУ «Школа №7»

Мальянова О.В. – Заместитель директора по воспитательной работе МБОУ «Школа №7»