

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ управління освіти і науки  
Рівненської обласної державної  
адміністрації

23.01.2012 № 42

*Зареєстровано в Головному  
управлінні юстиції  
у Рівненській області  
28 лютого 2012 року  
за № 12/1032*

**Положення  
про проведення обласного конкурсу учнівської  
молоді з інформаційних технологій**

**I. Мета і завдання**

1.1. Конкурс учнівської молоді з інформаційних технологій (далі – конкурс) проводиться щорічно.

1.2. Метою конкурсу є виявлення та підтримка обдарованої молоді, надання їй допомоги у виборі професії.

1.3. Основним завданням конкурсу є:  
стимулювання інтересу дітей до поглибленого вивчення інформаційних технологій;

поширення та впровадження сучасних прийомів і методів навчання у навчально-виховний процес гуртків інформаційно-технічного профілю;  
активізація різноманітних форм позакласної та позашкільної роботи з учнями, спрямованих на інтелектуальний і духовний розвиток дітей.

**II. Проведення та керівництво конкурсу**

2.1. Організатором змагань є управління освіти і науки обласної державної адміністрації. Загальне керівництво підготовкою та проведенням обласного конкурсу учнівської молоді з інформаційних технологій покладається на Рівненський державний обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді.

2.2. До участі у конкурсі допускаються команди загальноосвітніх, позашкільних навчальних закладів та інших організацій Рівненської та інших областей України.

### **III. Порядок проведення**

3.1. До складу команди входять три учасники та керівник команди.

3.2. Вік учасників – до 18 років.

3.3. Для участі команди у конкурсі подається Заявка на участь в обласному конкурсі учнівської молоді з інформаційних технологій (Додаток).

3.4. Конкурс проводиться у таких номінаціях: „Офіс-менеджмент”, „Веб-дизайн” та „Програмування”.

3.5. У номінації „Офіс-менеджмент” конкурс складається з двох етапів: домашнє завдання — презентація „Мій навчальний заклад” або „Моє захоплення”; виконання конкурсного завдання.

3.6. Конкурсні завдання виконуються в середовищі Office. До завдань можуть входити задачі з опрацювання текстових і графічних документів, табличних обчислень, роботи з архівами файлів і базами даних.

3.7. Співвідношення кількості балів за домашнє та конкурснє завдання становлять 1 до 5.

3.8. У номінації „Веб-дизайн” конкурс складається з двох етапів: домашнє завдання — проект веб-сайту навчально-освітнього закладу або „Мої захоплення”; виконання конкурсного завдання — створення веб-сайту за тематикою та умовами, запропонованими журі.

3.9. Конкурсні завдання створюються мовою HTML з використанням текстового редактору „Блокнот”, графічних редакторів Paint, „Gimp”.

3.10. Співвідношення кількості балів за домашнє та конкурснє завдання становить 1 до 3.

3.11. У номінації „Програмування” конкурс складається з двох етапів: домашнє завдання — розгорнутий програмний проект (виконувана програма, пояснювальна записка та лістинг коду програми) в одному з наступних розділів: системні програми, прикладні програми, навчально-контролюючі програми, ігрові програми, комп'ютерні мережі, бази даних; виконання конкурсного завдання (створення і програмування алгоритмів і об'єктно-орієнтоване програмування визначених сценаріїв).

3.12. Учасники конкурсу виконують завдання у запропонованих середовищах: Pascal, Borland, Delphi, Exploger, Visual Studio Express Edition, GNU C++.

3.13. Співвідношення кількості балів за домашнє та конкурсне завдання становить 1 до 3.

3.14. Час, відведений для виконання конкурсного завдання у кожній номінації — 4 години.

3.15. Домашні завдання надсилаються попередньо у строки, обумовлені відповідним наказом.

3.16. Кожен учасник конкурсу виборює першість в одній номінації.

3.17. Всі комп'ютери на робочих місцях учасників конкурсу працюють в автономному режимі.

3.18. Під час виконання конкурсних завдань керівники команд та сторонні особи не мають права знаходитися у приміщенні, де виконують роботу учасники конкурсу.

3.19. Під час виконання конкурсних завдань дозволяється використовувати виключно довідникову систему, вбудовану до програмних засобів, що застосовуються.

3.20. Перед початком проведення конкурсу організатори оголошують порядок оцінювання домашніх робіт.

3.21. При оцінці домашнього завдання враховується:  
творче розкриття задуму;  
художнє оформлення, єдність стилю;  
якість інформаційного наповнення;  
зручність користування;  
рівень використаних технологій.

3.22. При оцінці конкурсного завдання враховується:  
відповідність реалізації завдання;  
художнє оформлення завдання;  
реалізація творчого задуму (креативність);  
авторський дизайн; рівень використаних технологій;  
раціональне та ефективне використання технічних можливостей.

#### **IV. Програма та визначення переможців**

4.1. Особиста першість визначається за сумою балів, отриманих учасником конкурсу на всіх етапах.

4.2. Учасники, які зайняли I, II чи III місця у кожній номінації, нагороджуються дипломами I, II та III ступенів.

4.3. Командна першість визначається за сумою місць, зайнятих членами команд у всіх номінаціях.

4.4. Команди, які зайняли I, II і III місця, нагороджуються управлінням освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації дипломами I, II чи III ступенів.

4.5. Учасники конкурсу мають право подавати заявку на апеляцію протягом години після оголошення результатів.

#### **V. Матеріальне забезпечення**

5.1. Витрати на організацію, проведення та технічне оснащення змагань проводяться Рівненським державним обласним центром науково-технічної творчості учнівської молоді за рахунок коштів на заходи із позашкільної роботи з дітьми.

5.2. Витрати, пов'язані з проїздом, проживанням і харчуванням команд, відрядні керівнику команди, судді та тренеру віднести за рахунок організацій, що направляють команди.

Директора Рівненського  
державного обласного  
центру науково-технічної  
творчості учнівської молоді

Южаков В.В.

Додаток  
до Положення про проведення  
обласного конкурсу учнівської молоді  
з інформаційних технологій

**З А Я В К А**  
на участь в обласному конкурсі учнівської  
молоді з інформаційних технологій

команди \_\_\_\_\_  
(найменування організації)

№ з/п	Прізвище, ім'я учасника	Рік народження	Номінація, середовище для програмування	Навчальний заклад, клас
1.				
2.				
3.				

Керівник команди \_\_\_\_\_  
(прізвище, ім'я та по батькові)

\_\_\_\_\_  
(посада)

Директор навчального закладу \_\_\_\_\_  
М.П.