



ПОЛОЖЕНИЕ

о ежегодном открытом региональном XXIII фестивале «Неделя информатики-2022»

1. Цели и задачи фестиваля

Целью проведения фестиваля является поддержка талантливой учащейся молодежи, повышение мотивации к приобретению новых знаний в области информатики и сопутствующих дисциплин.

Основными задачами фестиваля являются:

- выявление одаренных и способных студентов и школьников и привлечение их к мероприятиям фестиваля;
- реализация творческих способностей молодежи, создание условий для максимального использования ранее приобретенных знаний, атмосферы престижности знаний и изобретательности;
- развитие основ интеллектуального творчества, повышение мотивации к овладению новыми знаниями;
- широкое привлечение учащейся молодежи к использованию компьютерных технологий в учебной и внеучебной деятельности;
- поиск новых методик и способов работы с талантливой молодежью;
- выявление и поддержка талантливой молодежи в области проектной деятельности с использованием компьютерных технологий;
- профориентационная деятельность и содействие трудоустройству молодежи.

Официальный сайт фестиваля informatika-vrn.ru.

2. Организаторы фестиваля

Организатором фестиваля является кафедра информатики, информационных технологий и цифрового образования физико-математического факультета Воронежского государственного педагогического университета при поддержке Департамента образования, науки и молодежной политики Воронежской области (далее – Организатор).

3. Участники фестиваля

Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций, профессиональных образовательных организаций и организаций высшего образования г. Воронежа и Воронежской области. Возможно участие обучающихся из других регионов.

4. Порядок проведения фестиваля

Фестиваль проводится с 25 марта по 1 апреля 2022 г.

В программу фестиваля входят:

- Конкурс компьютерной графики
- Конкурс компьютерных проектов

- Олимпиада по информатике
- Олимпиада по методике обучения информатике
- Фотокросс
- Конкурс по робототехнике «Давай попробуем»
- Игра-квест «Тайны информатики»
- Конкурса 3D-моделирования «Ось Z»
- Конференция «Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы»

Подробная информация, требования к участникам и описание мероприятий в *Приложении* и на сайте фестиваля.

Для участия в мероприятиях фестиваля необходимо заполнить заявку на сайте фестиваля (в указанные в *Положениях мероприятий* сроки).

5. Жюри фестиваля

Жюри фестиваля представлено экспертами в области ИКТ, специалистами в сфере информатики и методики преподавания информатики, сотрудниками и преподавателями ВГПУ, представителями педагогической общественности и партнеров фестиваля.

6. Подведение итогов фестиваля.

Закрытие фестиваля, подведение итогов и награждение победителей состоится 1 апреля 2022 года в 15.00. Формат закрытия в связи с неблагоприятной эпидемиологической обстановкой будет указан позже.

Победители в мероприятиях фестиваля награждаются дипломами и ценными призами.

Все участники фестиваля получают Сертификат участника, учителя и преподаватели – благодарности от ВГПУ.

В соответствии с правилами приема в ВГПУ об учете индивидуальных достижений – п.30 Правил приема в ВГПУ при приеме на обучение по программам бакалавриата в ВГПУ начисляются дополнительно до 10 баллов за индивидуальные достижения, в том числе за результаты участия в интеллектуальных и иных конкурсах и мероприятиях.

7. Ресурсное обеспечение фестиваля.

Финансирование фестиваля осуществляется за счет собственных средств организаторов и помощи партнеров фестиваля.

Оргкомитет фестиваля:

декан физико-математического факультета Малев В.В. – председатель,

зав. кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Чудинский Р.М. – сопредседатель,

доцент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Малева А.А. - координатор,

доцент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Кубряков Е.А.

доцент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Гаркавенко Г.В.,

доцент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Сидорова О.А.,

доцент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Преображенская И.Н.,

старший преподаватель кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Башарина С.О.

старший преподаватель кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования Морозова В.В.

ассистент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования
Горбунов Н.А.

ассистент кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования
Кузьмичева Е.А.

О проведении конкурса компьютерной графики

1. Общие положения

Конкурс компьютерной графики – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация конкурса

1. Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций, профессиональных образовательных организаций и организаций высшего образования г. Воронежа и Воронежской области. Возможно участие обучающихся из других регионов.

2. Жюри конкурса формируется Оргкомитетом фестиваля из числа экспертов, преподавателей кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования ВГПУ и кафедры изобразительного искусства и дизайна ВГПУ.

3. Участие в конкурсе индивидуальное.

4. Участники должны подать заявку на сайте фестиваля (Прием заявок) до 26 марта 2022 года (включительно).

5. Конкурс проводится в один этап – **заочный с ограничением времени начала и окончания конкурса**, в котором за отведенное время (**4 часа**) участники выполняют задание на одну из тем имеющихся номинаций.

6. Задания на конкурс будут открыты в онлайн доступе со времени начала конкурса до времени его окончания на сайте фестиваля.

7. Работы необходимо **отослать на проверку строго до времени окончания конкурса** на адрес irina-tch@yandex.ru с темой письма «Фамилия Имя Отчество (полностью)». В ином случае работы приняты не будут!

3. Условия конкурса

1. В ходе конкурса участник должен показать свои знания, умения и навыки работы в графических программах (Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Photopea, Gravit Designer, Inkscape и других, доступных участникам) – по выбору.

2. Выполнить задание можно в одной из программ – растровой или векторной графики, выбрав соответствующую номинацию.

3. Итоговое изображение, созданное в PhotoShop или Photopea должно быть представлено в виде двух файлов – слитого в формате *.jpg и рабочего (с сохраненными слоями) в формате *.psd. Итоговые изображения в других растровых редакторах должны быть представлены в файле jpg (png, gif, tif) и в файле самого редактора, а также указано название редактора, в котором выполнялось задание.

4. При работе в растровых редакторах (например, Adobe PhotoShop) при выборе номинации создания коллажа вместе с итоговой работой должен быть представлен файл с исходными изображениями, на основе которых создавался коллаж, с образцами кистей и самостоятельно нарисованных элементов. Примеры на изображении ниже (примеры взяты с портала PhotoShop-master).

5. Итоговые изображения, выполненные в векторных редакторах, должны быть представлены в виде исходного файла самого редактора (например, для редактора CorelDraw – это файл .cdr) и в файле формата jpg или pdf.

6. Для проверки работ в векторных редакторах шрифты, используемые в изображениях, должны быть переведены в кривые.

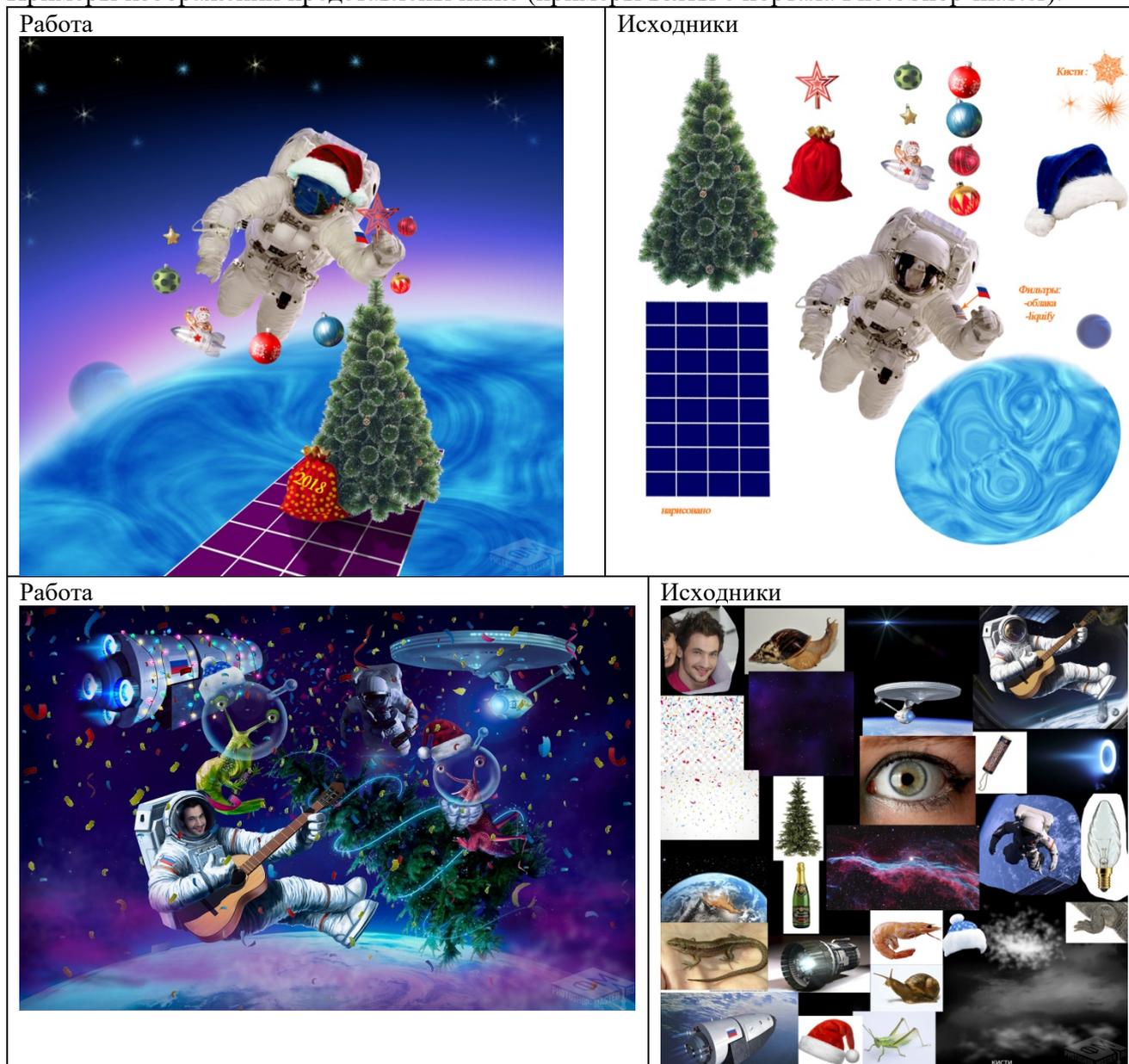
7. Для работающих в CorelDraw итоговые файлы сохранять для версии не старше 18.

8. В векторных работах трассировка растровых изображений не допускается!

9. При работе с номинацией «Рисование» необходимо прислать итоговое изображение в формате .jpg, а также послойное рабочее изображение.

10. При работе с анимацией присылать готовую работу в формате .gif, .swf или подобном (для просмотра) и рабочее изображение для проверки.

Примеры изображений представлены ниже (примеры взяты с портала PhotoShop-master).



4. Критерии оценки конкурсных работ:

- Технологические навыки (от 0 до 50 баллов);
- Креативность (от 0 до 10 баллов);
- Выразительность средств подачи (от 0 до 10 баллов);
- Аккуратность выполнения (от 0 до 10 баллов);

При этом стоит отметить, что основным критерием отбора работ является именно техническая составляющая, выражающаяся сложностью реализации.

5. Исходя из количества поданных заявок и возраста участников жюри может выделить отдельные номинации

6. Подведение итогов

Жюри оценивает представленные работы после обсуждения. Конкурс проводится по номинациям.

Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки.

О проведении конкурса компьютерных проектов

1. Общие положения

Конкурс проектов – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация конкурса

1. Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций, профессиональных образовательных организаций и организаций высшего образования г. Воронежа и Воронежской области. Возможно участие обучающихся из других регионов.

2. Жюри конкурса формируется Оргкомитетом фестиваля из числа преподавателей кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования и других кафедр ВГПУ, специалистов из области IT-технологий и проектирования.

3. В конкурсе могут участвовать группы от 1 до 6 участников + 1 руководитель (учитель, преподаватель).

4. Участники должны подать заявку на сайте фестиваля (Прием заявок) и предоставить в оргкомитет проект с его подробным описанием (в текстовом файле) по электронной почте [✉ konkurs_proektov2021@mail.ru](mailto:konkurs_proektov2021@mail.ru) с указанием темы «Проект_Название» до 26 марта 2022 года (включительно).

5. Конкурс проводится в два этапа. Первый этап – заочный, второй – очный (дистанционный). На первом этапе членами жюри отбираются лучшие работы для публичной защиты. Второй тур проходит в виде открытой защиты в онлайн-формате и осуществляется в виде публичного сообщения и демонстрации проекта. Время проведения защиты работ определяется программой Фестиваля.

3. Условия конкурса

1. В ходе конкурса группа разработчиков должна сформулировать задачу (проблему) и в процессе ее решения продемонстрировать свои знания, умения и навыки в области компьютерных технологий (программирование, компьютерный дизайн, WEB-технологии, робототехника, искусственный интеллект и др.).

2. Реализовать проект можно в одной из форм: веб-сайт, компьютерная игра, приложение для мобильных устройств, а также desktop-приложение с использованием различных (по выбору) языков программирования, программных продуктов и других средств разработки.

4. Критерии оценки конкурсных работ:

- Технологические навыки (от 0 до 50 баллов);
- Тематика (от 0 до 10 баллов);
- Креативность (от 0 до 10 баллов);
- Выразительность средств подачи (от 0 до 10 баллов);
- Яркость и запоминаемость темы (от 0 до 10 баллов);
- Лаконичность идеи в сочетании с объемом (от 0 до 10 баллов).

При этом стоит отметить, что основным критерием отбора работ является именно техническая составляющая, выражающаяся сложностью реализации.

5. Подведение итогов

Жюри оценивает представленные работы после обсуждения. При необходимости конкурс может проводиться по номинациям. Жюри вправе вводить дополнительные критерии оценки работ и разделять участников по возрастным категориям.

Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки.

О проведении олимпиады по информатике

1. Общие положения

Олимпиада по информатике – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация конкурса (в два тура)

1. Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций 9-11 классов, профессиональных образовательных организаций и организаций высшего образования (1-2 курсов) г. Воронежа и Воронежской области. Возможно участие обучающихся из других регионов. Число участников не ограничено. Учет результатов обучающихся школ и студентов ведется независимо.

2. Олимпиада проводится в два тура: теоретический и практический (в компьютерных аудиториях на базе ВГПУ). В практическом туре выделены 2 направления: «Программирование» и «Информационно-коммуникационные технологии».

3. В первом туре участвуют все желающие из названных категорий учащихся. **Первый тур проводится в дистанционном режиме.**

4. Участники должны подать заявку на сайте фестиваля (Прием заявок) до 23 марта 2022 года (включительно).

5. По результатам первого тура отбираются те ученики/студенты, которые рекомендуются для участия во втором туре. Число участников, прошедших во второй тур, определяется оргкомитетом. **Участие во втором туре олимпиады очное.**

6. Участник имеет право принять участие сразу в двух направлениях второго тура, при условии наличия соответствующих рекомендаций оргкомитета.

7. Жюри олимпиады формируется Оргкомитетом фестиваля из числа преподавателей кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования ВГПУ, учителей и ИТ-специалистов.

3. Сроки проведения конкурса

1. Участие в первом туре олимпиады проходит в дистанционной форме путем выполнения заданий и записи ответов на эти задания в специальную форму, ссылка на которую будет размещена на странице олимпиады сайта фестиваля «Неделя информатики» в ВГПУ **26 марта (суббота) 2022 г. в 13-00.**

2. **Выполнение заданий первого тура олимпиады завершается в 15-00 26 марта 2022 г.** Формы с ответами на задания, отправленные после указанного времени, считаются недействительными.

3. В случае получения нескольких отправленных форм от одного участника действительной считается первая по времени отправленная форма. Результаты, содержащиеся в остальных отправленных формах, аннулируются.

4. Кроме заданий олимпиады форма также содержит поля с регистрационными данными. Перед отправкой формы еще раз проверьте корректность заполнения этих полей, т.к. они будут использоваться при формировании списков участников, прошедших во второй тур, а также при подготовке дипломов и сертификатов для участников второго тура олимпиады. Особое внимание следует уделить указанию корректного адреса электронной почты, т.к. это будет официальный канал коммуникации с участником олимпиады.

5. По результатам первого тура олимпиады члены жюри формируют состав участников второго тура по направлениям «Программирование» и «Информационно-коммуникационные технологии» и публикуют **списки на официальном сайте не позднее 12-00 28 марта (понедельник) 2022 г.**

6. **Второй тур олимпиады** проводится только в очной форме на базе ВГПУ **29 марта (вторник) 2022 г.** Начало тура по направлению «Программирование» в 11.00, по направлению «Информационно-коммуникационные технологии» в 14.00.

7. Продолжительность каждого тура олимпиады составляет два астрономических часа.

4. Подведение итогов

1. Оргкомитет в течение двух дней после завершения олимпиады оформляет в электронном (на сайте фестиваля) и печатном виде результаты с указанием фамилии и количеством набранных баллов, а также указывает имена победителей по каждому направлению в каждой категории участников.

2. Оргкомитет обязан предоставить все рабочие материалы всем участникам по их требованию. Все претензии принимаются в течение трех дней с момента проведения олимпиады в оргкомитете Фестиваля.

3. Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки. Все остальные участники второго тура получают сертификат участника, а руководитель – благодарность ВГПУ.

4. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 августа 2021 г. № 616 утвержден «Перечень олимпиад и иных интеллектуальных и (или) творческих конкурсов, мероприятий, направленных на развитие интеллектуальных и творческих способностей, способностей к занятиям физической культурой и спортом, интереса к научной (научно-исследовательской), инженерно-технической, изобретательской, творческой, физкультурно-спортивной деятельности, а также на пропаганду научных знаний, творческих и спортивных достижений, на 2021/22 учебный год». В этот перечень в раздел «Вторая группа (мероприятия, в отношении которых определен межрегиональный статус)» включена и олимпиада по информатике. Результаты олимпиады вносятся организаторами в соответствующий государственный информационный ресурс. На основе сведений информационного ресурса ежегодно формируется список претендентов на получение грантов Президента Российской Федерации для лиц, проявивших выдающиеся способности, а Фонд «Талант и успех» приглашает победителей и призеров конкурсных мероприятий, включенных в информационный ресурс, к участию в проводимых научно-образовательных программах и проектах.

Примечание:

- Тематика заданий первого (отборочного) тура проверяет знания теоретических основ информатики, базовых принципов алгоритмизации и программирования, а также осведомленность участников современным состоянием сферы информационных технологий.
- На всех компьютерах ВГПУ установлена операционная система ALT Linux (Альт Образование).
- Тематика заданий направления «Программирование» включает в себя проверку навыков программирования с использованием одного (или нескольких – по выбору участника) языков программирования. Гарантированно поддерживаются языки программирования Pascal (Free Pascal, Pascal ABC), C и C++ (Code Blocks), C# (MonoDevelop).
- Тематика заданий направления «Информационно-коммуникационные технологии» включает в себя проверку общепользовательских навыков работы с компьютером, использования офисных приложений, графических редакторов и поиска информации в Интернет.
- Оргкомитет не гарантирует соответствия заданий содержанию школьного/вузовского курса, однако прилагает все усилия, чтобы они были посильными для участников.

О проведении Олимпиады по методике обучения информатике

1. Общие положения

Олимпиада по методике обучения информатике – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация конкурса

1. Участниками Олимпиады могут быть студенты педагогических вузов 2-5 курсов, обучающиеся по профилю «Информатика и ИКТ», а также магистранты.

2. Жюри конкурса формируется Оргкомитетом фестиваля из числа преподавателей кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования ВГПУ, учителей школ и специалистов в области педагогики и психологии.

3. Олимпиада проводится в два тура: заочный и очный. Задания первого тура будут выложены 25 марта 2022 г. на сайте фестиваля.

4. Участники должны подать заявку на сайте фестиваля (Прием заявок) до 25 марта 2022 года (включительно).

5. Для участия во втором туре рекомендуются студенты, набравшие наибольшее число баллов в первом туре. Число участников, прошедших во второй тур, определяется оргкомитетом. Списки участников второго тура публикуются в официальной группе фестиваля «Неделя Информатики» в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/informatika_vrn не позднее **15-00 29 марта 2022 г.**

6. Для участников, прошедших во второй тур, перед его проведением осуществляется тренинг (время проведения будет сообщено на сайте Фестиваля и личным сообщением участникам).

7. Второй тур олимпиады состоится 31 марта в 14:40.

3. Подведение итогов

Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки.

О проведении фотокросса

1. Общие положения

Фотокросс – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация конкурса

1. Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций, профессиональных образовательных организаций и организаций высшего образования г. Воронежа и Воронежской области. Возможно участие обучающихся из других регионов.

2. Жюри конкурса формируется Оргкомитетом фестиваля из числа преподавателей ВГПУ, фотокорреспондентов, студентов-организаторов фестиваля.

3. Дата и место фотокросса определяются программой Фестиваля.

4. В определенное время на стене сообщества (https://vk.com/informatika_vrn) появляется первое задание фотокросса. Задания представлены словом или фразой – темой, на которую должна быть снята фотография. Фотография может быть обработана в любом графическом редакторе.

5. В специально созданном под каждую тему альбоме группы необходимо будет выложить свое видение темы с указанием авторства.

6. На выполнение задания отводится 40 минут. После того, как это время истечет, будет выложено следующее задание.

3. Требования к участникам конкурса

1. Участники должны подать заявку на сайте фестиваля (Прием заявок) до 25 марта 2022 г.

2. В конкурсе могут принимать участие как отдельные студенты/учащиеся, так и команды из 2 человек.

3. При размещении фото в специальном альбоме в описании к фото необходимо указать автора (группы авторов) фото.

4. Подведение итогов

Жюри оценивает скорость создания и соответствие заданию, оригинальность композиции и идеи, художественное исполнение, отсутствие плагиата.

Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки.

О проведении игры-квеста «Тайны информатики»

1. Общие положения

Игра-квест «Тайны информатики» (далее – Игра-квест) – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – Фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация игры

1. Участниками фестиваля являются обучающиеся общеобразовательных организаций 9-11 классов, профессиональных образовательных организаций и организаций высшего образования г. Воронежа и Воронежской области. Возможно участие обучающихся из других регионов.

2. Организаторами игры являются студенты и преподаватели физико-математического факультета ВГПУ.

3. В конкурсе могут участвовать команды от 4 до 6 участников.

4. До 25 марта 2022 года (включительно) в разделе сайта Фестиваля «Прием заявок: «Игра-квест» участники-команды должны заполнить заявку на участие с указанием названия команды (указать всех участников команды).

5. Игра-квест проводится в два тура: отборочный и основной. Первый тур (дистанционный) пройдет 27 марта 2022 года. На первом этапе участники, подавшие заявку, получают в 10:00 по электронной почте письмо с заданием. Результат работы команда должна будет отправить ответом на тот адрес, с которого пришлют задание с указанием темы «Игра-квест_Название_команды» до 23:59 27 марта 2022 г.

6. Для участия во втором (основном) туре рекомендуются команды, успешно прошедшие отборочный тур. Список команд, рекомендованных к участию во втором туре, будет опубликован 30 марта в официальной группе фестиваля «Неделя Информатики» в социальной сети ВКонтакте https://vk.com/informatika_vrn. О формате проведения второго тура будет сообщено дополнительно.

3. Критерии оценки ответов

По результатам конкурса в первом туре оценивается правильность выполнения заданий, знание материала, творческая деятельность участников. Работы участников, не подавших заявки – не оцениваются. Во втором туре оценивается время выполнения.

4. Подведение итогов

Команды, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки. Команды второго тура игры получают сертификаты ВГПУ.

О проведении конкурса по робототехнике «Давай попробуем»

1. Общие положения

Конкурс «Давай попробуем» (далее – Конкурс) – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – Фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

2. Организация

1. Участниками конкурса являются обучающиеся 3-11 классов школ г. Воронежа и Воронежской области.

2. Организаторами конкурса являются преподаватели кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования ВГПУ и сотрудники ГБУ ДО ВО «ЦИКДиМ «Кванториум».

3. До 24 марта 2022 года в разделе сайта фестиваля «Прием заявок: «Давай попробуем» участники должны заполнить заявку на участие.

4. Конкурс проводится в заочном формате. Участники, подавшие заявку, получают по электронной почте письма с видеороликами и заданиями. Результат работы участник должен будет отправить на e-mail: nikita246975@mail.ru с указанием темы «Давай попробуем» до 10:00 28 марта 2022 г.

3. Условия конкурса

Письма с заданиями участники получают по электронной почте в 15:00 25 и 26 марта 2022 года. Входные знания в области робототехники не требуются.

Специфика видеороликов заключается в предоставлении участникам информации о принципе работы робототехнических онлайн-симуляторов или робототехнических платформ и формулировании ТЗ (технического задания), повествующем о необходимости устранить поломку в виртуальном роботе. Кроме видеороликов, участники получают фото физически собранного робота с пяти ракурсов.

Результаты конкурса оглашаются не позднее 11:00 30 марта 2022 года.

4. Критерии оценки ответов.

В рамках конкурса будет оцениваться:

- Логика предлагаемого решения по устранению неполадок;
- Правильность решения;
- Предложения по устранению дальнейших поломок;
- Предложение не тривиальных решений.

5. Подведение итогов

После подсчёта результатов по итогам конкурса будут определены победители и призёры (1, 2 и 3 место) в 3-х возрастных категориях: 8-10 лет, 11-13 лет и 14-17 лет.

Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки.

О проведении конкурса 3D-моделирования «Ось Z»

1. Общие положения

Конкурс «Ось Z» (далее – Конкурс) – составная часть ежегодного фестиваля «Неделя информатики» (далее – Фестиваль), организуемая на основе Положения о фестивале.

6. Организация

1. Участниками конкурса являются обучающиеся 5-11 классов школ и студенты образовательных учреждений среднего профессионального и высшего образования г. Воронежа и Воронежской области.
2. Организаторами конкурса являются преподаватели кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования ВГПУ и сотрудники ГБУ ДО ВО «ЦИКДиМ «Кванториум».
3. До 25 марта 2022 года (включительно) в разделе сайта фестиваля «Прием заявок: «Конкурс «Ось Z» участники должны заполнить заявку на участие.
4. Конкурс проводится в заочном формате. Участники, подавшие заявку, получают по электронной почте письмо с заданием. Письмо с заданиями придёт участникам по электронной почте не позднее 9:00 27 марта 2022 года. Результат работы команда должна будет отправить на e-mail: nikita246975@mail.ru с указанием темы «Конкурс «Ось Z» до 9:00 28 марта 2022 г.

В письме будут указаны несколько вариантов технических заданий - далее ТЗ (на выбор участника). Специфика ТЗ заключается в создании сборочной модели, состоящей из 7 и более компонентов - 3D-моделей. Формат присылаемых моделей - stl, STEP.

Результаты конкурса оглашаются не позднее 11:00 30 марта 2022 года.

4. Критерии оценки ответов.

В рамках конкурса будет оцениваться:

- Сложность построения моделей;
- Отсутствие пересечений объектов в САПР;
- Творческая составляющая модели;
- Практичность объекта;
- Подготовка объекта к производству.

5. Подведение итогов

По итогам оценки работ будут определены победители и призёры (1, 2 и 3 места) в трёх возрастных категориях: 5-8 класс, 9-11 класс (включая студентов СПО) и 1-5 курс (ВУЗ).

Участники, занявшие призовые места, получают дипломы и подарки.

XVI ВСЕРОССИЙСКАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА И ШКОЛЫ»

30 марта 2022 года пройдет XVI конференция «**Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы**». К участию в конференции приглашаются руководители, преподаватели, аспиранты, студенты вузов, колледжей, учителя общеобразовательных учебных заведений, специалисты в области профессионального и общего образования.

Цели конференции:

Обмен опытом в различных областях использования информационных и коммуникационных технологий, цифровизации образования, создания и использования инновационных технических и программных средств, методики преподавания информатики.

Основные направления работы конференции:

- методика преподавания информатики;
- внедрение информационных и коммуникационных технологий в процесс обучения;
- цифровизация образовательного процесса;
- цифровая трансформация образования;
- педагогическое проектирование электронных учебных материалов на основе современных технологий;
- использование технических средств и программного обеспечения в образовательном процессе;
- профессиональная подготовка будущих учителей информатики;
- дистанционное образование.

Планируемые секции и мастер-классы:

- Преподавание информатики и ИКТ: обмен опытом, проблемы и пути их решения.
- Использование ИКТ в учебно-воспитательном процессе школы, вуза.
- Создание и использование электронных образовательных ресурсов.
- Цифровизация образования.
- Интерактивные технологии в образовании.
- Дистанционные технологии обучения.
- Подготовка будущих учителей информатики.

Формы участия: Очная (дистанционная) с докладом и публикацией; очная (дистанционная) без доклада с публикацией; очная (дистанционная) без доклада и публикации; заочная с публикацией. Конференция будет проводиться в онлайн-формате.

Порядок представления материалов для участия в конференции.

Участникам конференции необходимо до **1 марта 2022 г.** представить в оргкомитет **статью и заявку на участие, до 11 марта 2022 г. – копию квитанции об оплате публикации.** Заявки на **очное участие без публикации** принимаются до **20 марта 2022 г.** Заявку на участие можно подать на странице https://informatika-vrn.ru/conf_2022 (Прием заявок)

Статьи представляются по E-mail вложенным файлом **имя файла – фамилия(и) автора(ов)** на адрес nedinfvspu@yandex.ru.

Издание электронного сборника статей планируется ко дню проведения конференции. Статьи сборника размещаются в РИНЦ (национальная библиографическая база данных научного цитирования). Электронная версия сборника будет выложена на странице конференции http://informatika-vrn.ru/conf_2022. Желаящим получить печатный сборник указать при подаче заявки.

По всем вопросам подготовки и проведения конференции настоятельно просим пользоваться только следующим адресом электронной почты: nedinfvsru@yandex.ru. В теме письма необходимо указывать тему «**Конференция ИТ**».

Требования к оформлению статей указаны в информационном письме на странице конференции сайта фестиваля http://informatika-vrn.ru/conf_2022.