



ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
АДМИНИСТРАЦИИ РОССОШАНСКОГО  
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
ВОРОНЕЖСКОЙ ОБЛАСТИ

ПРИКАЗ

13.01.2020 г.

№ 5-общ.

г. Россошь

О проведении районной научно-практической  
конференции по информатике и ИКТ  
«Изучаем информатику играя»

На основании плана работы информационно-методического кабинета на 2019-2020 учебный год, утверждённого приказом отдела образования и молодёжной политики от 24.09.2019г. №358/1-общ., в целях дальнейшего совершенствования методической работы по информатике и ИКТ в рамках реализации ФГОС и улучшения подготовки учащихся к государственной итоговой аттестации

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 29.01.2020г. в 11.00 на базе МБОУ лицей №4 г. Россоши районную научно-практическую конференцию по информатике и ИКТ «Изучаем информатику играя»
2. Утвердить положение о конференции (Приложение 1).
3. Директору МБОУ лицей № 4 Заграничновой А.Г. обеспечить условия для успешного проведения конференции.
4. Рекомендовать руководителям образовательных организаций командировать команды учащихся и учителей информатики и ИКТ для участия в работе конференции.

5. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заведующего  
ИМК отдела образования и молодежной политики Глущенко Л.А.

Исполняющий обязанности руководителя  
отдела образования и молодёжной политики

Ю.С. Тростянский

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о муниципальной научно-практической конференции школьников и студентов СПО «Изучаем информатику играя»**

#### **1. Общие положения**

- 1.1. Настоящее Положение о проведении муниципальной научно-практической конференции школьников и студентов «Изучаем информатику играя» (далее — Положение) определяет цели, задачи, сроки, порядок организации и проведения муниципальной научно-практической конференции школьников и студентов «Изучаем информатику - играя» (далее - Конференция).
- 1.2. Определить форму проведения муниципальной научно-практической конференции в виде командного Квеста.
- 1.3. Организатором муниципальной научно-практической конференции является муниципальное бюджетное образовательное учреждение лицей №4 города Россоши, Россошанского муниципального района (далее – МБОУ лицей №4).
- 1.4. Целью проведения конференции является развитие системы обучения информатике.
- 1.5. Основные задачи конференции:
  - выявление школьников и студентов, одаренных в области информатики;
  - стимулирование познавательной активности школьников и студентов, повышение интереса к изучению информатики;
  - совершенствование подготовки учащихся в области информатики;
  - совершенствование профориентационной работы со старшеклассниками и студентами колледжей.
- 1.6. В содержание Квеста включаются теоретические задания по информатике, а также задачи, решаемые с использованием средств информационных технологий:
  - обработка информации средствами текстового редактора MS Word;
  - расчеты с использованием электронных таблиц MS Excel;
  - определение количества информации и системы счисления;
  - логические задачи и элементы алгебры логики;
  - программирование.
- 1.7. Конференция проводится в очной форме на территории МБОУ лицей №4 г. Россоши.
- 1.8. Во время проведения командного Квеста для учителей информатики будет организован мастер – класс по теме «Методики решения сложных задач ЕГЭ по информатике и ИКТ», а также круглый стол по вопросам компьютерного варианта проведения ЕГЭ по информатике.
- 1.9. Рабочим языком проведения конференции является русский язык.

#### **2. Участники конференции**

- 2.1. В конференции могут принимать участие учащиеся 8-11 классов образовательных организаций, реализующих образовательные программы

основного общего и среднего полного образования (далее - общеобразовательные организации), а также студенты 1-2 курса учреждений среднего профессионального образования (далее — образовательные учреждения СПО), независимо от профиля подготовки, расположенные на территории Россошанского муниципального района.

2.2. Участие в Квесте — командное, в состав команды может входить не более 3 человек. Рекомендуемое количество участников команды — от 2 до 3 человек.

2.3. От одного образовательного учреждения участвует не более одной команды.

2.4. Руководителем команды от учебного заведения рекомендуется назначить учителя информатики и ИКТ.

### **3. Организационно-методическое сопровождение конференции**

3.1. Общее руководство подготовкой и проведением конференции осуществляет Оргкомитет

3.1.1. Состав Оргкомитета:

- Заграничнова Алла Германовна – директор МБОУ лицей №4 г.Россоши;
- Глущенко Людмила Анатольевна - заведующий ИМК отдела образования и молодежной политики администрации Россошанского муниципального района;
- Манакова Ирина Владимировна – заместитель директора МБОУ лицей №4 г.Россоши;
- Рыбас Владимир Иванович – учитель информатики и ИКТ МБОУ лицей №4 г.Россоши.

3.1.2 Оргкомитет конференции:

- готовит необходимую документацию для проведения Квеста;
- определяет сюжет, структуру и название Квеста;
- формирует задания Квеста;
- определяет нормы времени на решение задач Квеста и сроки проведения Квеста;
- разрабатывает методику анализа результатов;
- утверждает списки зарегистрированных команд;
- утверждает победителей Квеста;
- представляет отчет по итогам Квеста.

3.2. Организаторы конференции вправе привлекать к проведению Квеста образовательные, научные, общественные организации, представителей работодателей в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

### **4. Сроки, порядок и условия проведения конференции**

4.1. Сроки проведения конференции:

4.1.1. Конференция проводится ежегодно в течение одного дня. Максимальное время выполнения заданий Квеста 3 часа (180 минут).

4.1.2. Точные даты проведения конференции определяются ежегодно Оргкомитетом.

4.2. Порядок информирования о конференции:

4.2.1. Информация о конференции размещается в сети Интернет на официальном сайте МБОУ лицей №4 г.Россоши не менее чем за две недели до начала конференции.

4.2.2. Информирование общеобразовательных организаций о проведении конференции производится Оргкомитетом путем рассылки информационных

писем в общеобразовательные учреждения по электронной почте, а также рассылки адресных сообщений и объявлений в тематических группах в социальных сетях.

#### 4.3. Регистрация команд участников конференции:

4.3.1. Регистрация команд открывается не менее чем за две недели до начала конференции.

4.3.2. Регистрация команд проводится путем отправки заявки на адрес электронной почты МБОУ лицей №4 г.Россоши school4r@mail.ru по форме Приложения 2.

4.3.3. Регистрация команд заканчивается за три дня до начала конференции.

4.3.4. От одной команды подается одна заявка. В заявке в обязательном порядке указываются - образовательное учреждение, название команды, категория участников Квеста и количество человек в команде, а также контактный e-mail команды.

4.3.5. Названия команд выбираются участниками самостоятельно. Названия команд не должны противоречить законодательству Российской Федерации, в т.ч. не должны включать формулировок, оскорбляющих честь и достоинство других лиц, носящих непристойный или угрожающий характер, способствующих разжиганию национальной розни, подстрекающих к насилию, призывающих к совершению противоправной деятельности, и т.д. В спорных случаях Оргкомитетом может быть предложено команде сменить название.

4.3.6. Информация о зарегистрированных командах размещается на странице Квеста на сайте МБОУ лицей №4 после проверки Оргкомитетом корректности названий команд.

4.3.7. Учителя информатики и ИКТ, желающие выступить с докладом во время проведения мастер – класса или круглого стола в заявке указывают тему выступления.

#### 4.4. Предоставление заданий Квеста командам-участникам:

4.4.1. Все задания Квеста включаются в архив в формате ZIP или RAR. Допускается разделение набора заданий на несколько архивов - по этапам Квеста (далее - архивы материалов Квеста).

4.4.2. Файлы архивов материалов Квеста во время проведения выдаются участникам Квеста на электронных носителях.

#### 4.5. Условия выполнения заданий Квеста:

4.5.1. Для выполнения заданий Квеста для каждой команды предоставляется один компьютер с установленным комплектом программного обеспечения.

4.5.2. Команды распределяются в аудиториях по результатам жеребьевки.

4.5.3. В процессе выполнения заданий Квеста участники команд не могут использовать литературу, интернет - ресурсы, онлайн - сервисы и устройства с доступом в сеть Интернет. Запрещается использовать программное обеспечение, противоречащее законодательству Российской Федерации, программные среды для взлома архивов, защищенных паролем.

4.5.4. Участникам команд в период проведения Квеста запрещается размещать в общедоступных источниках или передавать (любым способом) участникам других команд информацию о решениях и ответах на задания, а также формулировки заданий, которые доступны только после ввода пароля к архиву.

4.5.5. Участники команд в период проведения Квеста могут задавать вопросы судьям и Организаторам Квеста, при условии, что ответ на вопрос не будет содержать информацию позволяющую решить задание.

4.5.6. В период проведения Квеста Оргкомитетом осуществляется техническая поддержка участников Квеста.

## **5. Подведение итогов Квеста**

5.1. По итогам представления участниками Квеста ответов, полученных при полном прохождении этапов Квеста, а также ответов на задания локаций, не пройденных полностью, командам-участникам начисляются баллы.

5.2. На основании набранных баллов составляются рейтинги команд-участников Квеста. При равной сумме набранных баллов команда будет располагаться выше в рейтинге при более раннем представлении ответов на последний из пройденных командой этапов Квеста.

5.3. Победителем Квеста признается команда, занявшая первое место в рейтинге.

5.4. Призерами Квеста признаются команды, следующие за победителями в рейтинге команд и выполнившие не менее 50 процентов заданий.

5.5. Команды-победители и призеры Квеста награждаются дипломами и грамотами.

**Муниципальная научно-практическая конференция школьников и студентов  
«Изучаем информатику играя»**

**Заявка**

Учебное заведение: (полное наименование)

Название команды: \_\_\_\_\_

Электронная почта

| № | Фамилия Имя участника | Класс |
|---|-----------------------|-------|
|   |                       |       |
|   |                       |       |
|   |                       |       |

Руководитель команды: (ФИО)

Тема выступления учителя информатики на мастер-классе или круглом столе: (по желанию)