



# IV международный дистанционный молодёжный фестиваль «IT-Stars 2023» в городе Алматы Республика Казахстан 25-28 апреля 2023 г.

<https://lakeview.kz/>

## ПОЛОЖЕНИЕ

### 1. Общие положения

#### 1.1 Организаторы фестиваля:

- ТОО «Lakeview School Almaty», РК <https://lakeview.kz>
- РККП «Республиканский учебно-методический центр дополнительного образования» Министерства просвещения РК <https://www.ziyatker.org/>
- АНО ДПО «Открытый молодежный университет» <https://omu.ru>
- АНО ДПО «Агентство сетевых инноваций" г. Москва РФ <https://asisteams.tilda.ws/>

#### 1.2 Партнеры фестиваля:

- Управление образования г. Алматы
- ТОО «Инновационный технический колледж города Алматы»
- Центр Развития Детей и Молодежи № 3 г. Баку, Республика Азербайджан
- Россотрудничество в Республике Казахстан <https://kaz.rs.gov.ru/ru>
- Лига юных журналистов Кировской области г. Киров РФ <https://vk.com/kirovlyj>
- Компания «ЭргоСОЛО» г. Москва РФ <https://ergosolo.ru>, <https://nabiraem.ru>

#### 1.3 Участники фестиваля:

- КГУ «Центр технического творчества отдела образования г.Тараз управления образования акимата Жамбылской области», РК.
- ГККП «Дворец школьников» Управление образования акимата Северо-Казахстанской области», г. Петропавловск РК
- КГУ «Школа-гимназия №8», г. Алматы, РК.
- КГУ «Школа-гимназия №144», г. Алматы, РК.
- Гимназия имени Е. М. Примакова г. Москва РФ <https://primakov.school/>
- ОАНО «Школа и детский сад «МИР», Владимирская область, п. Доброград, РФ.
- Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр», Калининградская область г. Гусев, РФ.
- КОГОБУ "Лицей г. Советска" Кировская область, РФ.

#### 1.4 Основные цели IT-фестиваля:

- Предоставление учащимся возможности проявить свои знания в информационных технологиях, показать творческий потенциал в реализации учебно-познавательной, информационной и коммуникативной компетенциях;
- формирование современного мировоззрения школьников с помощью информационных технологий;
- повышение роли информационных технологий в образовательном процессе, воспитании, развитии личности, профессиональной ориентации;
- совершенствование навыков в области информационных технологий;
- активизация работы по внедрению информационно-технологического профиля в школе.

## 2. Порядок организации и проведения фестиваля

- 2.1 Участники фестиваля: учащиеся 1-11 классов школ Республики Казахстан и ближнего зарубежья.
- 2.2 Язык фестиваля – русский.
- 2.3 Заявки на участие в фестивале подаются на сервер фестиваля на портале <https://discord.com>, на котором каждому участнику необходимо зарегистрироваться, используя приглашение, которое будет доступно с 13 марта по 05 апреля 2023 года. После входа на портал в текстовом канале **#выдача\_ролей** обязательно напишите сообщение в следующем формате: Страна, Город, Школа, Класс, Фамилия, Имя, названия конкурсов (медиа, художник, солист, квест, озвучка, викторина, проект, программист, аниматор, робототехник), в которых будете принимать участие. Модераторы сервера фестиваля выдадут вам соответствующую **роль**, которая необходима для участия в выбранных вами конкурсах. Регистрация доступна до 5 апреля 2023 года.
- 2.4 Подробный алгоритм проведения фестиваля, а также график проведения конкурсов будет выложен на сайте <https://lakeview.kz/it-stars-2023/> Все конкурсы будут проходить в разное время, поэтому можно принимать участие в нескольких конкурсах.
- 2.5 Перечень основных конкурсов, проводимых в рамках фестиваля:
- **Конкурс «Удиви!» (#медиа)** среди учащихся 1-11 классов для команд из 2-3 человека. Соревнование по созданию и публикации в реальном времени современного мультимедийного публицистического с элементами описания и аналитики продукта – ЛОНГРИДА, представляющего собой мультимедийную информационную ленту. Подробнее в *приложении № 5*.
  - **Конкурс компьютерных рисунков (#художник)** среди учащихся 1-11 классов. Тема конкурса будет объявлена в день проведения и устанавливается единая для всех участников в своей возрастной группе. Разрешается использование графического планшета. Работу можно выполнять в любом графическом редакторе. Время выполнения работы 1,5 часа. После завершения конкурса выполненную работу необходимо в течение 15 минут отправить на электронную почту в формате JPG или PNG с пометкой **Художник**. Работы участников конкурса будут размещены на сайте <https://lakeview.kz/it-stars-2023/>. Во время выполнения конкурса каждый участник обязан продемонстрировать свой экран, предварительно подключившись к серверу фестиваля на канале **#художник**. В случае возникновения технического сбоя или слабого интернета, с разрешения жюри конкурса, участники вместе с основной работой представляют несколько скриншотов экрана во время выполнения задания.
  - **Конкурс солистов (#солист)** среди учащихся 5-11 классов, набирающих текст на клавиатуре десятипальцевым методом на русской и/или английской раскладке клавиатуры. К конкурсу можно подготовиться на сайте компании «ЭРГОСОЛО» г. Москва РФ [www.nabiraem.ru](http://www.nabiraem.ru). Конкурсантам будет предложен текст объемом 1000 знаков, который необходимо набрать с экрана компьютера. Оценивается корректность набранного текста, количество допущенных ошибок, скорость набора текста в зн/мин, ритмичность и т.д. Проверка осуществляется автоматически. На конкурс отводится 20 минут и разрешается выполнить 3 попытки. В результат засчитывается лучшая попытка набора текста. **Запрещается тренироваться в день проведения конкурса.** Участники, выполнившие задание более 3 раз или выполнившие тренировку в день проведения конкурса – **дисквалифицируются**. Для участия в конкурсе необходимо зарегистрироваться на портале конкурса – ссылка будет доступна на сайте <https://lakeview.kz/it-stars-2023/> 12 апреля 2023 года.
  - **Озвучка мультфильма (#озвучка)**. Команда из 2-3 человек озвучивает 2-х минутный ролик популярного мультфильма на заданную тему, которая будет объявлена 20 апреля 2023 года на сайте и сервере фестиваля. Необходимо выслать на почту жюри файлы,

перечисленные в *приложении № 2*, с пометкой **Озвучка**.

- **Конкурс личных проектов (#проект)** среди учащихся 1-4, 5-6, 7-8, 9-11 классов. Темы проектов свободные, но проект обязательно должен быть выполнен или презентован с использованием информационных технологий. Проект может быть выполнен 1-2 учащимися. Подробнее в *приложении № 3*.
- **Программирование в среде Scratch (#аниматор)** среди учащихся 1-3, 4-5, 6-7 классов. Участникам необходимо создать анимированный видеоролик продолжительностью 60 секунд или небольшую интерактивную игру на предложенную тему, которая будет озвучена в день проведения конкурса на сервере фестиваля. Время выполнения - 2 часа. Изучить основы программирования в среде Scratch можно на портале - <https://scratch.mit.edu> После завершения конкурса выполненную работу необходимо выслать в течение 15 минут на электронную почту с пометкой **Аниматор**.
- **Разработка сайта (#сайт)** конкурс сайтов проводится среди учащихся 7-8, 9-11 классов, Проект (сайт) предоставляется отдельными участниками или группами учащихся. Участникам необходимо создать сайт, используя любые клиентские и серверные технологии сайтостроения: HTML, CSS и другие. Не допускается использование движков, шаблонов, визуальных редакторов и других генераторов кода. Сайт должен разрабатываться «вручную». Тема сайта будет озвучена в день проведения конкурса. Время для разработки сайта – 2 часа. После завершения конкурса выполненную работу необходимо выслать в течение 15 минут на электронную почту с пометкой **Сайт**. Критерии оценки конкурса в *приложении № 1*.
- **Олимпиада-квест(#квест)** Команда из 2-3-х учащихся 5-7 или 8-11 классов получает задания в виде квеста в разных областях информационных технологий, которые необходимо выполнить в течение 2 часов. (*Приложение № 6*).
- **Конкурсы по робототехнике (#робототехник)**. Команды из 2-х учащихся выполняют задания, которые подробно описаны в *приложении № 4*:

- Кегельринг quadro- команда из 2-х учащихся, (4-8, 9-11 кл.) - 1 робот)

- Робокросс -команда из 2-х учащихся, (4-8, 9-11 кл.) - 1 робот)

### 3. Формирование жюри и награждение призеров фестиваля

- 3.1 Жюри конкурса формируется из числа сотрудников АНО ДПО «ОМУ», школ-партнеров фестиваля и приглашенных гостей.
- 3.2 Модераторы фестиваля оставляют за собой право определять перечень номинаций в каждом конкурсе и формировать состав жюри на каждый конкурс. В жюри конкурсов могут приглашены общественные и культурные деятели, сотрудники вузов и общественных организаций.
- 3.3 Жюри оставляет за собой право дисквалификации любого участника конкурса при несоблюдении правил, описанных в данном положении.
- 3.4 Для выполнения организационной работы привлекаются волонтеры из числа участников фестиваля.
- 3.5 Все участники фестиваля получают сертификаты, а призеры награждаются дипломами, подписанными: АНО ДПО «Открытый молодёжный университет» г. Томск РФ, РГКП «Республиканский учебно-методический центр дополнительного образования» Министерства просвещения Республики Казахстан, АНО ДПО «Агентство сетевых инноваций» и ТОО «LAKEVIEW SCHOOL ALMATY» г. Алматы РК. Учителя/тренеры, подготовившие призеров фестиваля, награждаются благодарственными письмами. Сертификаты, дипломы и благодарственные письма размещаются в электронном виде на Google-диск и доступны для скачивания в течение 10 дней после окончания фестиваля.

Список призеров фестиваля публикуется на сервере фестиваля в текстовом канале **#объявления**.

- 3.6 Награждение призеров проводится по каждой возрастной категории каждого конкурса. Количество призовых мест определяется организаторами и жюри конкурса в зависимости от числа участников в каждом конкурсе.
- 3.7 Участие в конкурсах фестиваля бесплатное. Вопросы по организации фестиваля принимаются на сайте фестиваля, а также на сервере фестиваля в текстовом канале **#вопросы организаторам** и на электронную почту [lakeviewschool231@gmail.com](mailto:lakeviewschool231@gmail.com)
- 3.8 Организаторы фестиваля будут признательны школам, образовательным центрам и домам детского творчества за награждение своих участников – призеров фестиваля собственными призами.

*Приложение № 1*

### **Положение о проведении конкурса «Разработка сайтов»**

Соревнования в конкурсе сайтов по информационным технологиям проводится среди отдельных учащихся или команд в составе 2-3 человек, сформированных из участников одной школы из 7-8 и 9-11 классов.

При подведении итогов конкурса будут учитываться следующие критерии:

**СТРУКТУРА:** главная страница, содержательные страницы по тематике; страница контактов; фотогалерея; навигация по сайту.

**ТЕХНОЛОГИИ:** HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap.

**ДИЗАЙН:** разметка (блочная, табличная, смешанная), css-эффекты, мультимедиа (видео, аудио), стилистическая целостность всех страниц сайта, оригинальность оформления, читаемость, удобство навигации по сайту.

**ИНФОРМАТИВНОСТЬ:** наличие интересной и полезной информации, полнота информации, наличие как серьезных, так и развлекательных разделов; ссылки на личные Интернет-ресурсы; наличие и качество иллюстративного материала; логичность размещения материала.

**Конкурсная работа оформляется в соответствии со следующими требованиями:**

- веб-сайт содержится в папке со всеми файлами и папками проекта
- главная страница веб-сайта имеет стандартное имя index.html или index.htm
- главная страница должна содержать следующую информацию: название учреждения, название конкурса и проекта, предоставляемого на конкурс, Ф.И.О. автора(ов) и учебного заведения, дату разработки;
- заимствования всех видов информации должно сопровождаться ссылками на источники.

Критерии оценки квеста будут доступны в google-диске.

Время выполнения проекта (сайта) – 2 часа. После завершения конкурса выполненную работу необходимо выслать в течение 15 минут на электронную почту.

Победители в конкурсе сайтов определяются в соответствии с требованиями и критериями оценки.

*Приложение № 2*

### **Положение о конкурсе «Озвучка»**

1. **Цели конкурса:** создание условий для развития творческого и интеллектуального потенциала участников, демонстрации и совершенствования артистизма в формате заявленной тематики.
2. **Задачи конкурса:**

- мотивация школьников для совершенствования IT- компетенций;
- поддержка и развитие популярных форм досуга школьников;
- формирование в школьной молодежной среде инициативных творческих групп, способных самостоятельно решать поставленные перед ними задачи;
- выявление одаренных детей, развитие их интеллектуальных и творческих способностей.

3. **Количество участников в команде:** в конкурсе могут принимать участие как одиночные участники, так и команды из 2-3 человек.
4. **Требования к ролику:** участники самостоятельно подбирают фрагмент мультипликационного фильма, длительностью 2 минуты ( $\pm 10$  секунд) и озвучивают главных героев разными голосами, а также все необходимые звуки и «шумы». Тема озвучивания будет объявлена **за неделю до начала** фестиваля на сайте и сервере фестиваля. Видео ролик записывается так, чтобы был виден фрагмент и участники конкурса. Необходимо выслать на почту фестиваля следующие файлы:
  - название исходного мультфильма с указанием серии (временного интервала начала и конца фрагмента);
  - видео ролик с записанными голосами участников (фрагмент мультфильма с наложенным звуком)
  - видео ролик с озвучкой и участниками (чтобы был виден процесс создания мультфильма). Можно сделать запись небольших фрагментов с записью голоса
  - текстовый файл (сценарий) диалога героев.
5. **Представление роликов.** На сервере фестиваля в соответствии с графиком проведения конкурса участники представляют свои ролики на канале **#озвучка**.

*Приложение № 3*

### **Положение о проведении конкурса «Защита проектов»**

Конкурс личных проектов (*#защита\_проектов*) проводится среди учащихся 1-4, 5-6, 7-8, 9-11 классов. Темы проектов свободные, но проект обязательно должен быть выполнен или презентован с использованием информационных технологий. Проект может быть выполнен 1-2 учащимися. При командном выполнении проекта возрастная категория участия определяется по старшему участнику. Время выступления при защите проекта - 5 минут. Во время защиты проекта можно использовать мультимедийную презентацию работы. Проекты могут быть выполнены в любых программах. Проекты и/или видео защиты необходимо выслать до 20 апреля 2023 года на электронную почту: <mailto:khaliullindev@gmail.com> с пометкой **Проект, тему письма обязательно написать ITSTARS 2023 Проекты - ФИО - Класс**.

При подготовке проектов рекомендуем обратить внимание на следующие моменты:

- В чём заключается актуальность представленного проекта?
- Какие проблемы были решены в ходе создания проекта?
- Каков жизненный цикл проекта (от идеи до реализации)?
- Как видите будущее проекта (жизненный цикл проекта после релиза)?
- На сколько технологичен ваш проект (сложность, использованные технологии)?
- Возможно ли масштабировать ваш проект?
- Осуществима ли монетизация вашего проекта?
- Удалось ли вам достигнуть поставленных целей по реализации идеи проекта?
- Продумайте презентацию проекта
- Будьте корректны и точны во время диалога с жюри

Защита проекта будет проходить в онлайн режиме на сервере фестиваля на канале **#защита\_проектов**. Для объективного оценивания обязательна демонстрация своего

экрана, личное участие и ответы на вопросы жюри конкурса. При выступлении придерживайтесь следующих требований:

- ФИО и краткая информация об участниках
- Существующая проблема и как ваш проект её решает
- Цели и задачи проекта
- Существующие альтернативы
- Используемые технологии (кратко)
- Ключевые этапы разработки проекта
- Результаты и достигнутые цели
- План развития проекта

Приложение № 4

## Организация соревнований по робототехнике

Для организации соревнований необходимо выполнить следующие подготовительные мероприятия:

1. Подготовить соответствующие поля для проведения соревнований «Кегельринг квадрат» или «Робокросс»;
2. Файлы для распечатки полей и протоколы для судей можно скачать по ссылке;  
[https://drive.google.com/drive/folders/1Yp2TAxDG49Brc5\\_Iv\\_qD4lzLbj3kdAwZ?usp=s\\_hare\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Yp2TAxDG49Brc5_Iv_qD4lzLbj3kdAwZ?usp=s_hare_link)
3. Подготовить специальное помещение для проведения соревнований, обеспечив свободное размещение полей для проведения соревнований.

## Регламент соревнований роботов по категории «Кегельринг квадрат» (для участников возрастных категорий 4-8, 9-11 классов)

### 1. Условия состязания

1.1. Для участия в соревнованиях роботов «Кегельринг-квадрат» команде необходимо подготовить автономного робота, способного вытолкнуть за пределы круга, очерчивающего ринг, расположенные в нем кегли.

1.2. На очистку ринга от кеглей дается максимум 2 минуты.

1.3. Во время проведения соревнований робот должен вытолкнуть кегли определенного цвета из зоны ринга за пределы черной линии за наименьшее время.

### 2. Ринг

2.1. Цвет ринга – белый матовый.

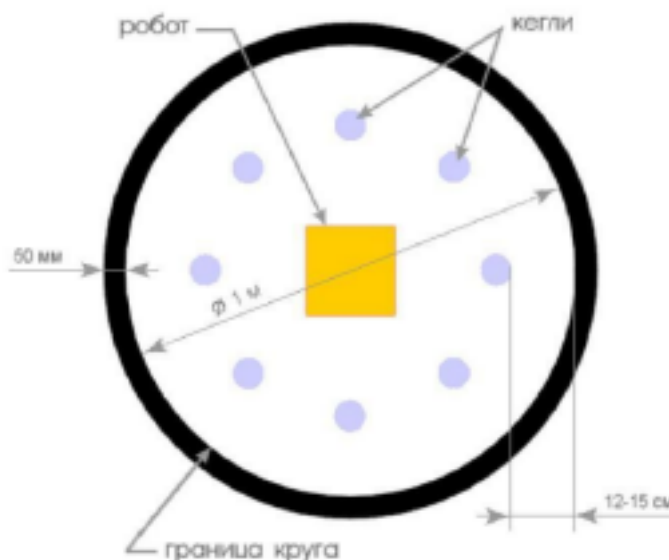
2.2. Диаметр ринга - 1 м (белый круг).

2.3. Цвет ограничительной линии – черный матовый.

2.4. Ширина ограничительной линии - 50 мм.

### 3. Кегли

3.1. Кегли представляют собой цилиндры и изготовлены из пустых стандартных жестяных (пластмассовых) банок (бутылок) (330 мл) для напитков.



- 3.2. Диаметр кегли - 70 мм.
- 3.3. Высота кегли - 120 мм.
- 3.4. Вес кегли - не более 50 гр.
- 3.5. Цвет кегли – белый матовый, черный матовый.
- 3.6. Количество кеглей, выставяемых на ринг – 8.

#### **4. Робот**

- 4.1. Робот должен быть автономным.
- 4.2. Максимальная ширина робота - 200 мм.
- 4.3. Максимальная длина - 200 мм.
- 4.4. Максимальная высота – 180 мм.
- 4.5. Вес робота не должен превышать 1 кг.
- 4.6. Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 200 x 200 мм.
- 4.7. К соревнованиям допускаются роботы, собранные участниками соревнований на основе любой конструкторской платформы. Все элементы конструкции, включая систему питания, должны находиться непосредственно на самом роботе.
- 4.8. В конструкции робота не должны использоваться какие-либо комплектующие, которые могут как-то повредить поверхность полигона. Робот каким-либо образом, повреждающий покрытие полигона, будет дисквалифицирован на всё время соревнований.
- 4.9. Робот должен выталкивать кегли исключительно своим корпусом.
- 4.10. Робот не должен иметь специальных приспособлений для выталкивания кеглей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).
- 4.11. Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота для сбора кеглей.
- 4.12. Перед стартами проводится техническая экспертиза роботов в соответствии с вышеуказанными параметрами.

#### **5. Проведение соревнований**

- 5.1. Соревнования роботов «Кегельринг quadro» проводятся в два тура.
- 5.2. Каждый тур состоит из серии заездов всех роботов, допущенных к соревнованиям.

В каждом заезде робот может совершить не более 2-х попыток. Попыткой является очистка ринга от всех или части кеглей заданного цвета за ограниченное (максимум 2 минуты) время.

5.3. Процедура старта: Робот помещается строго в центр ринга так, чтобы все части робота находились внутри стартовой зоны и никакая часть конструкции (включая провода) не выходила за ее границы.

До команды «СТАРТ» робот должен быть неподвижным. После команды «СТАРТ» оператор должен включить робота вручную в течение 30 секунд и быстро покинуть стартовую зону.

5.4 **Началом отсчета** времени попытки является момент начала движения робота. Цель робота состоит в том, чтобы вытолкнуть кегли определенного цвета за пределы круга, ограниченного линией. Кегля считается вытолкнутой, если никакая ее часть **не находится** внутри белого круга или на черной ограничительной линии.

Однажды покинувшая пределы ринга кегля считается вытолкнутой и может быть снята с ринга оператором или судьей в случае обратного закатывания.

5.5. Во время проведения попытки участники соревнований не должны касаться роботов, кеглей или ринга. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

5.6. **Окончание отсчета** времени попытки: Попытка считается законченной при наступлении одного из следующих моментов: – робот вытолкнул все кегли определенного цвета за пределы круга и ограничительной черной линии, – во время попытки оператор коснулся робота, кеглей или ринга, – во время попытки робот оказался всеми колесами или

другими деталями, соприкасающимися с рингом, за пределами ограничительной линии круга, – закончилось отведенное время (2 минуты).

Роботу засчитываются очки (по одному очку за каждую полностью выбитую кеглю заданного цвета), заработанные до наступления вышеперечисленных моментов, и фиксируется время (если робот выбил не все кегли заданного цвета, будет выставляться максимальное время 2 минуты).

Роботу засчитываются штрафные очки, по одному очку за каждую сдвинутую с обозначенного места, опрокинутую или полностью выбитую кеглю противоположного цвета.

5.11. Если во время попытки робот не сможет продолжить движение в течение 10 секунд, то получит очки, заработанные до этого момента, а время попытки будет считаться равным 2 минутам.

## **6. Судейство (жюри конкурса)**

6.1 Оргкомитет оставляет за собой право вносить в правила соревнований любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.

6.2 Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.

6.3 Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

Команда, получившая во время соревнований 3 предупреждения, дисквалифицируется на все время соревнований.

## **7. Правила подведения итогов**

7.1 В зачет принимается лучшее время из попыток или максимальное число вытолкнутых кеглей за отведенное время.

7.2 Победителем объявляется команда, чей робот затратил на очистку ринга от кеглей наименьшее время, или, если ни одна команда не справилась с полной очисткой ринга, команда, чей робот вытолкнул за пределы ринга наибольшее количество кеглей.

## **8. Правила для записи видео для конкурса «Кегельринг quadro»**

8.1 Для проведения соревнований и записи их на видео тренерский состав участников назначает независимого судью, который будет обеспечивать соблюдение правил проведения конкурса. Конкурс по «Кегельринг quadro» проходит в два раунда. Каждый раунд состоит из двух попыток.

8.2 Все попытки, где робот выбивает кегли с ринга снимаются на видео подряд одна за одной в одном ролике.

8.3 Судья проводит жеребьевку растановки кеглей на поле.

8.4 Видео должно быть снято в один дубль без монтажа.

8.5 Вначале на видео должны быть видны лица участников команды.

8.6 Участники команды должны будут представиться на камеру. Какую страну они представляют. Какой город. Какое образовательное учреждение. Фамилия и имя. **(Этим вы показываете что это именно вы, а не видео из интернета)**

8.7 Далее камера направляется на поле на зону в центре ринга где установлен робот.

8.8 Судья объявляет порядковый номер раунда и попытки. И по команде судьи: «На старт! Внимание! Марш!», участник команды запускает робота и отходит от поля на один метр. Судья одновременно запускает секундомер. Камера направляется на поле на робота выбивающего банки за пределы ринга.

8.9 В момент выполнения попытки роботом все участники соревнований должны отойти от поля в радиусе один метр.

8.10 Как только робот выполнил свою задачу, судья говорит «Стоп» и останавливает секундомер. Показывает его на камеру и объявляет результат.

8.11 Результаты соревнований вносятся судьёй в протокол в вордовском документе. Заполненный протокол вышлите пожалуйста по почте членам жюри конкурса вместе с видео.

8.12 Ссылку на видео и заполненный протокол нужно прислать до 20 апреля 2023 года на





По команде судьи отдаётся сигнал на старт, при этом оператор должен запустить робота.

Оператор может попросить судью о досрочной остановке времени, громко сказав: «СТОП» и подняв руку. В этом случае будут засчитаны те очки, который робот заработал до этого момента.

Максимальная продолжительность попытки составляет 2 минуты, по истечении этого времени попытка останавливается, и робот получит то количество очков, которое заработает за это время.

**Судейство (жюри конкурса).** Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

Система ранжирования предусматривает балльную оценку выполнения задания. При этом, баллы в попытке даются за полное пересечение определённых зон. В таком случае в первую очередь оценивается количество заработанных баллов, а попытки роботов с одинаковыми лучшими баллами, оцениваются по времени, затраченному на выполнение задания.

**Правила отбора победителя.** За проезд через секцию или преодоление дополнительного элемента робот зарабатывает очки:

- Простой квадрат - финиш -20 баллов;
- Гладкий поворот - 10 баллов;
- Прямая линия - 0 баллов;
- Перекрёсток - 15 баллов;
- Ответвление - 15 баллов;
- Крутой поворот - 15 баллов;
- Кривая “Зиг-заг” - 20 баллов;

(оргкомитет может изменить количество баллов за секции и элементы, а также методику подсчёта).

Очки за секцию или элемент начисляются, только если секция или элемент преодолены полностью. При ранжировании учитывается результат попытки с самым большим числом очков из всех попыток (не сумма). Если команды имеют одинаковое число очков, то будет приниматься во внимание количество очков всех других попыток. Если и в этом случае у команд будет одинаковое количество очков, то будет учитываться время, потребовавшееся команде для завершения лучшей попытки.

### **Правила для записи видео для конкурса «Робокросс»**

1. Для проведения соревнований и записи их на видео тренерский состав участников назначает независимого судью, который будет обеспечивать соблюдение правил проведения конкурса. Конкурс по «Робокроссу» проходит в два раунда. Каждый раунд состоит из двух попыток.

2. Все попытки прохождения робота по трассе снимаются на видео подряд одна за одной в одном ролике.

3. Видео должно быть снято в один дубль без монтажа.

4. Вначале на видео должны быть видны лица участников команды.

5. Участники команды должны будут представиться на камеру. Какую страну они представляют. Какой город. Какое образовательное учреждение. Фамилия и имя. **(Этим вы показываете, что это именно вы, а не видео из интернета)**

6. Далее камера направляется на поле на зону старта, где участники команды готовятся к запуску робота.

7. Судья объявляет порядковый номер раунда и попытки. По команде судьи: «На старт! Внимание! Марш!», участник команды запускает робота, и отходит от поля на один метр.

Судья одновременно запускает секундомер. Камера перемещается одновременно и отслеживает движение робота по полю и снимает на видео прохождение препятствий.

8. В момент прохождения робота по линии все участники соревнований должны находиться от поля в радиусе один метр.

9. Как только робот заехал в зону финиша, судья говорит «Стоп» и останавливает секундомер. Показывает его на камеру и объявляет результат. За сколько времени произвёл попытку робот и сколько очков набрал за прохождение препятствий.

10. При подведении итогов учитывается лучший результат попытки с максимальным числом очков и затраченного времени (не сумма).

11. Результаты соревнований вносятся судьёй в протокол в вордовском документе. Заполненный протокол вышлите пожалуйста по почте членам жюри конкурса вместе с видео.

11. Ссылку на видео и протокол нужно прислать до 20 апреля 2023 года на электронную почту [shutovkostik11@gmail.com](mailto:shutovkostik11@gmail.com)

Приложение № 5

## **Конкурс по компетенции «Медиакоммуникации» для учащихся возрастной категории «14+» (8-11 классов) общеобразовательных учреждений**

Конкурс представляет собой Соревнование по созданию, публикации в реальном времени и продвижении современного мультимедийного публицистического продукта с элементами аналитики и описания.

Для участников возрастной категории «14+» (8-11 классы) создание лонгрида, представляющего собой мультимедийную информационную ленту.

Лонгрид ([англ. longread; long read](#) — букв. «долгое чтение») — формат подачи [журналистских](#) материалов в [интернете](#) ([англ. Long-form journalism](#)). Его спецификой является большое количество [текста](#), разбитого на части с помощью различных [мультимедийных](#) элементов: [фотографий](#), [видео](#), [инфографики](#) и прочих.

Все лонгриды, участвующие в Конкурсе, объединены единой тематикой – необходимостью описания любого удивительного факта, события, поступка, действия, предмета, технического решения, непосредственно человека, животного и т.п.

В связи этим и, учитывая мультимедийные возможности Конкурса, все информационные продукты его участников должны быть доступны в сети и объединены единым хэштегом **#UDV!** («Удиви!»)

Отличительная особенность проведения номинации («Удиви!») - публикация темы для создания мультимедийного лонгрида непосредственно перед началом Конкурса. Создание информационной ленты только в соответствии с заданной темой принесет конкурсантам баллы при оценке работы.

Участники конкурса должны посредством формируемого лонгрида представить жюри и всем желающим в открытом доступе по хэштегу **#UDV!** («Удиви!») информацию, отвечающую основным требованиям Конкурса и раскрытию понятия «удивительное».

**Тема лонгрида «Удиви!» (чем удивляем) будет объявлена 27 апреля 2023 года с 11.00 до 12.00** (время Алматинское) на открытии фестиваля, а также на сайте <https://lakeview.kz/>, а также в группе [https://vk.com/ntci\\_skart](https://vk.com/ntci_skart) и на платформе фестиваля в Discord на канале **#Объявления**.

В конкурсе принимают участие Творческие Команды школьников (мини-редакции), состоящие **из 2-3 человек**, представляющих одно решение.

Время на выполнение задания – **8 рабочих часов** (1 день), с 12.00 до 21.00 (время Алматинское) с перерывом на обед (1 час).

Передача экспертам готового материала **не позднее 21.00** (время Алматинское). **Для организации и выполнения работы, она может быть разбита на несколько шагов:**

- составление концепции будущего лонгрида по заданной теме, планирование действий участников (мини-редакций);
- поиск информации, обработка и оформление ее в мультимедийные материалы для лонгрида (авторские тексты (5 статей по 1000 – 1500 знаков), авторские фото к каждому из текстов, авторский аудиоподкаст, авторский телесюжет или другой видеоматериал, авторская инфографика, авторская фотогалерея);
- обработка материалов в соответствии с техническими требованиями; - редактурa, корректурa и публикация каждого материала непосредственно сразу после окончания работы над ним;
- создание и публикация лонгрида на платформе Tilda CC (<https://tilda.cc/ru>) (публикация с бесплатными адресами, типа [http://project\\*\\*\\*.tilda.ws](http://project***.tilda.ws), где \*\*\* числовой код);
- редактурa и корректурa текстов, дополнение информации, мультимедийных материалов в соответствии с концепцией, темой, техническим заданием, требованиями к продукту,
- передача экспертам опубликованного лонгрида **в форме рекламной публикации своей команды и созданного лонгрида в группе [https://vk.com/ntci\\_skart](https://vk.com/ntci_skart)** - все материалы должны иметь названия, информацию об авторах материалов (фото, статьи), хештеги для продвижения;
- в конце лонгрида должна быть информация об авторах работы, о руководителе команды, об образовательной организации, населенном пункте, регионе, стране (можно с фотографиями);
- присутствие символики Конкурса «IT-Stars» и #UDV! обязательно - в заглавном фотоленте, в «видео», во всех «фото», а также, как минимум, в двух фотографиях любого фоторепортажа;
- обязательны подписи авторов в заголовке ленты или непосредственно под заглавным фото (с указанием названия команды / названия редакции);
- стиль заголовков в ленте визуально отличается от стиля текстов; форматирование лида (лид-абзаца) визуально отличается от основного текста;
- ключевые мысли или цитаты вынесены отдельными блоками;
- соблюдены основные типографские правила набора текста (короткое, длинное тире и дефис, неразрывный пробел, отличие кавычек - «лапок» от кавычек - «елочек»).

## **Конкурс по компетенции «Медиакоммуникации» для учащихся возрастной категории «до 14 лет» (1-7 классов) общеобразовательных учреждений**

Конкурс представляет собой Соревнование по созданию, публикации в реальном времени и продвижению современного мультимедийного публицистического продукта с элементами аналитики и описания.

Для участников возрастной категории «до 14 лет» (1-7 классы) в качестве итоговой работы вместо создания лонгрида (по желанию команды) можно создавать группу (паблик, сообщество) ВКонтaкте <https://vk.ru>, представляющую собой мультимедийную информационную ленту. Группу (паблик, сообщество) можно создать с помощью родителей (педагога), если ребенок не зарегистрирован ВКонтaкте, заранее, но на

момент старта конкурса в группе не должно быть публикаций. Командам **категории «до 14 лет»**, желающим делать лонгрид, можно пользоваться требованиями к созданию лонгрида, указанными выше.

Все работы, участвующие в Конкурсе, объединены единой тематикой – необходимостью описания любого удивительного факта, события, поступка, действия, предмета, технического решения, непосредственно человека, животного и т.п.

В связи этим и учитывая мультимедийные возможности Конкурса, все информационные продукты его участников должны быть доступны в сети и объединены единым хэштегом **#UDV!** («Удиви!»)

Отличительная особенность проведения номинации («Удиви!») - публикация темы для создания мультимедийного продукта непосредственно перед началом Конкурса. Создание информационной ленты только в соответствии с заданной темой принесет конкурсантам баллы при оценке работы.

Участники конкурса должны посредством формируемого мультимедийного продукта представить жюри и всем желающим в открытом доступе по хэштегу **#UDV!** («Удиви!») информацию, отвечающую основным требованиям Конкурса и раскрытию понятия «удивительное».

**Тема мультимедийного продукта «Удиви!» (чем удивляем) будет объявлена 27 апреля 2023 года с 11.00 до 12.00** (время Алматинское) на сайте <https://lakeview.kz/>, а также в группе [https://vk.com/ntci\\_skart](https://vk.com/ntci_skart) и на платформе фестиваля в Discord.

В конкурсе принимают участие Творческие Команды школьников (мини-редакции), состоящие **из 2-3 человек**, представляющих одно решение.

Время на выполнение задания – **8 рабочих часов** (1 день), с 12.00 до 21.00 (время Алматинское) с перерывом на обед (1 час).

Публикация готового материала **не позднее 21.00** (время Алматинское).

**Для организации выполнения работы, она может быть разбита на несколько шагов:**

- составление концепции будущего мультимедийного продукта по заданной теме, планирование действий участников (мини-редакций);
- поиск информации, обработка и оформление ее в мультимедийные материалы (авторские тексты (5 статей по 700 - 1000 знаков), авторские фото к каждому из текстов, авторский аудиоподкаст, авторский телесюжет или другой видеоматериал, авторская инфографика, авторская фотогалерея);
- обработка материалов в соответствии с техническими требованиями; - редактурa, корректура и публикация каждого материала непосредственно сразу после окончания работы над ним;
- публикация материалов в созданной авторской тематической группе ВКонтакте. Нельзя использовать сообщества, созданные ранее. Группу (сообщество) нужно создать по теме не ранее 27 апреля, но до 27 апреля в группе не должно быть публикаций. Первые публикации в группе могут быть представлением команды, рассказом о теме конкурса, которая объявлена 27 апреля 2023 года.
- редактурa и корректура текстов, дополнение информации, мультимедийных материалов в соответствии с концепцией, темой, техническим заданием, требованиями к продукту,
- передача экспертам авторской тематической группы ВКонтакте **в форме рекламной публикации своей команды и созданного сообщества (группы) на странице [https://vk.com/ntci\\_skart](https://vk.com/ntci_skart)**
- все материалы должны иметь названия, информацию об авторах материалов (фото, статьи), хештеги для продвижения;
- присутствие символики Конкурса IT-Stars и #UDV! обязательно - в заголовном фотоленты (обложке группы), в «видео», во всех «фото», а также как минимум в двух

- фотографиях любого фоторепортажа;
- обязательны подписи авторов в заголовке ленты или непосредственно под заглавным фото (обложкой группы) с указанием названия команды / названия редакции; - стиль заголовков в ленте визуально отличается от стиля текстов (заголовки постов пишутся НА ВЕРХНЕМ РЕГИСТРЕ и отделяются от текста пустой строкой; - ключевые мысли или цитаты вынесены отдельными блоками;
- соблюдены основные типографские правила набора текста (короткое, длинное тире и дефис, неразрывный пробел, отличие кавычек - «лапок» от кавычек - «елочек»).

## **Общие положения для всех возрастных групп**

**Все материалы для группы должны быть созданы во время конкурсного дня.**

При необходимости, можно получать консультации главного эксперта (Маргарита Витальевна Кузьмина <https://vk.com/mvkuzmina>).

**Материал передается экспертам не позднее 21.00 (время Алматинское) с помощью функции «Написать сообщение» в группе НТСИ-SKArt [https://vk.com/ntci\\_skart](https://vk.com/ntci_skart)**

**В сообщении нужно указать:**

- **авторов работы:** имена, фамилии участников команды, класс, полное название школы, полное название населенного пункта, с указанием региона, страны;
- **фамилию, имя, отчество руководителя** команды;
- **рекламную информацию о своей команде с фотографией и рекламную информацию о выполненной работе** (лонгриде или группе);
- **ссылку на созданное вами сообщество (группу);**
- **указать хештеги #UDV! #ITSTARS2022 #ЛИНТЕХСколково #LakeviewSchool #КировМедиа #КировЛЮЖ #НТСИСКАРТ #Взглядмедиабудущее #ЦМИТЛИНТЕХ.**

*Приложение №6*

## **Положение о проведении конкурса «Квест-олимпиада»**

Соревнования в конкурсе квест-олимпиады по информационным технологиям проводится среди групп из 2-3 человек, сформированных из участников одной школы среди 5-7 и 8-11 классов. Основная сюжетная линия квеста и головоломки предоставляются в виде компьютерной игры, которая установлена на компьютер. Также будут выданы задания в форме архива. Участники устанавливают необходимое программное обеспечение, которое будет доступно по ссылке на google-диске в день проведения конкурса. Для решения головоломок и прохождения квеста нужно будет решать творческие задания по программированию, растровой и векторной графике, офисным технологиям, веб-дизайну и логике). Критерии оценки квеста также будут доступны в google-диске. Время выполнения квеста – 2 часа. Квест является нелинейным, то есть параллельно можно решать несколько головоломок, распределяя задания по программированию, графике и веб-дизайну между различными участниками группы. Квест имеет несколько уровней прохождения, что позволит дифференцировать участников разного возраста по уровням. Победители в квесте определяются по количеству решенных головоломок.