



# IT Stars 2020

20-21 мая 2020 года

Учреждение образования  
«Новая школа»

# I международный молодежный фестиваль «IT Stars - 2020»



## Программа фестиваля:

- Конкурс компьютерных рисунков
- Конкурсы солистов
  - тест на скорость в on-line системе на русском языке;
  - диктант на русском языке с завязанными глазами;
- Командная олимпиада-квест;
- Олимпиада по программированию;
- Олимпиада в среде Scratch;
- Конкурс «Знатор информатики»;
- Конкурс личных проектов;
- Клуб Веселых и Находчивых;
- Спортивные соревнования
- Тимбилдинг
- Конкурсы по робототехнике:
  - кегль-ринг;
  - робокросс;
  - робофутбол;



# Конкурс «Компьютерный рисунок»



Конкурс компьютерных рисунков среди учащихся 3-4, 5-7, 8-10 классов. Тема конкурса будет объявлена в день проведения и устанавливается единая для всех участников. Разрешается использование собственного графического планшета.

Время выполнения работы - 1 час.

Работы призеров конкурса вывешиваются на специальном стенде.

Кроме призеров конкурса, определяемых компетентным жюри организуется зрительское голосование среди всех участников фестиваля.

# Конкурс «Солистов»



**В первом конкурсе** нужно набрать предложенный текст с **ОТКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ** на русском языке объемом 1200 знаков с экрана компьютера с автоматической проверкой.

На конкурс отводится 20 минут, в течение которого засчитывается лучшая попытка набора текста для набора текста на русской раскладке на специальном портале в онлайн режиме.

**Во втором конкурсе** нужно написать диктант с **ПОВЯЗКОЙ НА ГЛАЗАХ**. Победитель определяется по наименьшему количеству допущенных ошибок.

Подготовиться к конкурсу можно здесь: <http://nabiraem.ru>

# Конкурс «Квест-олимпиада»

Командная квест-олимпиада по практическому применению информационных технологий среди учащихся 5-7, 8-10 классов. В олимпиаде участвуют команды из 3-х человек, набранные из учащихся одной школы. Каждая команда обеспечивается индивидуальным рабочим местом с необходимым программным обеспечением. Использование Интернета и/или любых иных источников информации в рамках участия в Олимпиаде запрещено. Время проведения олимпиады ограничивается 2 часами.

**В олимпийских кольцах зашифровано программное обеспечение, знание которого необходимо для выполнения олимпиады.**



# Конкурс «Программирование»

Программирование для учащихся 7-10 классов в режиме онлайн на любом из языков: PascalABC, Delphi, C++, Python, Java и т.д. на портале

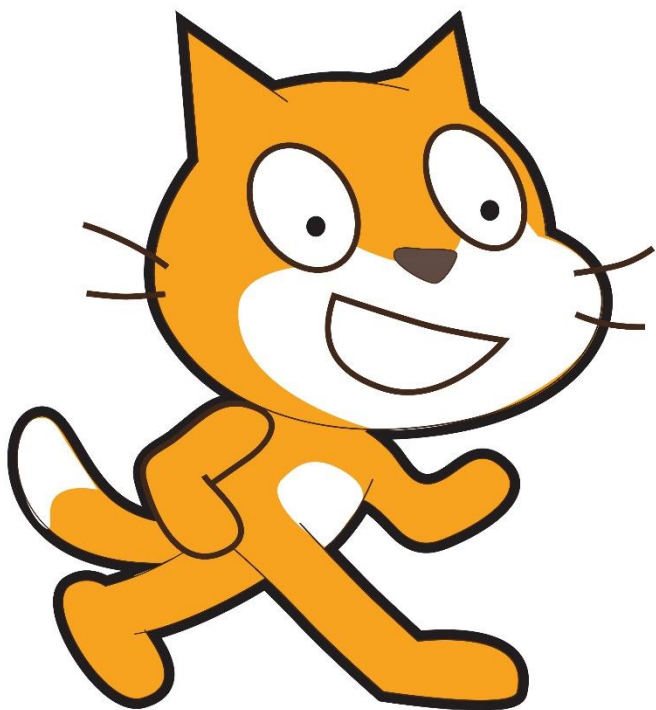
<http://www.contest.yandex.ru>

Типы компиляторов, основные ошибки и пробное знакомство с системой можно посмотреть на данном портале. Олимпиада проводится в виде блиц-турнира, в ходе которого необходимо решить предложенные организаторами фестиваля задачи на языке программирования.

Победитель оценивается по общей сумме набранных очков за все задачи. Время выполнения - 2 часа.

# Яндекс Контест

# Конкурс «Scratch»



Участники данного конкурса - учащиеся 4-7 классов. Необходимо создать анимированный видеоролик размером в 60 секунд или небольшую интерактивную игру на предложенную тему. Время на выполнение задания - 2 часа.

**Скретч** (англ. Scratch) — визуальная событийно-ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков. Название произошло от слова *scratching* — техники, используемой хип-хоп-диджеями, которые крутят виниловые пластинки вперед-назад руками для того, чтобы смешивать музыкальные темы.



# Конкурс «Знатор информатики»



Конкурс "Знатор информатики" проводится среди учащихся 3-4, 5-7, 8-9, 10-11 классов. Участникам необходимо ответить в форме теста на 30-60 вопросов (в зависимости от возраста участников) в электронной программе.

Проверка – автоматическая.

Время выполнения – 1 час.

Задания составлены по материалам всероссийского конкурса ИНФОЗНАЙКА

<http://infoznaika.ru>.

Потренироваться в выполнении заданий и проверить свой уровень знаний информационных технологий можно на портале

<http://infoznaika.ru/Tester/OnLineTester.aspx>



# Конкурс «Личных проектов»



Конкурс личных проектов среди учащихся 3-4, 5-7, 8-10 классов на свободную тему, но с обязательным использованием информационных технологий.

Виды проектов:

- Графический плакат;
- Брошюра формата A5;
- Анимационный фильм;
- Модель здания в Google Sketch Up;
- Программа на языке программирования;
- Web-сайт;
- Умный дом;
- Робот-помощник и т.п.

# Конкурс «КВН»



В команде может быть от 5 до 10 учащихся. Каждая команда представляет три номера:

- представление команды в виде домашнего задания – не более 10 минут;
- ответы на загадки-ребусы;
- озвучивание 2-х минутного фрагмента анимационного фильма. Фрагмент мультфильма команды получают в день открытия фестиваля. Фрагмент озвучивают 2-3 участника команды;

Все номера посвящены информационным технологиям.

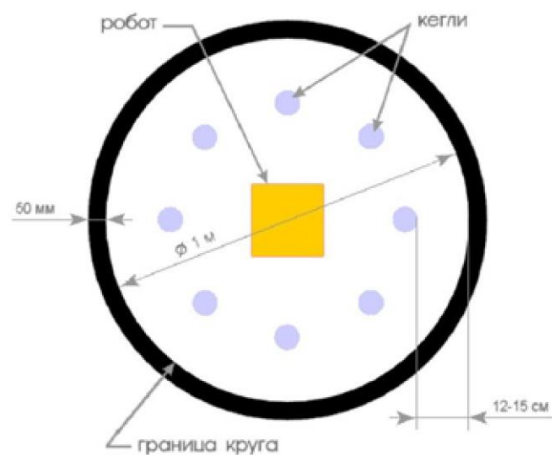
# Конкурс «Тимбилдинг»



**Командообразование,** или **тимбилдинг** (*Team building* — построение команды) — термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды.

Каждая команда состоит из 10 человек. Командам предстоит выполнить несколько интересных заданий, используя обычные предметы: веревку, лыжные палки, лабиринты, «лыжи», мячи и т.д.

# Конкурс «Кегельринг»



Для участия в конкурсе роботов «Кегельринг» команде (1-2 участника) необходимо подготовить автономного робота (размер не более 20\*20\*18 см, вес не более 1кг) способного вытолкнуть за пределы круга, очерчивающего ринг, расположенные в нем кегли.

Соревнования проводятся в 2 тура, в каждом туре 2 попытки. За 1 час до начала соревнований сообщается цвет кеглей, которые необходимо вытолкнуть.

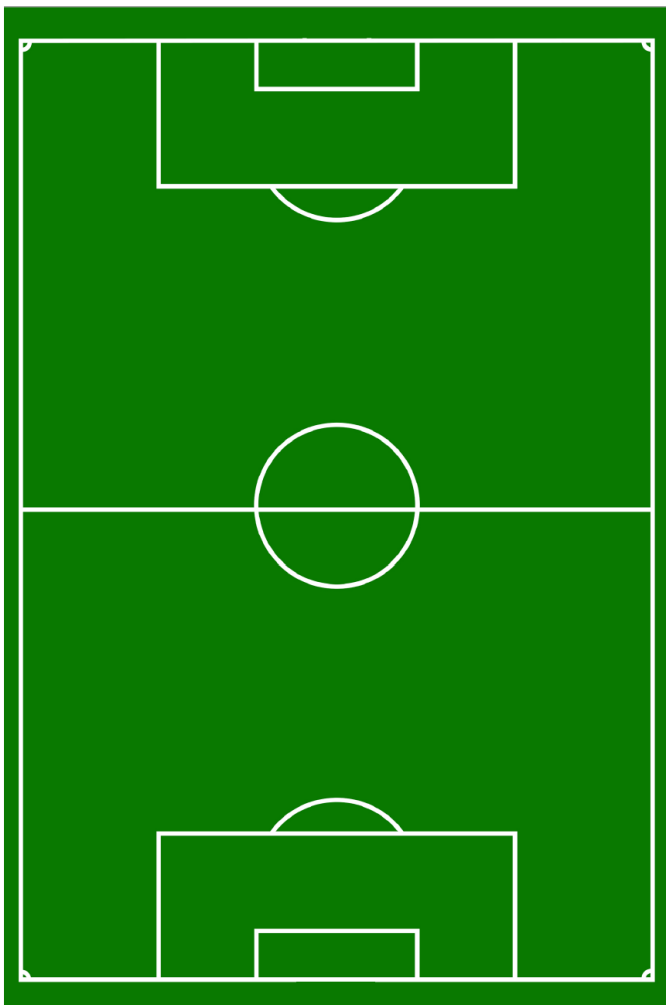
В круге расставляются 8 кеглей белого и черного цвета в случайном порядке. Робот подъезжает к кеглю, определяет его цвет и выталкивает кегль нужного цвета.



Траектория движения отмечена чёрной линией на белом фоне. Ширина линии 20 мм.

Соревнование проводится в 2 тура, в каждом туре предоставляется 2 попытки. Траектория движения в каждом туре может меняться.

# Конкурс «Робофутболл»



Соревнования проводятся между командами (3 участника в команде) - по три робота-футболиста (размер робота не более 20\*20\*18 см, вес не более 1кг).

Каждым роботом управляет один оператор с помощью мобильного телефона или пульта.

Поле представляет собой баннер размером 120\*240 см и нанесенной разметкой. На поле установлены прочно прикрепленные ворота. В качестве мяча используется стандартный мяч для гольфа (43 мм).

Для участия в фестивале классному руководителю необходимо заполнить следующую форму и сдать в кабинет № 206:

№	Фамилия Имя Отчество участника	Класс	Программирование	Scratch	Олимпиада-квест	Конкурс рисунков	Солисты - русский	Солисты-диктант	Знатоки-информатики	Личные проекты	Кегельринг	Робокросс	Робофутбол	КВН	Тимбилдинг

Или заполнить форму регистрации по адресу:

<https://forms.gle/bitRW9mfVuQsVzCg6>