

# 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 «Знаток 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»

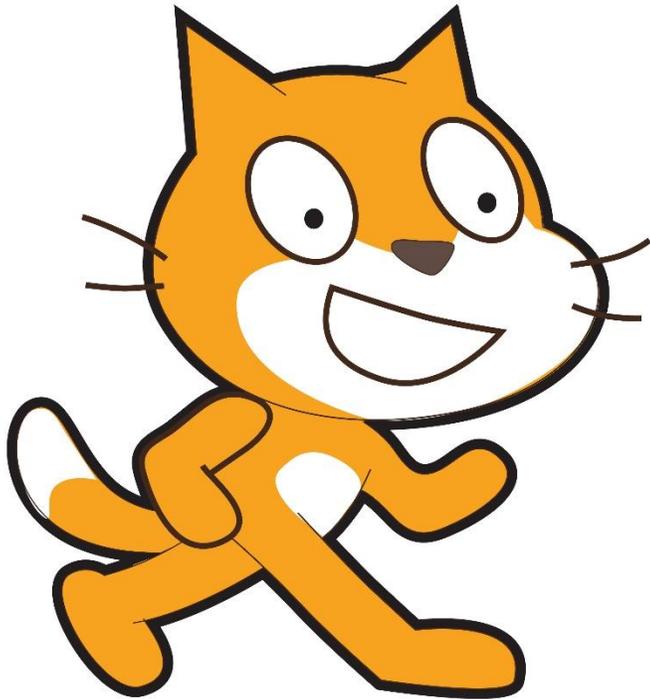
Программирование для учащихся 7-10 классов в режиме онлайн на любом из языков: PascalABC, Delphi, C++, Python, Java и т.д. на портале <http://www.contest.yandex.ru>

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

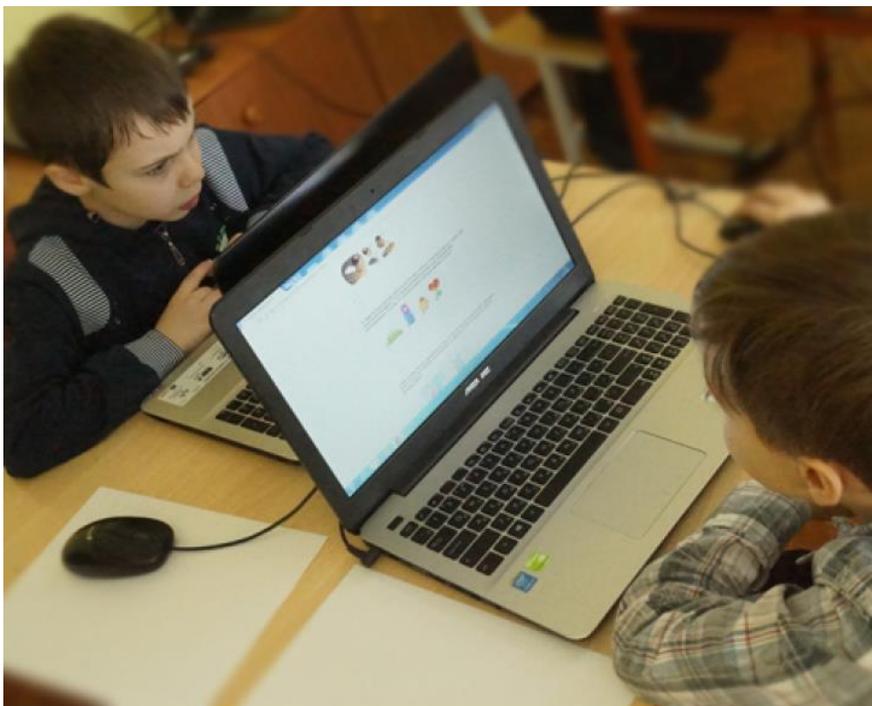
# Конкурс «Scratch»



**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 А5;
- 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.

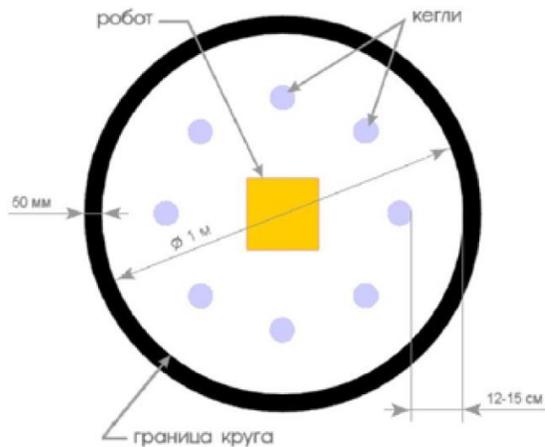
# Конкурс «Тимбилдинг»



**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»

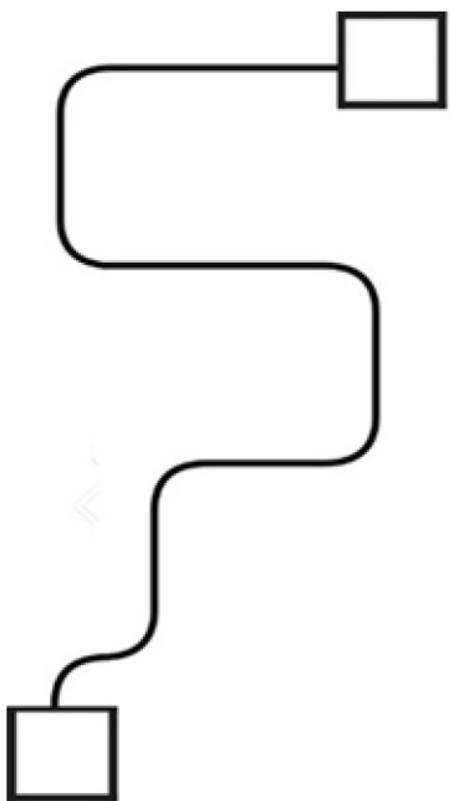


Для участия в конкурсе роботов «Кегельринг» команде (1-2 участника) необходимо подготовить автономного робота (размер не более 20\*20\*18 см, вес не более 1кг) способного вытолкнуть за пределы круга, очерчивающего ринг, расположенные в нем кегли.

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.

# Конкурс «Робокросс»



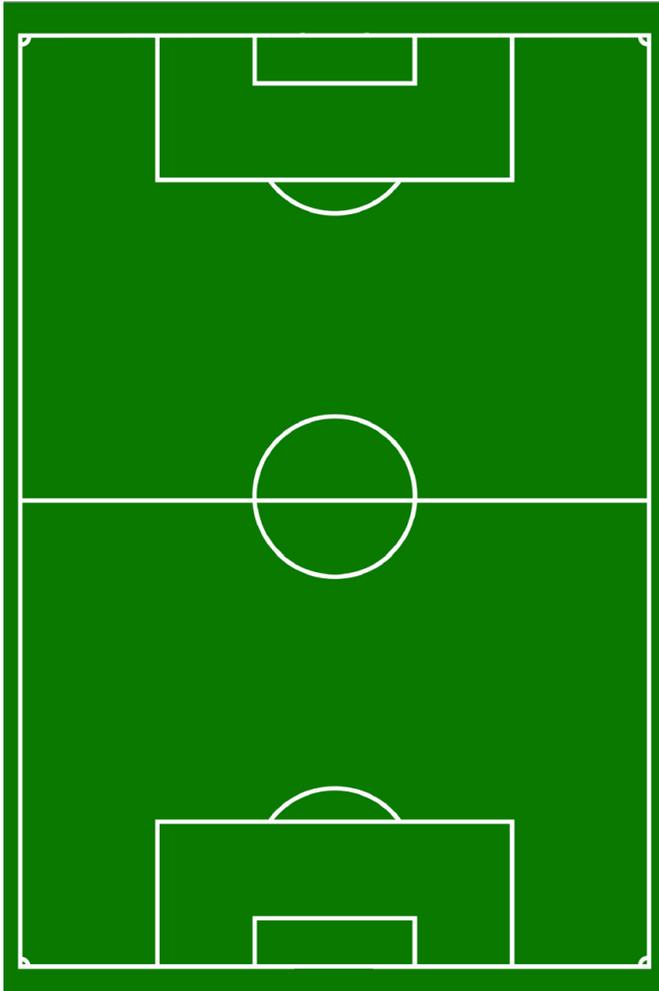
В этом состязании команде (1-2 участника) необходимо подготовить автономного мобильного робота (размер не более 20\*20\*18 см, вес не более 1кг) , способного проехать от зоны старта до зоны финиша по траектории, составленной из типовых элементов, преодолевая препятствия.

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

Траектория может состоять из следующих препятствий: гладкий поворот, перекрёсток, ответвление, поворот под прямым углом, зиг-заг.

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>