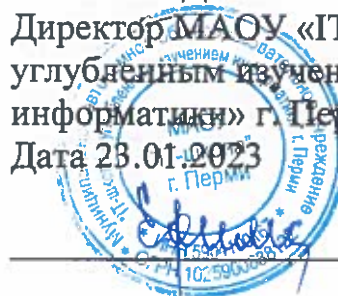


«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МАОУ «IT-школа с
углубленным изучением
информатики» г. Перми
Дата 23.01.2023



В. В. Ефимова

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении III Краевого конкурса проектных работ «Вперед, к цифре!»

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи и порядок проведения III Краевого конкурса проектных работ «Вперед, к цифре!» среди обучающихся средних общеобразовательных учреждений, организованного в соответствии с программой развития МАОУ «IT-школа с углубленным изучением информатики» г. Перми «Цифровое поколение: новая реальность» (2018 – 2023 гг.) (далее – Конкурс).
- 1.2. Организатором конкурса является МАОУ «IT-школа углубленным изучением информатики» г. Перми и социальные партнеры школы.
- 1.3. Социальные партнеры МАОУ «IT-школа углубленным изучением информатики» г. Перми – Пермская региональная краеведческая общественная организация НКО «Мы-земляки», ЗАО «ИВС-СЕТИ», ПГТПУ, КГАПОУ «Пермский радиотехнический колледж им. А.С. Попова».
- 1.4. Организационный комитет Конкурса (далее – Оргкомитет) отвечает за подготовку и проведение мероприятий Конкурса, определяет состав экспертной комиссии, утверждает программу Конкурса, рассматривает и решает иные организационные вопросы.
- 1.5. Экспертная комиссия Конкурса формируется из числа представителей организаторов и партнеров Конкурса.
- 1.6. Официальными источниками информации о Конкурсе являются:
 - официальный сайт: <https://school10perm.ru>
 - официальная группа в Вконтакте: vk.com/it_school_perm
 - группа в Телеграмм: t.me/+Xe2fbNHy9nEzZmZi
- 1.7. Цель Конкурса – выявление, экспертная оценка и поддержка инновационных творческих идей учащихся 5-11 классов средних общеобразовательных учреждений.
- 1.8. Задачи Конкурса:
 - привлечь обучающихся 5-11 классов средних общеобразовательных

- учреждений к прикладным проектам и исследованиям, сформировать навыков прикладного применения информационных технологий;
- создать условия для поддержки духа изобретательности и предприимчивости, соревновательности и здоровой конкуренции средствами IT-технологий;
 - сформировать у участников проектно-исследовательскую культуру;
 - предоставить возможность участникам продемонстрировать современные программные средств для создания интернет-приложений, компьютерной мультимедиа, электронных учебных пособий, развивающих игр, видеороликов и т.д.;
 - способствовать формированию у учащихся навыков работы в области информационных и компьютерных технологий, профессиональной ориентации;
 - создать условия для развития творческого интереса обучающихся и их самореализации через создание собственного цифрового продукта.
- 1.9. Конкурс проводится в очном формате **28 февраля 2023 года в 10:00** на базе МАОУ «IT-школа углубленным изучением информатики» г. Перми по адресу: г. Пермь, ул. Глеба Успенского д. 9.

2. Участники Конкурса

- 2.1. Авторы Конкурса: команда МАОУ «IT-школы с углубленным изучением информатики» г. Перми.
- 2.1.1. Организатор Конкурса: Артемьева Елена Вадимовна, заместитель директора по инновационной деятельности. Данные для связи: ev.artemeva.it@yandex.ru, тел. 89824475714.
- 2.1.2. Координатор Конкурса: Мерзлякова Мария Сергеевна, matsak.maria@mail.ru, 89194912563.
- 2.2. Конкурс проводится среди обучающихся 5-11 классов средних общеобразовательных учреждений города Перми и Пермского края, заявивших о намерении принять в нем участие. Участие индивидуальное и командное под руководством (обязательно) одного преподавателя или классного руководителя (далее – Куратора);
- 2.3. Регистрация участников и кураторов до **17.02.2023** доступна по ссылке – <https://forms.gle/jzVoJ44PwtYTnFHAA>
- 2.4. Количество участников от каждой школы не ограничено.
- 2.5. Участники Конкурса строго следуют всем этапам и срокам его проведения.

3. Порядок проведения Конкурса

- 3.1. Отборочный этап с 20.02.2023 до 22.02.2023: заполнение аннотации (Приложение 1) и отправка координатору.
- 3.2. Финальный (очный) этап: в рамках очного этапа происходит презентация реализованных проектов 28.02.2023 в 10.00.
- 3.3. Конкурс проводится в форме защиты представленных разработок.
- 3.4. Регламент выступления – 7 минут, вопросы жюри – 3 минуты. В выступлении необходимо раскрыть не только содержание темы, но и главное

– показать знание цифровых технологий. Необходимо рассказать о способах разработки своего продукта, осветить проблемы, с которыми пришлось столкнуться и способы их решений, раскрыть источники информации и рекомендации к применению.

3.5. По окончании презентации цифрового продукта допускаются вопросы членов жюри и экспертов.

4. Условия участия в Конкурсе

4.1. К участию в Конкурсе допускаются как индивидуальные участники, так и проектные команды. Заявки на участие представляются в виде электронной анкеты, к очному туру допускаются проекты с аннотацией.

4.2. Заявки на конкурс принимаются от кураторов. Куратор:

4.2.1. Объявляет о конкурсе учащимся и организует их работу в соответствии с правилами и условиями конкурса.

4.2.2. Выполняет функцию координатора (наблюдателя, фасилитатора, консультанта) на этапе проведения исследования и подготовки конкурсных работ учащимися.

4.3. К участию в Конкурсе не допускаются работы, в которых использованы: ненормативная лексика, плагиат, агрессивные высказывания, ведущие к разжиганию межнациональной или межконфессиональной вражды, использованы высказывания, преследующие политические интересы, призывающие к насилию, пропаганде наркотиков.

4.4. Организационный комитет Конкурса оставляет за собой право вносить изменения и дополнения в условия проведения Конкурса.

4.5. Участие в Конкурсе бесплатное.

5. Тематика и уровни Конкурса

5.1. На Конкурс принимаются работы, которые представляют собой обоснованное решение кейса (задачи) и носят характер прикладного исследования, эксперимента или проекта.

5.2. Конкурс включает этапы:

- Отборочный: регистрация, оформление заявок участников, работа над проектными идеями;
- Финальный (в очном формате): презентация работ финалистов, очная защита проектов, выбор победителей, награждение.

5.3. В рамках Конкурса будут выделены следующие номинации:

- «Инженерные решения»: создание интересных конструкторских и инженерных решений с помощью робототехнических комплектов и Arduino;
- «Программные решения»: разработка программного обеспечения для решения пользовательских задач, создание чат-ботов или мобильных приложений;
- «Игры»: разработка игрового контента с помощью Scratch, Roblox, Minecraft, Unity, Unreal Engine и других платформ;
- «Сайтостроение»: разработка сайта для решения пользовательских задач,

нацеленное на развитие сотрудничества и навыков исследования;

- «Тренажеры и другие продукты для обучения и воспитания»: дидактические сервисы для проведения внеклассного мероприятия по предмету, на разных этапах которого задействованы ИКТ (например, сервисы «Удоба», Learnis.ru, LearnisApps, Genial.ly и другие);
 - «Кибербезопасность»: интересные способы защиты или программные решения для защиты данных и персональной информации;
 - «Видеоконтент»: социальный ролик, короткометражный фильм;
 - «Пермь – 300»: разработка проектной работы, посвященной трёхсотлетию города Перми, с применением интерактивных технологий.
- 5.4. Презентация проектных работ оформляется в онлайн-сервисах с использованием интерактивности таких, как Genial.ly, Prezi.com и других.
- 5.5. Критерии оценивания будут высланы **18.02.2023** на электронные адреса, указанные в анкете.

6. Подведение итогов и награждение участников Конкурса

- 6.1. Каждый участник Конкурса получает электронный сертификат «Участник конкурса».
- 6.2. Участники, проекты которых стали полуфиналистами Конкурса получают электронный сертификат «Лауреат конкурса». Финалисты получают призы и дипломы победителей Конкурса «Вперед, к цифре!»
- 6.3. Все кураторы получают благодарственные письма.

ТРЕБОВАНИЯ К АННОТАЦИИ ПРОЕКТА

(аннотация проекта предоставляется членам жюри при очной презентации проекта).

Тема: _____

Автор (-ы): ФИО, класс, название образовательного учреждения.

Куратор: ФИО, должность, ОУ.

Номинация: _____

Актуальность: проблемы, идея, аудитория

Цель: _____

Задачи: _____

Сценарий решения: схема, словесное описание.

Ресурсы: название, доступ.

Работоспособный продукт: внешнее представление, доступ к продукту.

Практическая значимость: рекомендации к применению продукта.