

# **ПОЛОЖЕНИЕ**

## **о проведении Рождественского турнира**

### **учащихся образовательного центра программирования и высоких технологий**

#### **г. Гомель**

#### **1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи, конкурсные требования и порядок проведения Рождественского турнира (далее – Турнир).

1.2. Инициатором проведения Турнира творческих проектов является ООО “Образовательный центр программирования и высоких технологий” (далее – Образовательный центр).

1.3 Турнир проводится Образовательным центром и его филиалами самостоятельно, руководствуясь данным Положением о проведении Рождественского турнира.

1.4. Для подготовки и проведения Турнира в г. Гомеле Образовательным центром создан Организационный комитет Турнира. Состав Организационного комитета представлен в приложении 1.

1.5. Организационный комитет:

- определяет дату проведения отборочного и очного этапов Турнира;
- доводит информацию о проведении Турнира до сведения преподавателей, обучающихся Образовательного центра;
- принимает заявки на участие в Турнире;
- организует открытое голосование в чатах Telegram учебных групп Образовательного центра;
- анализирует и обобщает итоги Турнира;
- информирует участников о результатах их участия в Турнире;
- формирует предложения по награждению победителей;
- рассматривает во время проведения Турнира обращения участников или их законных представителей;
- вносит, при необходимости, предложения о награждении отдельных участников поощрительными призами.

1.6. Турнир проводится на добровольной и безвозмездной основе.

1.7. Участники Турнира: учащиеся (2-6 классов) Образовательного центра.

1.8. Финансирование Турнира осуществляется Образовательным центром.

#### **2. Цели и задачи Турнира**

2.1. В основе Турнира находится индивидуальная проектная деятельность на основе знаний и умений, полученных в процессе обучения в Образовательном центре по следующим областям знаний:

- Scratch,
- Minecraft,
- Roblox,
- LEGO-конструирование,
- Техномейкерство,
- Дизайн и мультипликация.

2.2. Цель Турнира – применение и демонстрация знаний в области инженерии, конструирования и программирования в практической деятельности творческого характера; развитие интереса и мотивации

учащихся к изучению современных информационных технологий; формирование профориентационной направленности к получению профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

2.3. Основными задачами Турнира являются:

- содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию знаний, умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме в процессе реализации проектной деятельности;
- стимулирование творческой активности в области информационных и компьютерных технологий;
- популяризация образования в области информационных технологий.

### **3. Порядок проведения Турнира (Приложение 2)**

3.1. Турнир проходит в два этапа:

#### **1 этап - отборочный: с 18.12.2023 по 27.12.2023.**

Первый этап проведения Турнира реализуется каждым преподавателем Образовательного центра в своих учебных группах в рамках зимнего отчётного занятия. Законный представитель учащегося имеет право отказаться от участия в Турнире путём уведомления преподавателя посредством личного обращения, в чате группы Telegram, или сообщив о своём намерении представителю Образовательного центра.

Работа над индивидуальными проектами происходит в рамках отчётного занятия группы.

*Преподаватель:*

- знакомит учащихся с условиями участия в Рождественском Турнире;
- определяет участников Турнира;
- знакомит участников с темой (темами) отборочного этапа, предлагает выбор;
- определяет сроки выполнения творческих проектов;
- оказывает менторскую помощь в подготовке творческих проектов по запросу учащихся.

С 18.12.2023 по 27.12.2023 – рассмотрение и оценка творческих работ учащихся и определение победителей отборочного этапа. Отбор лучших работ проводится посредством открытого голосования в родительском чате группы, принимающей участие в Турнире. Законные представители каждого из обучающихся могут отдать свой голос лишь одной из понравившихся работ за исключением работы своего ребенка. Образовательный центр в лице педагога и администрации Образовательного центра также принимают участие в голосовании и оставляют за собой право отдать по одному голосу двум понравившимся работам.

Если 2 или несколько участников отборочного этапа Турнира набирают одинаковое количество голосов окончательное решение о выборе финалиста принимает преподаватель группы.

28.12.2023 – размещение списка участников, прошедших отборочный этап и вышедших финал, на сайте Образовательного центра.

#### **2 этап - финал, очный: 04.01.2024 (приложение 3)**

Очный этап Турнира проводится на базе Образовательного центра среди участников, вышедших в финал, где предусматривается выполнение творческого проекта каждым из участников и его публичная защита. Финальный этап Турнира проходит по трём направлениям:

- Игровое направление (Scratch, Minecraft, Roblox),
- Техническое направление (LEGO-конструирование, Техномейкерство),
- Художественное направление (Мультипликация, Дизайн).

В ходе финального этапа Турнира, участники работают над собственными проектами в сопровождении менторов. Менторы закреплены за каждым из направлений Турнира.

Менторы:

- курируют творческую деятельность учащихся;
- оказывают техническую помощь и поддержку участникам конкурса;
- обеспечивают каждого участника индивидуальным рабочим пространством и необходимыми инструментами для выполнения проекта;
- помогают участникам подготовить презентацию творческого проекта;
- организуют голосование учащихся и следят за его ходом;
- не помогают участникам в реализации технической стороны их проектов, не консультируют участников в рамках их учебных направлений;

Участники защищают свою работу в своей возрастной категории:

- со 2 по 4 классы
- с 5 по 6 классы

В качестве жюри Рождественского турнира выступают сами учащиеся, которым предстоит выбрать лучшие работы в своей возрастной категории по каждому из направлений. Каждый участник финального этапа Турнира получает 3 ITeen-коина, которые он вправе использовать для выбора понравившейся работы в ходе голосования.

В результате голосования, определяются 6 работ-победителей (для каждого из трёх направлений в двух возрастных группах). Организационный комитет оставляет за собой право дополнительно выбрать не более двух работ для награждения (по одной в каждой возрастной категории).

#### **4. Условия участия в Турнире.**

4.1. К участию в Турнире допускаются учащиеся Образовательного центра 2 — 6 классов. Турнир проходит в трёх направлениях:

- Игровое направление (Scratch, Minecraft, Roblox),
- Техническое направление (LEGO-конструирование, Техномейкерство),
- Художественное направление (Мультипликация, Дизайн).

4.2. Количество участников отборочного этапа Турнира не ограничено.

4.3. Участие в Турнире означает согласие автора (законных представителей автора) на размещение проектов, созданным участником, в сети Интернет.

4.4. Участник вправе подать на каждый этап Турнира только один проект. Исключение составляют учащиеся, проходящие обучение в двух и более группах. В этом случае в каждой группе учащийся вправе представить для участия в Турнире один уникальный проект.

4.5. К участию в финале Турнира допускаются учащиеся, работы которых победили в отборочном этапе по количеству голосов.

4.6. Финальный этап Турнира имеет свою тему - “Моё рождественское желание”.

#### **5. Определение победителей и награждение.**

5.1 Все участники финального этапа Турнира получают сертификат участника.

5.2. Победители Турнира определяются финалистами Турнира посредством голосования.. Организационный комитет турнира оставляет за собой право дополнительно выбрать не более двух работ-победителей.

5.3. Победители финального этапа Турнира награждаются дипломами и ценными призами.

5.4. Список победителей Турнира публикуется на сайте Образовательного центра [gome1.iteen.by](http://gome1.iteen.by).

#### **6. Порядок апелляции по результатам участия в конкурсе**

6.1. Апелляцией является аргументированное письменное заявление законного представителя участника Турнира о нарушении, по его мнению, установленного порядка проведения Турнира.

6.2. Апелляции о несогласии с полученной оценкой результатов отборочного этапа Турнира не принимаются в связи с невозможностью Организационного комитета повлиять на ход открытого голосования.

6.3. Апелляционная комиссия Турнира (далее – комиссия) создается Образовательным центром в случае подачи апелляции с целью обеспечения объективного рассмотрения возможных нарушений процедуры или установленного порядка проведения Турнира.

6.4. В состав Комиссии входят:

- председатель Комиссии;
- заместитель председателя организационного комитета Турнира;
- члены Комиссии: менторы финального этапа Турнира.

6.5. Апелляции принимаются исключительно в письменной форме на адрес [info.gomel@iteen.by](mailto:info.gomel@iteen.by).

**Организационный комитет Турнира**

Председатель - Клюка Валерий Игоревич, ведущий методист необособленного структурного подразделения ООО “Образовательный центр программирования и высоких технологий” в г. Гомеле.

Заместитель председателя - Масалитина Наталья Николаевна , главный специалист необособленного структурного подразделения ООО “Образовательный центр программирования и высоких технологий” в г. Гомеле.

Члены организационного комитета:

Веселова Наталья Николаевна, методист необособленного структурного подразделения ООО “Образовательный центр программирования и высоких технологий” в г. Гомеле.

Гарусова Ольга Николаевна, методист необособленного структурного подразделения ООО “Образовательный центр программирования и высоких технологий” в г. Гомеле.

## Порядок проведения Турнира

### **1 этап – отборочный, очный. С 18.12.2023 по 27.12.2023**

В отборочном этапе Турнира участвуют обучающиеся Образовательного центра. Отборочный этап проводится среди учащихся каждой учебной группы, попадающих под возрастную категорию: 2 - 6 класс. Учащиеся знакомятся с условиями участия в Турнире и требованиями к выполнению задания. Преподаватель определяет срок выполнения задания и назначает дату презентации индивидуальных проектов. Педагог и учащиеся проводят защиту проектов на отчётных занятиях, подготавливают медиа-файлы для онлайн-голосования в чатах Telegram учебных групп Образовательного центра. Посредством голосования законные представители отбирают 1 лучшую работу в своей группе для участия в следующем этапе Турнира. Результатом выполненного задания может быть: компьютерная программа, мультфильм, лего-конструкция, открытка, рекламный проект или другое.

### **2 этап – финал, очный. 04.01.2024**

#### **Тема: "Моё рождественское желание"**

По итогам голосования в отборочном этапе, для участия в финале Турнира приглашаются учащиеся всех возрастных групп, набравшие наибольшее количество баллов.

Очный этап проводится на базе Образовательного центра программирования и высоких технологий по адресу: г. Гомель, пр-т. Речицкий 80, 2-й этаж.

Условия этапа: на протяжении двух академических часов участники всех возрастных групп создают индивидуальные работы в рамках предложенной темы.

Защита проектов участников Турнира происходит в двух возрастных группах: 2 - 4 классы, 5 - 6 классы. Лучшие работы в каждой номинации определяют сами учащиеся в ходе открытого голосования. В результате голосования определяются 6 победителей (по одному в каждой из двух возрастных категорий и трёх направлений).

Все участники финального этапа Турнира награждаются сертификатами участника. Победители награждаются дипломами и ценными призами. Организаторы турнира оставляют за собой право определить дополнительно 2 работы для награждения дипломами победителей (по одной в каждой возрастной категории).

## План проведения финального Турнира

Адрес: г. Гомель, пр-т. Речицкий 80, 2 этаж

№	Время	Мероприятия
1	9:30-10:00	Регистрация участников
2	10:00-10:10	Открытие турнира. Постановка творческой задачи, рекомендации по её реализации
3	10:10-12:10	Процесс реализации творческих проектов
4	12:10-12:50	Перерыв
6	12:50 - 13:00	Подготовка к защите проектов
7	13:00-14:30	Защита творческих проектов и голосование
8	14:00 - 14:30	Обработка результатов голосования
9	14:30 - 15:00	Награждение победителей