

Міністерство освіти і науки України
ДВНЗ «Ужгородський національний університет»
Природничо-гуманітарний коледж



Затверджую
Директор коледжу

В.В. Росоха

_____ 2019 р.

ПОЛОЖЕННЯ
про олімпіаду-конкурс «Юний інформатик»
для учнів 9 класів

Ужгород – 2019

З метою створення умов для виявлення та розвитку інтелектуальних здібностей учнів 9 класів (згідно з листом Міністерства освіти і науки України від 16.10.2014 р. №1/9-540) Природничо-гуманітарний коледж ДВНЗ «УжНУ» 20 березня 2019 р. проводить олімпіаду-конкурс з інформатики.

Кожна держава дбає про створення та постійне зміцнення свого наукового потенціалу. Це є запорукою її розвитку та благополуччя і визначає місце країни серед інших держав світу. Виростити своїх учених – нелегка праця, і починати її треба з шкільної лави.

Епоха, що настала, - епоха змін, інновацій, епоха інтелекту, – диктує свої умови життя, висуває нові вимоги до людини. Якісно нові зміни в суспільстві переконують, що найбільшою цінністю є неповторна людська особистість з її нахилами, вподобаннями, обдаруваннями. Однією з ефективних форм практичної реалізації пріоритетних завдань пошуку, навчання та виховання інтелектуально обдарованої молоді є проведення олімпіад із різних навчальних предметів. Олімпіада – система масових очних змагань учнів загальноосвітніх навчальних закладів у творчому застосуванні здобутих знань, умінь та навичок.

Щороку серед учнів середніх і професійно-технічних закладів освіти проводяться учнівські олімпіади з базових дисциплін, однією з яких є основи інформатики і обчислювальної техніки. Їх мета - вдосконалення роботи з обдарованою учнівською молоддю, активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів, реалізація їх творчих здібностей.

Одним із важливих моментів у підготовці та проведенні олімпіади є виявлення талановитих учнів, а не відбір учнів із розвиненим талантом. Досить часто трапляються талановиті учні, які через не цікавість на уроках не проявляють свій талант. Олімпіада – це конкурс, у якому переможцями стають найсильніші, а інші учасники збагачуються новими знаннями і здобувають необхідний досвід.

Тому основними завданнями олімпіади з інформатики є наступне:

- стимулювання творчого самовдосконалення учнівської молоді;
- виявлення та розвиток обдарованих учнів та надання їм допомоги у виборі професії, залучення їх до навчання у вищому навчальному закладі;
- формування творчого покоління молодих інформатиків для різних галузей суспільного життя;
- підвищення інтересу до поглибленого вивчення інформатики та програмування;

- популяризація серед молоді робітничих професій, зокрема професії техніка-програміста;
- виявлення, поширення і впровадження в навчально-виховний процес сучасних прийомів і методів навчання;
- залучення викладацького складу, студентів коледжу до активної допомоги навчальним закладам середньої освіти у справі поліпшення стану викладання інформатики і підвищення рівня знань, умінь та навичок учнівської молоді.

Підготовку до олімпіади-конкурсу здійснює оргкомітет, до складу якого входять викладачі Природничо-гуманітарного коледжу ДВНЗ «Ужгородський національний університет».

Завдання олімпіади складається з двох частин: комп'ютерне тестування та практичний розв'язок задач, кожне з яких оцінюється у 100 балів.

Нагородження призерів олімпіади відбувається у день її проведення за формулою:

I – одне місце;

II – два місця;

III – три місця.

Призери олімпіади нагороджуються цінними подарунками, запрошенням на безкоштовне проходження підготовчих курсів із дисциплін, винесених на вступні випробування.

Порядок проведення олімпіади-конкурсу

Дата проведення: 20.03.2019 р.

Місце проведення: вул. Українська, 19, м. Ужгород

9⁰⁰-9³⁰ – реєстрація учасників;

9³⁰ – урочисте відкриття олімпіади;

10⁰⁰-11³⁰ – розв'язок практичних завдань;

11³⁰ -12⁰⁰ – комп'ютерне тестування;

12⁰⁰-12³⁰ – ознайомлення учасників із розв'язками олімпіадних завдань.

Учасники олімпіади мають право ознайомитись з відповідями

(розв'язками) завдань, запропонованими журі (до підбиття остаточних підсумків);

12³⁰ – обід (Харчування учасників олімпіади можливе у їдальні коледжу за власні кошти);

13³⁰-14⁰⁰ – ознайомлення учасників зі студентським активом, екскурсія навчальним закладом;

14⁰⁰ – підбиття підсумків олімпіади. Нагородження переможців та учасників;

15⁰⁰ – від'їзд учасників.

Ласкаво просимо!

Оргкомітет

Розглянуто на засіданні циклової комісії програмування та інформаційних технологій .

Протокол №7 від 05 лютого 2019 року.

Завдання для олімпіади

Завдання для олімпіади розробляється на основі програми шкільного курсу інформатики.

Завдання олімпіади скеровані на виявлення рівня теоретичних знань учнів (у формі тестування), практичних умінь і навичок (у формі комплексних практичних завдань).

Учасник олімпіади виконує тестування та 2 види практичних завдань:

- Текстовий процесор MS Word
- Табличний процесор MS Excel

Тривалість олімпіади – 2 години: 30 хв – тестування, виконання одного виду практичних завдань – 45 хв.