

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Министерство образования Калининградской области

Государственное автономное учреждение Калининградской области
дополнительного профессионального образования
«Институт развития образования»

ПРИКАЗ

02.02.2022

г. Калининград

№47-ОД

О проведении регионального турнира по программированию для начинающих «#Времяучиться: программирование на Python»

В целях реализации комплексного плана мероприятий по организационно-методической поддержке центров «Точка роста», детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций, центров цифрового образования «IT-куб», создаваемых и функционирующих в Калининградской области

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести с 4 февраля 2022 по 20 мая 2022 года региональный турнир по программированию для начинающих «#Времяучиться: программирование на Python» (далее – Турнир).
2. Утвердить положение о Турнире (Приложение №1 к приказу).
3. Назначить ответственным за организацию и проведение Турнира специалиста по учебно-методической работе А.А. Федоришину.
4. Ответственность за исполнение настоящего приказа возложить на проректора по развитию Ю.А. Скабицкую.

И.о. ректора

Л.А. Зорькина

Исполнитель (подпись, расшифровка подписи):

Руководитель структурного подразделения (подпись, расшифровка подписи):

В дело № _____

Положение о региональном турнире по программированию для начинающих «#Времяучиться: программирование на Python»

1. Общие положения

1.1. «#Времяучиться: программирование на Python» – заочная командная олимпиада по программированию (далее – Турнира), основной целью которой является создание условий для развития навыков программирования у мотивированных обучающихся, а также формирование профессионального педагогического сообщества учителей информатики Центров образования "Точки роста".

1.2. Основными организаторами Турнира являются:

- ГАОУ КО «Институт развития образования»
- ГАОУ НОО КО «Центр развития одаренных детей»
- Центр образования гуманитарного и цифрового профиля «Точка роста» МБОУ СОШ п. Южный.

1.3. Этапы проведения Турнира:

- **04.02.2022 – 09.02.2022** – прием заявок на участие команд от образовательных организаций, на базе которых открыты Центры образования «Точка роста».
- **11.02.2022, 15.00** – установочный вебинар для руководителей команд, заявившихся на участие в Турнире.
- **17.02.2022** – дистанционный отборочный этап.
- **19.02.2022** – видеоразбор решения задач, предложенных участникам дистанционного отборочного этапа.
- **10.05.2022 – 22.05.2022** – очное участие команд, прошедших отборочный этап в техническом потоке на базе ГАОУ НОО КО «Центр развития одаренных детей».
- **20.05.2022** – финальный очный этап турнира, подведение итогов, награждение победителей.

1.4. Информация об итогах турнира, а также видеоразборы задач после завершения турнира публикуются в официальной группе Центров «Точка роста», а также в группе в социальной сети ВКОНТАКТЕ - <https://vk.com/tochkarosta39>

1.5. К участию в техническом потоке на базе ГАОУ НОО КО «Центр развития одаренных детей», а также к участию в финальном очном этапе Турнира приглашаются не менее 10 команд в каждой возрастной категории, показавших наилучший результат.

1.6. Для того, чтобы подать заявку на участие в Турнире, руководителю команды в срок до 09.02.2022 г. необходимо заполнить регистрационную форму по

ссылке: <https://clck.ru/artgG>

2. Участники олимпиады

2.1. Целевая аудитория турнира: обучающиеся Центров образования «Точка роста», *первый год изучающие программирование на Python.*

2.2. Организаторами турнира выделяются две категории участников:

- обучающиеся 7-х - 9-х классов, первый год изучающие программирование. В случае, если от образовательной организации для участия в турнире заявляются обучающиеся 5х- 6-х классов, на них также распространяются правила для первой категории участников.
- обучающиеся 10-х - 11-х классов, первый год изучающие программирование.

В случае, если в состав команды входят разновозрастные участники, категория команды будет определена в соответствии с возрастом самого старшего участника.

2.3. Итоги турнира подводятся отдельно для каждой категории участников.

2.4. Участвовать в турнире могут команды в составе от 2-х до 3-х человек. Количество команд, которые могут представлять одну образовательную организацию, не ограничено.

3. Порядок проведения олимпиады

3.1. При решении предложенных задач участникам требуется написать консольное приложение. Входные данные считываются с клавиатуры, а выходные данные выводятся на экран. Программа должна при всех допустимых входных данных работать не более указанного времени (как правило, 1 сек) и использовать память в размере, не большем 64М (включая память на хранение данных и бинарного кода программы).

3.2 В тестирующую систему сдается исходный текст программы (файл с расширением .py)

3.3 Тестирующая система самостоятельно компилирует исходный текст в исполняемый код, при ошибке на этом этапе участнику сообщается, что произошла ошибка компиляции, а также показывается протокол компиляции с указанием конкретной ошибки.

3.5. На штрафное время такие попытки не влияют. Также на штрафное время не влияют попытки по данной задаче, сделанные ПОСЛЕ ее успешной сдачи.

3.6 Список языков программирования: Python. Среда разработки выбирается участниками турнира самостоятельно.

3.7 Во время турнира участники могут использовать любые письменные

материалы (книги, тетради с записями, и т.д.), но не могут пользоваться никакими электронными устройствами (мобильными телефонами, калькуляторами, плеерами, флешками и т.п.), а также не имеют право использовать интернет, кроме страницы сдачи решений в тестирующей системе. Ответственность за соблюдение данного условия при участии в дистанционном отборочном этапе возлагается на руководителей команд.

3.8 Участники могут задавать вопросы организаторам в специально созданном чате. Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет».

4. Проверка заданий и подведение итогов турнира

4.1. Написанные участниками решения сдаются в автоматизированную тестирующую систему. Программа проверяется сразу (или в течение нескольких минут, если сервер перегружен), на заранее подготовленном жюри, одинаковом для всех участников наборе тестовых примеров.

4.2. Если на каждом из тестовых примеров решение выдает правильный ответ, задача получает статус ОК (решена верно). При этом к штрафному времени участника добавляется время в минутах от начала турнира.

4.3. Если на каждом из примеров решение выдает правильный ответ, задача получает статус «ОК» (решена верно). Если на одном из тестов решение не выдает правильный ответ в требуемом формате за указанное время, или программа выдает ошибку во время работы, решение считается неверным, и тестирование решения прекращается. На остальных тестах решение не проверяется, а участнику сообщается номер теста, на котором произошла ошибка и ее тип: «Неправильный ответ», «Превышено максимальное время работы», «Ошибка выполнения», «Неправильный формат вывода» и т. п.

4.4. Тестовые примеры до окончания Турнира участникам не доступны.

4.5. Итоги турнира подводятся отдельно по двум категориям участников автоматически тестовой системой.

4.6. После завершения турнира участникам направляются видеоразборы задач на указанную при регистрации электронную почту руководителя команды. Также видеоразборы публикуются в официальной группе турнира в социальной сети ВКонтакте.

4.7. В течение недели после завершения тура команды имеют возможность дорешать предложенные в рамках конкурса задачи и получить дополнительно 50% от максимального балла за каждую из задач. Данные баллы могут быть учтены организаторами при формировании списка команд, приглашенных для участия в финальном очном этапе Турнира.

5. Правила участия в турнире

5.1. Участие в турнире является бесплатным, с обязательной предварительной подачей заявок.

5.2. Образовательная организация имеет право заявить неограниченное количество команд.

5.3. Участники дают согласие на использование на безвозмездной основе фото - и видеоизображений, полученных во время проведения турнира в целях информационного освещения мероприятия.