



Інтерактивний конкурс-квест «Айтішка»

1. Мета та зміст конкурсу

Мета конкурсу – мотивувати учнів, які не мають труднощів з виконанням вимог навчальної програми з інформатики й прагнуть вирішувати складніші, цікавіші й глибші завдання. Сприяти їхньому подальшому інтелектуальному розвитку.

На конкурсі пропонуватимуться завдання, що тематично і змістовно відповідають чинній програмі інформатики для 5–6 класів, однак за складністю можуть перевищувати ті, що зазвичай пропонуються вчителями на уроках, в онлайн-овому та інших підручниках.

2. Організатор, сайти

Організатор конкурсу – видавництво «ІТ-книга».

Сайт конкурсу – <http://itknyga.com.ua>.

Резервний сайт конкурсу – <https://sites.google.com/site/itshka2018/>. На ньому у зазначений в п. 4.2 час буде опубліковано архів завдань та пароль до нього. Сайт може використовуватися у разі недоступності основного сайту внаслідок перевантаження.

3. Участь, реєстрація, оплата

- 3.1. Участь у конкурсі можуть брати учні будь-яких навчальних закладів, що навчаються в класі не старше 7-го.
- 3.2. Учні, що мають облікові дані для доступу до онлайн-ового підручника у 2017/2018 навч. році, можуть брати участь у конкурсі без попередньої реєстрації та безкоштовно.
- 3.3. Усі інші учні для участі в конкурсі мають до 19 квітня 2018 р. зареєструватися, заповнивши всі поля форми реєстрації, опублікованої на сайті конкурсу. Учні також можуть зареєструвати їхні вчителі або батьки.
- 3.4. За кожного учасника, який не має права на безкоштовну участь, до 19 квітня 2018 р. має бути сплачено організаційний внесок у розмірі 20 грн. на картку Приватбанку 5168 7422 0294 2078. У разі успішної реєстрації та оплати на вказану під час реєстрації електронну пошту буде надіслано код учасника.
- 3.5. Учні, які не реєструвалися, ідентифікуватимуться за логіном доступу до онлайн-ового підручника, замість коду учасника.

4. Порядок проведення

- 4.1. Основний етап проводиться у формі інтерактивного квесту, що триває 1,5 години. Учням пропонується виконати послідовно 10 завдань з різних тем курсу інформатики, що вивчаються в 5 і 6 класах. Завдання розташовані в кімнатах. Відповідь на кожне завдання являє собою пароль для входу до наступної кімнати.
- 4.2. Захищений паролем архів із квестом публікується на основному та резервному сайтах конкурсу 21 квітня вранці. О 15:00 21 квітня на сайтах конкурсу публікується пароль до архіву. Назву останньої кімнати, до якої дійшов учасник, потрібно ввести до 16:30 у спеціальну форму, посилання на яку також буде опубліковано на сайті конкурсу. Дані у форму результатів один учасник може вводити ЛИШЕ ДВІЧІ і при цьому будуть захищені дані, що введені останніми. Дані, що введені учасником з третьої або подальших спроб, не захищені.
- 4.3. 32 учні, які в інтерактивному квесті виконали найшвидше найбільшу кількість завдань, виходять до фіналу конкурсу. Якщо учнів, які виконали найбільшу кількість завдань протягом



1,5 годин, буде $n < 32$, то вони всі виходять до фіналу, і, крім них, до фіналу виходять також $32 - n$ учнів, які найшвидше виконали на 1 завдання менше. Час виконання завдання визначається за позначкою у Google-формі для введення результатів квесту.

- 4.4. Учні, які у 2017/18 навчальному році навчалися за онлайнним підручником «ІТ-книга», отримують перевагу в часі виконання завдань. А саме, за кожні 100 балів, набраних до 20 квітня включно, від часу виконання завдань віднімається 5 хв. Набраний бал визначається як сума балів за всі пройдені уроки, включно з тематичними роботами, за 12-бальною шкалою оцінювання.
- 4.5. Сумарний бал обчислюється автоматично і в журналі успішності онлайнного підручника. Відредаговані вчителем оцінки в рейтингу не враховуються¹. Через різну кількість уроків у курсах можливий максимальний бал у 7-му класі менший, ніж у 6-му класі, а в 6-му – менший, ніж у 5-му. Це дещо вирівнює різницю у підготовці учнів різного віку.
- 4.6. Фінальний етап проводиться 13 травня у формі змагання з програмування в Скретчі. Правила змагання будуть опубліковані на сайті конкурсу до 28 квітня.
- 4.7. За результатами фінального етапу визначається один переможець конкурсу. У разі, якщо кілька учасників на фінальному етапі наберуть однакову кількість балів, для них буде організовано суперфінал.

5. Винагороди, відзнаки

Переможець нагороджується цінним призом – планшетним ПК або, за згодою з переможцем, іншим гаджетом ціною до 4000 грн., а його вчитель інформатики – грошовою премією в розмірі 1000 грн². Фіналісти отримують почесні грамоти від видавництва «ІТ-книга», а всі учасники – електронні сертифікати із зазначенням досягнень.

6. Ключові дати

15 лютого	оголошення про конкурс, початок реєстрації
19 квітня	фінальний термін реєстрації та оплати участі в конкурсі
21 квітня	15:00–16:30 – основний етап конкурсу – «Інтерактивний квест» до 20:00 – оголошення підсумків основного етапу; визначення фіналістів
28 квітня	оголошення правил фінального змагання
13 травня	фінал «Скретч-битва»; оголошення переможця

¹ Перевірка наявності відредагованих вчителем оцінок буде проводитися для кандидатів у фіналісти відразу після основного етапу конкурсу.

² Для отримання призу переможець має надати копії документів, які підтверджують, що він справді є учнем класу, не старше 7-го (табелі успішності, учнівський квиток, довідка зі школи тощо).