

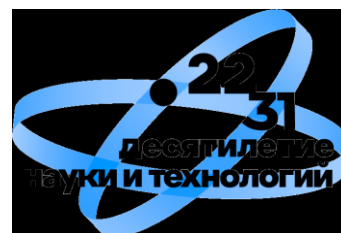
# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования Воронежской области

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«Воронежский государственный педагогический университет»

**I Всероссийский Молодежный IT-фестиваль  
(XXIV «Неделя информатики-2023»)**



С 24 марта по 31 марта 2023 г. в Воронежском государственном педагогическом университете при поддержке Департамента образования Воронежской области будет проводиться **I Всероссийский Молодежный IT-фестиваль (XXIV «Неделя информатики-2023»)**, организованный преподавателями кафедры информатики, информационных технологий и цифрового образования физико-математического факультета ВГПУ (декан факультета к.п.н. Малев Василий Владимирович, зав. кафедрой информатики, информационных технологий и цифрового образования д.п.н. Чудинский Руслан Михайлович).

В программу фестиваля включены мероприятия для студентов профессиональных образовательных организаций и образовательных организаций высшего образования, обучающихся 5-11 классов школ, а также для учителей школ и преподавателей других образовательных организаций. **Приглашаются к участию в фестивале обучающиеся, студенты и педагоги всех регионов РФ.**

Фестиваль предусматривает подготовку и проведение комплекса мероприятий интеллектуальной и творческой направленностей (олимпиада по информатике, олимпиада по методике обучения информатике, конкурс компьютерных проектов, конкурсы по 3D-моделированию, игра-квест, научно-методическая конференция и др.), ориентированных на повышение интереса и мотивации школьников и студентов к IT-отрасли, а также к информатике как науке, занимающей всё больше и больше места в жизни общества. В ходе проведения Фестиваля участникам предоставляется возможность представить свои творческие и научные идеи, получить опыт разработки проектов и написания статей, проверить свои способности и сформированные в процессе обучения компетенции, помочь определиться с профессиональным выбором и найти свое место в сфере IT. Фестиваль посвящен Десятилетию науки и технологий и Году педагога и наставника.

Результатом работы Фестиваля является:

- развитие талантов и способностей у учащейся молодежи;
- пропаганда инновационной научно-технической деятельности среди школьников и студентов;
- повышение престижа науки и образования;
- популяризация основных направлений научного-технологического развития России;
- создание стимулов для притока квалифицированных и увлеченных своим делом специалистов, творческой молодежи в образование и науку;
- профориентационная деятельность.

В ВГПУ наряду с педагогическим направлением ведется подготовка бакалавров по инженерным профилям (Прикладная математика, Прикладная информатика). Благодаря Фестивалю школьники узнают о профилях подготовки и возможностях трудоустройства выпускников университета как в образовательных организациях различного уровня, так и в IT-компаниях.

Принимая ежегодное участие в Фестивале, школьники расширяют свои знания и умения, что способствует профессиональной ориентированности к моменту поступления в образовательные организации высшего образования. Свой выбор будущей профессии они делают осознанно, имея достаточную подготовку в области информационных технологий по сравнению со своими сверстниками.

Для студентов, уже сделавших свой выбор, Фестиваль предлагает комплекс мероприятий, направленных на развитие и совершенствование в выбранной области подготовки вне рамок образовательной программы, возможность реализации своих творческих идей.

<i>Мероприятие</i>	<i>Участники</i>
Олимпиада по информатике	Студенты 1-2 курсов вузов, студенты организаций СПО, школьники
Олимпиада по методике обучения информатике	Студенты 2-5 курсов, магистранты
Конкурс компьютерной графики	Студенты, школьники
Фотокросс	все желающие
Конкурс компьютерных проектов	Студенты + преподаватель, Школьники + учитель (команды)
Игра-квест «Тайны информатики»	Студенты, школьники
Конкурс по 3D-моделированию «Ось Z»	Школьники
Конкурс по 3D-моделированию «Ось X» (САПР)	Школьники
Конкурс по робототехнике «Давай попробуем»	Школьники
Конференция «Информационные технологии в образовательном про-	Учителя школ, преподаватели вузов и др. образовательных организаций, сту-

В *олимпиаде по информатике* могут принять участие студенты 1-2 курсов вузов, а также студенты организаций СПО и обучающиеся школ 9-11 классов. Олимпиада проводится в два тура: теоретический (дистанционный) и практический (в компьютерных аудиториях на базе ВГПУ). В практическом туре выделены два направления: «Программирование» и «Информационно-коммуникационные технологии». По результатам первого тура отбираются те ученики/студенты, которые рекомендуются для участия во втором туре. Участник имеет право принять участие сразу в двух направлениях второго тура, при условии наличия соответствующих рекомендаций оргкомитета.

*Олимпиада по методике обучения информатике* поможет выявить педагогические знания и способности у студентов 2-5 курсов и магистрантов. Олимпиада проводится в два тура.

Основная цель *конкурса компьютерной графики* – дать возможность увлеченным и талантливым обучающимся проявить себя. Конкурс направлен не только на выявление художественных способностей, но и на умение применять средства ИКТ для создания художественных произведений. Конкурс проводится в один этап – заочный с ограничением времени начала и окончания конкурса, в котором за отведенное время (4 часа) участники выполняют задание на одну из тем имеющихся номинаций. Задания на конкурс будут открыты в онлайн-доступе со времени начала конкурса до времени его окончания. Работы необходимо отослать на проверку строго до времени окончания конкурса. Номинации конкурса: рисование, создание изображения (коллажа) на заданную тему и анимация.

В *фотокроссе* могут принять участие как отдельные студенты и школьники, так и команды из двух человек. Фотокросс – соревнование-гонка с тематическими и временными рамками. Фотокросс сочетает в себе элементы спортивного азарта и фотоконкурса, включая в себя оценку скорости и творчества участников. Его особенностью является активное использование возможностей сети Интернет, широкое понятие «место съемки», а также возможность выбора тем для заданий.

В *конкурсе компьютерных проектов* могут принять участие группы обучающихся школ и образовательных организаций среднего профессионального и высшего образования под руководством преподавателя. В ходе подготовки к конкурсу участники должны определить проблему (социальное, образовательное и др. направления) и представить решение, применив свои творческие способности, способности к совместной деятельности, а также знания и умения в области компьютерных технологий. Реализовать проект рекомендуется в одной из форм: блог/журнал, веб-сайт, анимация, публичное объявление, фото-эссе, видео, либо их комбинация, а также интернет-приложение с использованием различных (по выбору) языков программирования, программных продуктов и других средств разработки. Конкурс проводится в два этапа. Первый этап – заочный, второй – очный (в онлайн-формате). На первом этапе членами жюри отбираются лучшие работы для публичной защиты. Второй тур проходит в виде открытой защиты и осуществляется в виде публичного сообщения и демонстрации проекта. При необходимости

конкурс может проводиться по номинациям. Жюри вправе вводить дополнительные критерии оценки работ и разделять участников по возрастным категориям.

Участниками *игры-квеста «Тайны информатики»* являются учащиеся 9-11 классов школ и студенты образовательных организаций среднего профессионального и высшего образования. В конкурсе могут участвовать группы от 4 до 6 участников. Для участия в игре необходимо будет подать заявку. Игра проводится в два этапа. На первом этапе участники получают по электронной почте письмо с заданием, по итогам которого будут отобраны участники второго этапа.

В конкурсе **3D-моделирования «Ось Z»** могут принять участие обучающиеся общеобразовательных организаций 5-11 классов в заочном формате. Участники получают по электронной почте письмо с техническим заданием. Задания выполняются в любом 3D-редакторе на усмотрение участника. Для выполнения задания участникам даётся 7 дней. Крайний срок сдачи работы будет указан в письме с техническим заданием. После выполнения работы участникам необходимо отправить организаторам 3D-модели (в формате STL/FBX/OBG и в родном формате редактора), фотореалистичные изображения и анимацию объекта.

В конкурсе **3D-моделирования «Ось X» (САПР)** могут принять участие обучающиеся общеобразовательных организаций 6-11 классов в очном формате. На конкурсе участникам будет предложено техническое задание, которое может включать моделирование в соответствии с предоставленными чертежами, выполнение сборочной конструкции, оформление эскизов, дополнение сборочной конструкции деталями, придуманными участником самостоятельно (в соответствии с техническим заданием), выполнение фотореалистичных изображений итогового объекта. Результаты работы включают выполненные в соответствии с чертежами 3D-модели (в формате Step и базовом формате 3D-редактора); детали сборки, предложенные самостоятельно (в формате Step и базовом формате 3D-редактора); эскизы для предложенных самостоятельно деталей; сборочную конструкцию (в формате Step и базовом формате 3D-редактора); фотореалистичное изображение итоговой сборки.

*Конкурс по робототехнике «Давай попробуем»* посвящен знакомству с образовательной робототехникой. Конкурс проводится в двух номинациях: «Программирование» и «Управление». *Участникам номинации «Программирование» (дистанционно)* будут высланы по электронному адресу два письма. Первое письмо (высылается за неделю до начала конкурса) содержит в себе инструкции по установке необходимого ПО для выполнения конкурсного задания и обучающие видеоролики. Видеоролики предназначены для участников, которые не обладают достаточным опытом работы в ПО, они помогут освоить некоторые его особенности. Второе письмо (высылается в день начала конкурса) содержит конкурсные задания и инструкцию по отправке готовой работы организаторам. **В номинации «Управление» (очно)** задание предполагает управление роботом и выполнение поставленных задач (преодоление полосы препятствий). Всё необходимое для выполнения задания оборудование будет предоставлено участникам организаторами конкурса.

К участию в XVII Всероссийской конференции *«Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы»* приглашаются преподаватели,

студенты, учителя информатики, учителя-предметники, использующие в своей профессиональной деятельности информационно-коммуникационные технологии.

Планируется проведения мастер-классов и мероприятий от партнеров фестиваля.

Участникам мероприятий Фестиваля выдаются сертификаты, победителям – дипломы, учителям – благодарности.

### **Информация о ежегодном фестивале на сайте**



*<https://informatika-vrn.ru/>*

### **в социальной сети ВКонтакте**



*[https://vk.com/informatika\\_vrn](https://vk.com/informatika_vrn)*

### **в Телеграм-канале**

