

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КАМЧАТСКОГО КРАЯ

Краевое государственное общеобразовательное автономное учреждение
«Центр образования «Эврика»

ПРИКАЗ № 358-у

г. Петропавловск-Камчатский

05.11.2020 года

О проведении краевого турнира
по программированию «Код
Архимеда» в 2020 году

На основании плана работы Центра работы с одаренными детьми на
2020-2021 учебный год

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить Порядок проведения краевого турнира по программированию «Код Архимеда» (далее – Турнир) в 2020 году согласно приложению к настоящему приказу.
2. Провести Турнир 28 ноября 2020 года в дистанционном формате.
3. Назначить ответственным за организацию и проведение Турнира А.В. Карабанова, методиста Центра работы с одаренными детьми.
4. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на И.В. Иванову, заместителя директора КГООАУ «Центр образования «Эврика» - руководителя Центра работы с одаренными детьми.

И. о. директора



Ю.В. Смольников

С приказом ознакомлены:

В .И. Иванова

А.В. Карабанов

Порядок о проведении краевого турнира по программированию для педагогов «Код Архимеда» в 2020 году

1. Общие положения

1.1. Настоящий Порядок проведения краевого турнира по программированию для школьников «Код Архимеда» (далее – Порядок) определяет цели, задачи, порядок организации и проведения краевого турнира в Камчатском крае (далее – Турнир), его организационное и методическое обеспечение.

1.2. Турнир проводится по общеобразовательному предмету информатика и ИКТ в форме соревнования по спортивному программированию.

1.3. Целью Турнира является повышение качества образования посредством стимулирования познавательной активности преподавателей информатики образовательных организаций Камчатского края.

1.4. Основные задачи Турнира:

- выявление, поддержка и поощрение творчески работающих преподавателей информатики,
- создание условий для повышения профессионального мастерства педагогов в преподавании программирования,
- закрепление практики решения олимпиадных задач по программированию; совершенствование алгоритмического стиля мышления.
- пропаганда программирования как средства повышения профессиональной компетентности педагогов;

1.5. Турнир проводится в дистанционной форме.

1.6. Организатором Турнира является краевое государственное общеобразовательное автономное учреждение «Центр образования «Эврика» (далее — КГОАУ «Центр образования «Эврика»).

1.7. Информация о Турнире размещается на официальном сайте КГОАУ «Центр образования «Эврика»: www.evrika41.ru.

2. Участники Турнира

2.1. К участию в Турнире приглашаются преподаватели информатики образовательных организаций Камчатского края.

2.2. Турнир является индивидуальным соревнованием.

3. Организационно-методическое обеспечение Турнира

3.1. Для проведения Турнира формируется оргкомитет.

3.2. Состав оргкомитета, технического комитета и жюри утверждается приказом КГОАУ «Центр образования «Эврика».

Оргкомитет Турнира:

1) осуществляет непосредственное руководство подготовкой и проведением Турнира;

2) принимает решение о сроках проведения Турнира;

3) формирует состав жюри Турнира;

4) разъясняет порядок регистрации участников Турнира;

5) публикует решения заданий Турнира на сайте КГОАУ «Центр образования «Эврика»;

6) утверждает список победителей и призеров Турнира;

7) принимает решение о награждении победителей и призеров.

8) разрабатывает материалы заданий Турнира;

9) обеспечивает неразглашение сведений о промежуточных и окончательных результатах Турнира ранее даты завершения Турнира.

10) разрабатывает задачи пробного и основного туров Турнира и формирует пакет для её загрузки в автоматизированную проверяющую систему;

11) во время туров организует проверку решений участников в автоматическом режиме с использованием информационной системы проведения состязаний;

12) публикует разбор заданий на сайте КГОАУ «Центр образования «Эврика» www.evrika41.ru. и отвечает на вопросы участников по способам решения задач Турнира;

13) определяет победителей и призеров Турнира.

4. Организация проведения Турнира

4.1. Турнир проводится в два тура.

4.2. Первый – пробный тур, проводится перед Турниром в течение 20-30 дней. Задачи пробного тура направлены на знакомство с тестирующей системой. Результаты пробного тура не влияют на итоги основного тура.

4.3. Второй – основной тур. Для решения предлагается 3-7 задач. Продолжительность тура 3-4 часа. Для решения задач участники могут использовать различные языки и соответствующие им системы программирования.

4.4. Для участия в Турнире необходимо зарегистрироваться на сайте <https://imcs.dvfu.ru/cats>.

5. Требования к решениям задач Турнира

5.1. Решением задачи является программа, составленная на одном из допустимых языков программирования. Написанные участниками решения

(исходный текст программы — файл с расширением .pas, .dpr, .c, .cpp и т.п.) сдаются в автоматизированную тестирующую систему.

5.2. Во время Турнира участники могут использовать любые письменные материалы (книги, тетради с записями), 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.

5.3. Проверка решений производится во время соревнований при помощи специальной автоматизированной тестирующей системы. Данная система транслирует программы, используя компиляторы командной строки, создает исполняемый файл и проверяет его на различных тестах. По мере готовности решений участники отсылают задачи для проверки и продолжает работать над другими заданиями. После того, как тестирующая система проверит решение (проверка занимает около 1 минуты), участники команд получает сообщение с результатами тестирования. Это сообщение показывается на экране монитора при помощи тестирующей системы.

5.4. Решения участников проверяются на заранее подготовленном жюри наборе тестов. Решение считается верным, если оно прошло все тесты. Частичные решения (прошедшие не все тесты) оцениваться. Время тестирования решения на каждом тесте ограничено. Решения, превысившие установленное ограничение, считаются зациклившимися или неэффективными для данной задачи. В этом случае тест считается не пройденным, а решение неверным.

5.5. За каждый пройденный тест участник получает определенное количество баллов. Полностью решенная задача оценивается в 100 баллов.

5.6. За нарушение правил Турнира участник может быть дисквалифицирован.

6. Подведение итогов Турнира

6.1. По итогам Турнира определяются победители и призеры.

6.2. Победителем Турнира становится участник, набравший наибольшее количество баллов, набравший при этом не менее 50% от максимального балла.

6.3. Призерами Турнира становятся участники, следующие в рейтинговом списке непосредственно за победителем, набравшие при этом не менее 20% от максимального балла. Общее число победителей и призеров не должно превышать 50% от общего числа участников Турнира.

6.4. Победители и призеры Турнира получают дипломы в электронном виде.

6.5. Организатор оставляет за собой право изменять (корректировать) форму награждения победителей и призеров Турнира. В этом случае информация об изменениях публикуется на сайте www.evrika41.ru.

6.6. Апелляция по итогам Турнира не производится.

7. Финансирование Турнира

Расходы по организации и проведению Турнира осуществляются за счет средств бюджета КГООУ «Центр образования «Эврика», а также за счет привлечения дополнительных средств (в том числе пожертвований физических и юридических лиц).