Воронежский государственный педагогический университет

Департамент образования, науки и молодежной политики Воронежской области

**Фестиваль «НЕДЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ-2021»**

С 19 по 26 марта 2021 г. в Воронежском государственном педагогическом университете при поддержке Департамента образования, науки и молодежной политики Воронежской области будет проводиться ежегодный открытый региональныйXXII Фестиваль «Неделя информатики», организованный преподавателями и студентами кафедры информатики и методики преподавания математики физико-математического факультета ВГПУ (декан факультета к.п.н. Малев Василий Владимирович, и.о. зав. кафедрой информатики и методики преподавания математики д.п.н. Чудинский Руслан Михайлович). Фестиваль будет проходить в рамках мероприятий, посвященных 90-летию вуза.

В программу фестиваля включены мероприятия для студентов образовательных организаций среднего профессионального и высшего образования, учащихся 5-11 классов школ, а также для учителей школ и преподавателей других образовательных организаций. **Приглашаются к участию в фестивале учащиеся, студенты и педагоги г. Воронежа и Воронежской области, а также других регионов.**

Фестиваль предусматривает подготовку и проведение комплекса мероприятий интеллектуальной и творческой направленностей (олимпиада по информатике, олимпиада по методике обучения информатике, конкурс компьютерных проектов, интерактивная игра, научно-методическая конференция и др.), ориентированных на повышение интереса 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.

Результатом работы Фестиваля является:

* пропаганда инновационной научно-технической деятельности среди школьников и студентов;
* повышение престижа науки и образования;
* создание стимулов для притока квалифицированных и увлеченных своим делом специалистов, творческой молодежи в образование и науку;
* знакомство с потенциальными работодателями в лице IT-компаний, расположенных в Центрально-Черноземном регионе.

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 навыки, 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 программы обучения, возможность реализации своих творческих идей.

|  |  |
| --- | --- |
| *Мероприятие* | *Участники* |
| Олимпиада по информатике | Студенты 1-2 курсов вузов, студенты организаций СПО, школьники |
| Олимпиада по методике обучения информатике | студенты 2-5 курсов, магистранты |
| Фотокросс  | все желающие |
| Конкурс сочинений «Информатика, устремлённая в будущее» | школьники |
| Конкурс компьютерной графики  | Студенты, школьники |
| Конкурс компьютерных проектов | Студенты + преподаватель,Школьники + учитель (команды) |
| Игра-квест «CheckPoint*»* | Студенты, школьники |
| Конкурса 3D-моделирования и печати «Ось Z» | студенты организаций СПО, школьники |
| Конференция «Информационные технологии в образовательномпроцессе вуза и школы» | Учителя школ, преподаватели вузов и др. учебных заведений, студенты |

В *олимпиаде по информатике* могут принять участие студенты 1-2 курсов ВГПУ, а также студенты других образовательных организаций и учащиеся 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: заочный (письменные ответы на вопросы) и очный.

Основная цель *конкурса компьютерной графики* – дать возможность увлеченным и талантливым ребятам проявить себя. Конкурс направлен не только на выявление художественных способностей, но и на умение применять компьютерную технику 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 креативности 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 учащихся образовательных организаций среднего 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 *Конкурса сочинений* могут быть обучающиеся 5-11 классов общеобразовательных организаций. Тематические направления конкурса: «Современный учитель информатики», «Мой первый урок информатики», «Цифровые технологии будущего», «Зачем я изучаю информатику», «Информационно-коммуникационные технологии в будущем», «Информационный полет мыслей», «Программист – профессия будущего».

К проверке допускаются сочинения, соответствующие установленным требованиям. Сочинение выполняется самостоятельно. Не допускается списывание сочинения (фрагментов сочинения) из какого-либо источника или воспроизведение по памяти чужого текста (работа другого участника, текст, опубликованный в бумажном и (или) электронном виде, и др.). Допускается прямое или косвенное цитирование с обязательной ссылкой на источник (ссылка дается в свободной форме). Объем цитирования не должен превышать объем собственного текста участника.

Участниками *игры-квеста «CheckPoint»* 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 получат по электронной почте письмо с заданием, по итогам которого будут отобраны участники второго этапа.

В *конкурсе 3D-моделирования и печати «Ось Z»*могут принять участие обучающиеся общеобразовательных организаций 5-11 классов, а также профессиональных образовательных организаций в заочном формате. Участники получат по электронной почте письмо с заданиями, в котором будет указано несколько вариантов технических заданий на выбор участника по двум категориям «3D-моделирование» и «Прототипирование». Специфика категории «3D-моделирование» заключается в создании сборочной модели, состоящей из 7 и более компонентов – 3D-моделей (формат присылаемых моделей – stl, STEP). Специфика категории «Прототипирование» заключается в создании 3D-модели (или нескольких моделей), полностью готовой (готовых) к печати на 3D-принтере (модели необходимо прислать в 2-х форматах: stl или STEP и формат, поддерживаемый программой для слайсинга: Repetier-Host, Cura, PolygonX). Лучшие по мнению жюри модели будут распечатаны на 3D-принтере.

К участию в XV 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/***](https://informatika-vrn.ru/)***,* в социальной сети ВКонтакте**[***https://vk.com/informatika\_vrn***](https://vk.com/informatika_vrn)