



Бюджетное профессиональное образовательное учреждение Омской области
«Омский региональный многопрофильный колледж»

Утверждаю:

Директор БПОУ «ОРМК»

Н.М. Гурбо

« ___ » _____ 2020г.



ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОЛИМПИАДЕ «ИТ-ОЛИМП»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет статус, цели и задачи олимпиады обучающихся по информатике (далее - Положение) определяет порядок организации и проведения Олимпиады по Информатике «ИТ-Олимп» (далее - Олимпиада), её организационно-методическое обеспечение, порядок участия в Олимпиаде и определение победителей.

1.2. Олимпиада направлена на выявление, развитие у обучающихся творческих способностей и повышение познавательного интереса обучающихся к углубленному изучению информатики в условиях развития цифрового общества.

Основными задачами Олимпиады являются:

- мотивация обучающихся к углубленному изучению предмета Информатика, развитие творческих способностей обучающихся в сфере овладения информационными технологиями;
- развитие цифровой компетентности педагогических работников и обучающихся школ, СПО;
- проведение профориентационной работы с обучающимися школ для привлечения абитуриентов в БПОУ «Омский региональный многопрофильный колледж»;
- воспитание здорового духа конкурентной борьбы и стремление к победе.

1.3 Настоящее Положение разработано на основе Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года, Указа Президента РФ от 09.05.2017 N 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 - 2030 годы», Распоряжения Правительства РФ от 28.07.2017 N 1632-р «Об утверждении программы «Цифровая экономика Российской Федерации»».

1.4 Организаторами Олимпиады являются сотрудники Центра

информационных технологий БПОУ «Омского регионального многопрофильного колледжа».

1.5 Участие в дистанционной Олимпиаде «ИТ-Олимп» бесплатное.

2. Участники Олимпиады

2.1 Участниками Олимпиады являются обучающиеся 10 - 11 классов общеобразовательных учреждений (школы, гимназии, лицеи) и обучающиеся образовательных учреждений среднего профессионального образования (1 курс на базе основного общего образования) всех специальностей СПО Омской области.

2.2 К участию в Олимпиаде от каждого учебного заведения допускается до 2-х команд по 2-участника в каждой команде.

2.3 Руководитель команды – лицо (преподаватель, учитель, работник образовательной организации), которое своевременно передает участникам олимпиадные задания, курирует регистрацию и выполнение участниками заданий Олимпиады.

2.4 Руководитель, подавая заявку на Олимпиаду, соглашается с тем, что он ознакомлен с настоящим Положением и всеми условиями проведения Олимпиады.

2.5 Заполнение регистрационной формы участниками олимпиады означает Согласие на обработку персональных данных.

3. Организаторы Олимпиады

Координацию, организационно-методическое обеспечение и проведение олимпиады осуществляют Организаторы Олимпиады (далее – оргкомитет). Оргкомитет в пределах своей компетенции осуществляет информационное обеспечение Олимпиады, рассылку приглашений, прием заявок и конкурсных работ.

Организаторы Олимпиады:

- разрабатывают положение Олимпиады «ИТ-Олимп»;
- устанавливают сроки проведения Олимпиады;
- определяют форму проведения Олимпиады и осуществляют её организационно-методическое обеспечение;
- разрабатывают материалы олимпиадных заданий;
- разрабатывают критерии и методики оценки выполненных заданий Олимпиады;
- обеспечивают непосредственное проведение Олимпиады;
- формируют состав жюри Олимпиады;
- рассматривают совместно с жюри апелляции участников Олимпиады и принимают окончательное решение по результатам их рассмотрения;
- утверждают список победителей Олимпиады;
- награждают руководителей и призеров Олимпиады.

4. Жюри Олимпиады

В составе жюри Олимпиады могут быть заместители директора по воспитательной и учебной работе, методисты, преподаватели информатики и информационных технологий. Состав жюри размещается на сайте Олимпиады.

Жюри Олимпиады:

- проводит проверку результатов работ участников Олимпиады;
- заполняет протоколы результатов Олимпиады;
- определяет победителей Олимпиады.

5. Порядок организации и проведения Олимпиады

5.1 Олимпиада является массовым и открытым мероприятием. Информация о проведении Олимпиады, правилах участия и итогах Олимпиады является открытой и размещается на сайте - ormk55.ru на странице Олимпиады.

5.2 Олимпиада по информатике проводится с 01.03.2020 по 30.03.2020 в дистанционном режиме.

5.3 Для регистрации, участники команды, каждый индивидуально, заполняет электронную форму по ссылке <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScMQKpkg37dITxAZQGaaGSgT27Kt4MD52CzKKZE4NN5LphUzg/viewform> с **27.02.2020 по 05.03.2020**.

5.4 После регистрации участники Олимпиады и их руководители смогут просматривать на сайте колледжа текущую информацию о ходе проведения Олимпиады.

5.5 Первый этап – тестирование (с **10.03.2020 до 11.03.2020** в режиме онлайн).

– проводится тестирование в системе дистанционного обучения «Moodle»;

– электронный тест содержит вопросы по темам: Информатика, информационное общество, информационные ресурсы, состав и архитектура ПК, офисные приложения, сеть Интернет, информационная безопасность, экстремизм в сети Интернет, цифровая экономика;

– для доступа к тесту команде Олимпиады будут высланы логин и пароль (один логин и пароль на команду). Инструкция по прохождению тестирования размещена в Приложении 1:

– доступ к тесту будет открыт с **10.03.2020 до 11.03.2020**;

– время прохождения теста – ограничено, одна попытка;

– результаты тестирования будут опубликованы на сайте Олимпиады **12.03.2020**.

5.6 Второй этап – творческое задание (**выполнить до 25.03.2020**) проводится заочно по номинациям:

Номинация «Лучшая компьютерная публикация», разработать коллаж, бюллетень, буклет, рекламную листовку, инфографику, скрайбинг, электронную газету, флаер, постеры.

Номинация «Лучший анимационный продукт», разработать презентацию, видеофрагмент, анимационный ролик, слайд-шоу, видеоролик, виртуальный тур, 3D панорамы, 3D визуализация и анимация, 3D-модели.

Номинация «Лучший Web сайт», разработать Web сайт.

Номинация определяется по выбору участника.

Творческая работа выполняется по следующим направлениям: поварское и кондитерское дело, менеджмент в предприятиях общественного питания, цифровая экономика, технологии будущего, экономика, речной транспорт, товароведение и экспертиза качества товара, информационная безопасность, киберпреступность, экстремизм в сети Интернет.

Примерные темы творческих работ приведены в Приложении 2:

5.6.1 Требования к оформлению творческой работы представлены в Приложении 3.

5.6.2 Выполненные работы отправляются на электронную почту (omsk-fkbz@mail.ru), в срок до **25.03.2020**

5.7 Проверку поступивших работ осуществляет жюри Олимпиады до **30.03.2020**.

5.8 Критерии оценки размещены в Приложении 4.

6. Определение победителей Олимпиады

6.1 Подведение итогов Олимпиады осуществляется в командном зачете.

6.2 Победителями считаются участники, набравшие наибольшее суммарное количество баллов в рамках каждой номинации.

6.3 Обучающиеся, занявшие первые три места в каждой номинации, награждаются дипломами. Все участники Олимпиады получают именные сертификаты об участии в электронном варианте.

6.4 Дипломы и сертификаты будут высланы участникам Олимпиады на электронные почты в электронном варианте.

6.5 Итоговые результаты Олимпиады, список победителей будут размещены на странице Олимпиады «ИТ – Олимп» до **31.03.2020**.

7. Информационное обеспечение

8.1 Объявление о проведении Олимпиады и Положение размещается в разделе «ИТ - Олимп» на главной странице сайта колледжа (omk55.ru), а также производится электронная рассылка материалов учебным заведениям.

8.2 Контактные данные организаторов Олимпиады «ИТ – Олимп», обеспечивающих методическое сопровождение Олимпиады:

Адрес: г. Омск, ул. 24 северная 123б, корпус 1.(каб. 311)

Тел.: 68-13-68 (Центр ИТ)

Методист Центра ИТ: Мусафирова Алия Сайтанбековна – 89081100336,
omsk-fkbz@mail.ru

Уважаемые коллеги!

Мы будем благодарны Вам за распространение данной информации среди широкого круга лиц, заинтересованных в участии Олимпиады.

Порядок работы с тестом:

1. В адресной строке браузера ввести адрес - **edu.ormk55.ru**
 2. нажать клавишу Enter
 3. перейдите по ссылке Вход
 4. введите свой логин и пароль
 5. нажмите Вход
 - 6.** В разделе **Олимпиада по Информатике «ИТ-Олимп»**
 7. Перейти по ссылке «Перейти к тестированию»
 8. Первый этап - тестирование
 9. нажмите кнопку «Начать тестирование»
- при завершении теста:
1. нажмите кнопку Закончить попытку;
 2. нажмите кнопку Закончить все и завершить тест;
 3. еще раз нажмите кнопку Закончить все и завершить тест.

Примерные темы творческих работ:

1. Кибербезопасность
2. Информационная безопасность: блокчейн – операций
3. Медиабезопасность
4. Безопасный Интернет
5. Интернет аддикция
6. Экстремизм в сети Интернет
7. Киберпреступность в сети Интернет
8. Этикет в социальных сетях
9. Мобильные угрозы
10. Мошенничество в сети Интернет
11. Современные угрозы и вызовы экономической безопасности в РФ
12. Какие программные средства используются для формирования электронной подписи и в чем их особенности?
13. Поварское и кондитерское дело
14. Молодежное движение Worldskills
15. Ресторанный бизнес в г. Омске
16. Ресторанный бизнес: менеджмент и маркетинг
17. Маркетинг и современные информационные технологии
18. Ресторанный бизнес как сфера оказания услуг питания и организации досуга
19. Инновационные проекты в индустрии ресторанных услуг
20. Управление качеством, контроль качества и безопасность продуктов
21. Совершенствование качества речного судоходства
22. Речной флот 21 века
23. Безопасность на судне
24. Галерея морских и речных судов
25. Информационные технологии в экономике и управлении
26. Цифровая экономика глазами школьника (студента)
27. Бухгалтер 21 века: новая старая профессия в эпоху цифровой экономики
28. Цифровая экономика – единственная экономика современности;
29. Профессии будущего цифрового общества
30. Тренды цифровой экономики
31. Интернет-вещей (умный дом, умный город, самоуправляемый автомобиль)
32. Блокчейн
33. Облачные технологии
34. Виртуальная реальность
35. Виртуальная (цифровая/электронная) валюта
36. Нейронет: поисковые системы в человеческом организме
37. Атлас новых профессий

38. Самая цифровая страна в мире
39. Чего ждать от цифровой экономики в будущем?!
40. Технологии Фабрик Будущего
41. Мировые промышленные тренды
42. Современные технологические тренды и предпосылки, ведущие к созданию Фабрик Будущего
43. Цифровой след потребителя
44. Архитектура Фабрик Будущего. Цифровая - Умная - Виртуальная Фабрики
45. Компьютерный инжиниринг, возможности цифрового проектирования
46. Построение цифровой фабрики
47. Аддитивные технологии
48. Перспективы использования 3D-печати для Фабрик Будущего
49. Мета, наноматериалы и суперсплавы
50. Инструменты цифровой трансформации компании
51. Интернет вещей и технологии работы с большими данными
52. BigData
53. Облачные технологии для цифровой трансформации
54. Инструменты управления цифровой компанией
55. «Умная» фабрика
56. Системы управления умным производством
57. Виртуальная фабрика
58. Построение логистических сетей для виртуальной фабрики
59. Робототехника

Требования к оформлению творческой работы

1. Работы должны быть представлены в формате gif-анимации, Flash – ролика (формат swf), программная анимация (формат html), видеоролика (формат avi), презентации (формат pptx, ppsx), компьютерные публикации (формат PDF, doc, docx, pub)
2. Работа должна быть структурированной, наглядной, понятной и композиционно целостной.
3. Работа может содержать диаграммы и графики, также текстовые, табличные и графические материалы.
4. Работы должны быть пригодны для просмотра на персональном компьютере с операционной системой Windows X.
5. Все работы не должны требовать предварительной инсталляции.
6. В работах можно использовать материалы в соответствии с законом об информации и защите авторских прав.
7. Запрещается использование ненормативной лексики, размещение ресурсов содержащих информацию, разжигающую межнациональную рознь, призывающую к насилию или свержению существующего строя.
8. Продолжительность видеоролика и анимационного ролика не более 3 минут.

Критерии оценивания

1. Электронный тест. Оценка получается автоматически после ответа на последний вопрос. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

Максимальная оценка – 30 баллов

2. Творческая работа

В работах учитывается:

1) Актуальность. Степень востребованности представленной работы, его соответствие образовательным, культурным, воспитательным, познавательным задачам (0-6 баллов)

2) Содержание. Соответствие работы заявленной теме. Содержательная целостность работы. Полнота раскрытия темы (0-6 баллов).

3) Качество информации (0-15 баллов)

– доступность и структурированность материала (0-3 баллов);

– качество мультимедиа компонентов – четкость изображения, формат графики и видео (0-3 баллов);

– целостность художественного решения (0-3 баллов);

– гармоничность цветовой гаммы (0-3 баллов);

– пространственное расположение на экране (0-3 баллов);

4) Технологичность. Техническая проработанность (корректная работа всех мультимедийных составляющих) (0-7 баллов).

5) Сложность монтажа (переходы, эффекты, слои и т.д.) (0-10 баллов).

6) Монтаж звукового сопровождения (синхронизация звука с изображением, качество звука, культура речи, подбор звукового сопровождения) (0-9 баллов).

7) Оригинальность творческой работы (0-6 баллов).

8) Функциональность. Независимость от дополнительного программного обеспечения, не критичность в использовании ресурсов компьютера (объем памяти, наличие специальных внешних устройств и т.д.) (0-6 баллов).

9) Эргономика. Цветосочетаемость и читаемость шрифтов, использование подложек (фоны экранов), использование навигации, степень комфортности при работе с творческой работой и т.п. (0-5 баллов).

Максимальная оценка 70 баллов.

Итого баллов за все этапы: 100 баллов.