**Правила проведения Республиканского заочного конкурса**

**компьютерного творчества детей и юношества «IT планета»**

**1. Общие положения**

1. Правила проведения республиканского заочного конкурса компьютерного творчества детей и юношества «IT планета», посвященного Дню первого Президента Республики Казахстан, среди обучающихся организаций общего среднего, дополнительного образования и колледжей (далее – Конкурс) определяют цель, задачи и порядок его проведения.

2. Цель конкурса: выявление и поддержка талантливых детей и молодежи страны, их интеллектуальное, творческое и эстетическое развитие средствами компьютерных технологий.

3. Задачи:

- пропаганда изучения и применения школьниками и студентами современных программных средств для создания интернет-приложений, компьютерной мультипликации, электронных учебных пособий, развивающих игр, видеороликов и т.д.;

- формирование у учащихся навыков работы в области информационных и компьютерных технологий;

- развитие творческого интереса обучающихся, их самореализации через создание собственного компьютерного продукта;

- привлечение подрастающего поколения к решению актуальных проблем современного общества.

4. Конкурс проводится РГКП «Республиканский учебно-методический центр дополнительного образования» Министерства образования и науки Республики Казахстан.

5. Организаторы Конкурса формируют состав жюри и оргкомитета.

**2. Сроки и порядок проведения Конкурса**

6. Конкурс проводится **с 10 августа по 25 ноября 2015 года** в заочной форме на научно-познавательном сайте для детей **[www.ziyatker.org](http://www.ziyatker.org)**

7. Конкурсные работы принимаются до **20 ноября 2015 года** по электронной почте: **konkurs.it@mail.ru,**

Телефоны для справок: 8(7172)249305 (конкурс «IT планета»).

8. Конкурсные материалы, поступившие в оргкомитет позднее **20 ноября 2015 года**, а также с нарушениями требований к ним, не рассматриваются.

9. Представленные на Конкурс работы не возвращаются. Организаторы Конкурса вправе опубликовать материалы конкурса в СМИ с указанием автора.

10. Для участия в Конкурсе необходимо внести взнос – **1000 (одна тысяча) тенге.**

Оплата производится в любых отделениях банка или Казпочты по следуюшим реквизитам:

АО БанкЦентрКредит, г.Астана.

Иик KZ918560000005068448

БИК KCJBKZКX

БИН 990140004733

Кбе 16.

Код назначения платежа: 859.

Получатель: РГКП «Республиканский учебно-методический центр дополнительного образования» Министерства образования и науки Республики Казахстан.

Назначение платежа: конкурс «IT планета». Необходимо указать фамилию участника конкурса (отправителя) и обязательно направить документ (квитанцию или платежное поручение) (сканер) об оплате вместе с конкурсными работами по электронной почте: konkurs.it@mail.ru

11. Итоги Конкурса и список победителей будут размещены на сайте [**www.ziyatker.org**](http://www.ziyatker.org) 25 ноября 2015 года.

**3. Участники и требования конкурса**

12. Представленные на Конкурс работы должны соответствовать теме, цели и задачам Конкурса.

13. В Конкурсе могут принять участие обучающиеся организаций общего среднего, дополнительного образования и колледжей в возрасте 8 - 18 лет:

младшая возрастная категория: 8-10 лет;

средняя возрастная категория: 11-14 лет;

старшая возрастная категория: 15-18 лет.

14. На конкурс принимаются индивидуальные или коллективные (не более 3 человек) работы.

15. Конкурс проводится по следующим номинациям.

**1.** **Номинация** **«Лучшая презентация».**

Принимаются презентации проектных разработок, авторских программ по теме конкурса.

**2.** **Номинация «Компьютерная анимация».**

Принимаются все виды анимации. Например, flash-анимация, PowerPoint-анимация, 3D-анимация, пластилиновая и т.д.

**3.** **Номинация «Сайтостроение».**

Принимаются собственные разработанные сайты различной тематики, не противоречащие законодательству РК и не нарушающие авторские права других лиц. Предпочтение будет отдаваться социально значимым проектам.

**4.** **Номинация «Образовательное видео».**

Авторские видеоролики учебного содержания по любым образовательным направлениям.

**5.** **Номинация «Программирование».**

На конкурс принимаются следующие категории работ:

- игры;

- программы-тренажеры;

- обучающие программы;

- контролирующие программы;

- Web-приложения;

- программы работы с мультимедиа;

- другие программы, имеющие практическое применение.

К программе прилагается описание, которое включает в себя:

* названия программных средств, используемых при создании работы;
* список дополнительного программного обеспечения, необходимого для показа работы.

16. Готовый проект должен представлять архив, в который включены:

* программный продукт, *сопровождаемый инструкцией для пользователя-неспециалиста*, в котором автор должен отразить основные характеристики своей программы и, если имеется возможность, сравнить ее с аналогичными продуктами по назначению;
* *исходные тексты программ*, тексты должны содержать комментарии, достаточные для понимания алгоритма;
* *словесное и графическое описание* алгоритма.

Работы будут демонстрироваться на Intel(R) Pentium(R) CPU G620, 2.60GHz, 4 GB ОЗУ, ядер 2. Операционная система ОС Windows 7x64

Не принимаются не авторские программы; программы-вирусы; программы, функционирование которых влечет нарушение Казахстанского законодательства.

17. Тематика конкурсных работ:

* Моя Родина.
* Будущее Казахстана.
* Моя школа.
* Природа – наш друг.
* Безопасный Интернет.
* Электронный учебник.
* ЭКСПО – 2017.
* Информационные технологии.
* Это интересно.
* Будущее за инновациями.
* Свободная тема.

18. Для участия в конкурсе, участник должен подать файл работы в соответствующем форматах и файл, подтверждающий авторство работы.

19. Правила оформления работ.

Вместе с заявкой на участие предоставляется проект, его описание и презентация об этапах создания проекта на электронный адрес организаторов ([konkurs.it@mail.ru](mailto:konkurs.it@mail.ru)). Проекты размещаются участниками на файлообменниках, а в заявке указывается ссылка на данный ресурс.

Участникам при отправке архива с конкурсной работой по электронной почте необходимо направить документ (квитанцию или платежное поручение) (сканер) об оплате и в заявке, также необходимо указать Ф.И.О. участника; возраст (дд.мм.гг.), телефон сотовый и электронный адрес; область, город, село, почтовый адрес учебного заведения, название проекта, номинация, в которую заявляется проект, Ф.И.О. руководителя (если имеется), телефон руководителя: рабочий, сотовый, электронный адрес, дата подачи заявки.

Примерный план описания проекта:

1. Номинация, название.
2. Цель создания.
3. Обоснование выбора формы проекта.
4. Информация о технических и художественных средствах создания проекта.
5. Практическая значимость.

20. Форма представления проектов:

* **«Образовательное видео»:** видеофайлы в формате mpg, wmf, flv, avi (ролик не более 3 минут, объем – не более 100 мб);
* **«Компьютерная анимация»**: видеофайлы в формате mpg, wmf, flv, avi (ролик не более 3 минут, объем – не более 100 мб);
* **«Электронные учебные пособия»**: работы, размещенные в сети Интернет, или ссылки на архивы проектов в сети Интернет;
* **«Программирование»:** работы, размещенные в сети Интернет, или на электронных носителях.

Категорически запрещается использование чужого материала и материалов из сети Интернет.

21. Критерии оценки работ:

-актуальность;

- оригинальность и новизна авторской идеи;

-информационное наполнение;

-наглядность представления информации;

-техничность.

**4. Подведение итогов Конкурса и награждение победителей**

22. По итогам Конкурса члены жюри определяют победителей Конкурса.

23. Победители Конкурса награждаются дипломами Гран-при, I, II, III степеней, их руководители благодарственными письмами. Электронные версии дипломов победителям, благодарственных писем руководителям и сертификатов участникам конкурса будут размещены на сайте [**www.ziyatker.org**](http://www.ziyatker.org)

Лучшие работы участников будут опубликованы на страницах электронного Республиканского научно-познавательного журнала «Темірқазық» либо на блоге клуба изобретателей «Эврика» сайта [**www.ziyatker.org**](http://www.ziyatker.org)**.**