

Олена Смірнова, Олена Баранова,

*методисти відділу природничо-математичних дисциплін
Чернігівського ОІППО імені К.Д. Ушинського*

ОСОБЛИВОСТІ ПРОВЕДЕННЯ II ТА III ЕТАПІВ ВСЕУКРАЇНСЬКИХ УЧНІВСЬКИХ ОЛІМПІАД ІЗ ІНФОРМАТИКИ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ



На сучасному етапі розвитку суспільства найпопулярнішим та дієвим методом роботи, виявлення підтримки та розвитку обдарованих дітей є проведення учнівських олімпіад, які спонукають учнів до самоосвіти, розвивають їх інтелектуальний потенціал, розкривають креативні та творчі здібності, виховують інтерес до предмета. Всеукраїнські учнівські олімпіади з базових предметів – це різновид інтелектуальних змагань на освітньому просторі України, покликаний заохотити учнівську молодь до вивчення окремих предметів. Олімпіади проводяться згідно з Положенням про Всеукраїнські учнівські олімпіади, турніри, конкурси з навчальних предметів, конкурси-захисти науково-дослідницьких робіт, олімпіади зі спеціальних дисциплін та конкурси фахової майстерності, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 22.09.2011 № 1099 та Правилами проведення в області I-III етапів Всеукраїнських учнівських олімпіад із навчальних предметів у новій редакції, затвердженими наказом Управління освіти і науки обласної державної адміністрації від 20.09.2019 № 284, із метою пошуку, підтримки, розвитку творчого потенціалу.

Основними завданнями учнівських олімпіад є:

- стимулювання творчого самовдосконалення дітей, учнівської молоді;
- виявлення, розвиток обдарованих учнів, надання їм допомоги у виборі професії, залучення їх до навчання у вищих навчальних закладах;
- реалізація здібностей талановитих учнів;
- формування творчого покоління молодих науковців та практиків для різних галузей суспільного життя;
- підвищення інтересу до поглибленого вивчення навчальних, спеціальних та фахових дисциплін, формування в колах учнівської молоді навичок дослідницької роботи;
- популяризація досягнень науки, техніки та новітніх технологій;
- підбиття підсумків роботи факультативів, гуртків, секцій, учнівських наукових товариств;
- активізація всіх форм позакласної та позашкільної роботи з учнями;
- підвищення рівня викладання навчальних, спеціальних та фахових дисциплін, фахової підготовки учнів;
- залучення професорсько-викладацького складу, аспірантів, студентів вищих навчальних закладів, працівників наукових установ до активної роботи з обдарованою учнівською молоддю;
- формування команд для участі в міжнародних олімпіадах.

Змагання проходять у чотири етапи:

I (перший) етап – шкільні (міжшкільні);

II (другий) етап – районні (міські);

III (третій) етап – обласні;

IV (четвертий) етап – всеукраїнський рівень.

Неоціненну роль відіграють етапи Всеукраїнських учнівських олімпіад із інформатики та інформаційних технологій. Як відомо, курс інформатики складається з двох складових: основи алгоритмізації та програмування й інформаційні технології. Метою проведення Всеукраїнських учнівських олімпіад із інформатики та інформаційних технологій є стимулювання творчого самовдосконалення учнів, зацікавлення їх в якісному і поглибленому вивченні програмування та інформаційних технологій; виявлення та розвиток обдарованих учнів, сприяння розвитку алгоритмічного мислення в школярів, підвищення інтересу до програмування та інформаційних технологій.

Олімпіада з інформатики (програмування) надає можливість учням перевірити свої знання і вміння з написання та відлагодження алгоритмів і програм у вигляді інтелектуальних змагань. Такі олімпіади додають деякого «спортивного елементу» до програмування як науки, що є особливо цікавим для школярів.

II етап Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики проводився з використанням центрального серверу автоматизованої перевірки розв'язків. Для проведення олімпіади з інформатики всі комп'ютери учасників потрібно забезпечити підключенням до мережі Інтернет та мовами програмування. Особливостями проведення II-го етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики є наступне:

- олімпіада з інформатики проводиться в єдиний день для всіх районів/ОТГ/міст Чернігівської області за єдиними завданнями, в один тур;
- початок о 9:30 годині, тривалість 4 астрономічні години;
- олімпіада з інформатики проводиться для учнів 8 – 11 класів;
- потрібно навчити учасників олімпіади:
 - так виконувати своє завдання, щоб забезпечити правильну взаємодію із системою тестування – наявність contest.txt для внесення в протокол і коректне заповнення компіляторів чи інтерпретаторів у коді програми;
 - задовольняти технічні вимоги щодо вихідних файлів.
- додаткові тексти завдань готуються кафедрою природничо-математичних дисциплін та інформаційно-комунікаційних технологій в освіті Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського;
- в якості інструментального (програмно-технічного) засобу організації проведення II-го туру олімпіади пропонується використання автоматизованої системи перевірки розв'язку завдань;
- методист інституту надсилає логіни та паролі, точку входу (адресу сайту) у вкладеному файлі;



User login [Test contest]

login:		password:		language:	Ukrainian	Log in
--------	----------------------	-----------	--------------------------	-----------	--	---------------------------------------

- журі II етапу олімпіади роздруковує на папері логіни і паролі. Логін і пароль кожного учня кладуть на його робоче місце безпосередньо перед початком олімпіади;
- після закінчення роботи учасника член журі повинен у присутності учня занести в протокол бали по всім задачам, відображених на веб-сторінці учня на сервері.

Завдання олімпіади – алгоритмічного характеру, тобто основними результатами роботи учасника має бути програма, що реалізує правильний та ефективний алгоритм, розроблений учасником.

Традиційно запропоновані задачі відповідають такій структурі:

- 1) Розробити програму, що за вхідним файлом визначеної структури буде отримувати вихідний, згідно з умовами задачі.

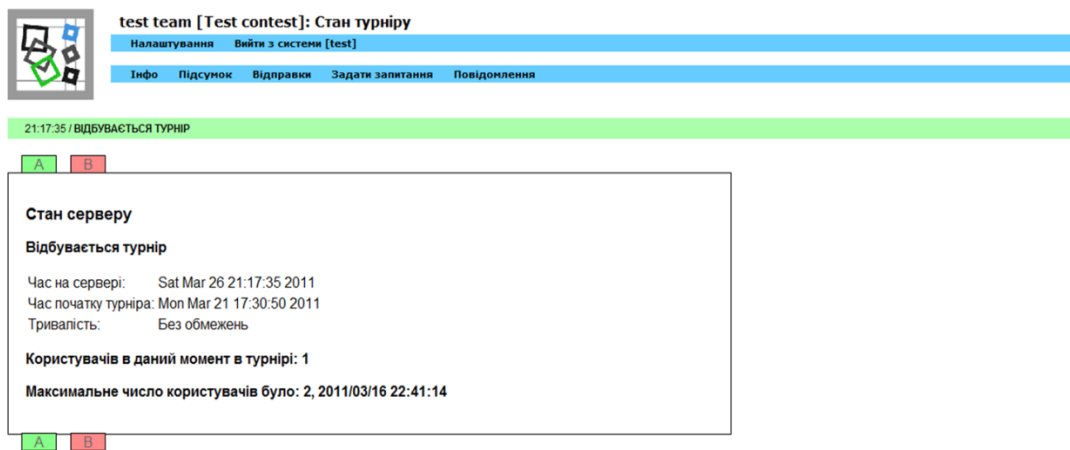
Задачі саме такого типу найчастіше пропонуються на олімпіадах в останні роки.

2) Розробити програму, що отримуватиме вхідні дані та повідомлятиме про результати їх обробки, інтерактивно взаємодіючи з бібліотекою журі.

3) За відомими вхідними даними отримати результати, що відповідають умові задачі.

У такому випадку необхідно здати не програму, а саме вихідний файл для кожного тесту.

Online система проведення олімпіад Ejudge



test team [Test contest]: Стан турніру

Налаштування Вийти з системи [test]

Інфо Підсумок Відправки Задати запитання Повідомлення

21:17:35 / ВІДБУВАЄТЬСЯ ТУРНІР

Стан серверу

Відбувається турнір

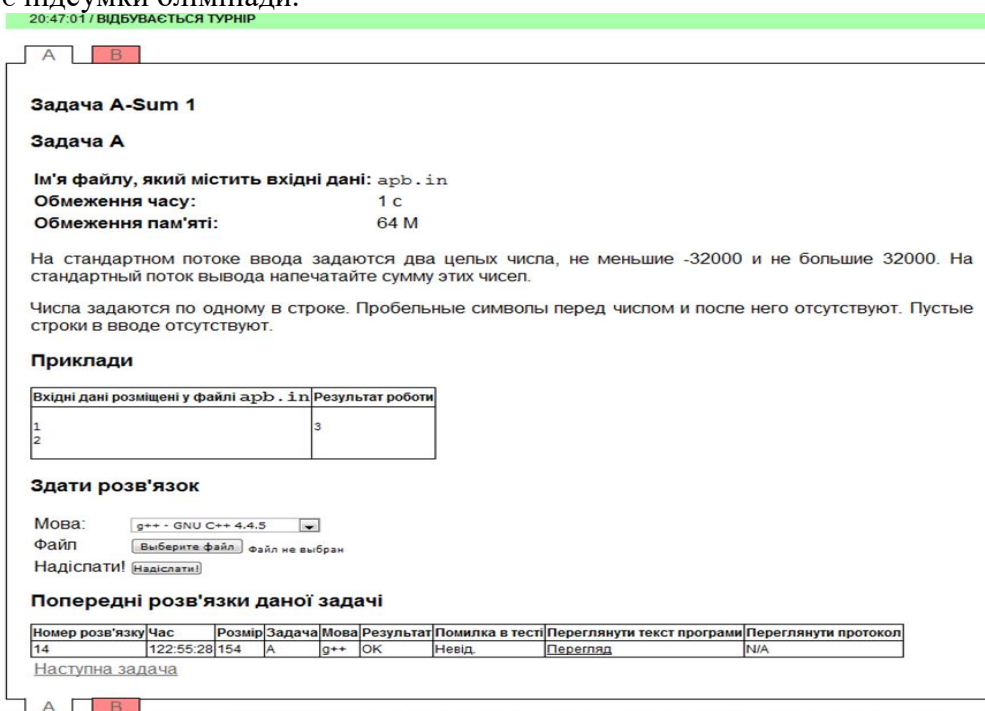
Час на сервері: Sat Mar 26 21:17:35 2011
Час початку турніру: Mon Mar 21 17:30:50 2011
Тривалість: Без обмежень

Користувачів в даний момент в турнірі: 1

Максимальне число користувачів було: 2, 2011/03/16 22:41:14

Під час проведення олімпіади в онлайн режимі необхідно забезпечити доступ до Інтернету на кожному робочому місці. Оргкомітету необхідно технічними або організаційними заходами унеможливити використання учасниками інших ресурсів Інтернету. Учасникам не дозволяється також користуватись додатковою літературою (посібниками, довідниками тощо) і забороняється користуватися комунікаційними засобами (мобільні телефони, смартфони тощо).

Структура проведення III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики визначається Управлінням освіти і науки Чернігівської обласної державної адміністрації, відповідним оргкомітетом III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади. Олімпіада відбувається синхронно з іншими областями, що вибрали цей спосіб, використовуючи центральний сервер прийому і перевірки робіт. Завдання надсилаються до місць проведення за кілька годин до початку туру. Також вони доступні на центральному сервері. Результати автоматичної перевірки робіт учасників надходять окремо в день проведення, де локальне журі підіб'є підсумки олімпіади.



20:47:01 / ВІДБУВАЄТЬСЯ ТУРНІР

Задача A-Sum 1

Задача A

Ім'я файлу, який містить вхідні дані: `arb.in`
Обмеження часу: 1 с
Обмеження пам'яті: 64 М

На стандартном потоке ввода задаются два целых числа, не меньшие -32000 и не больше 32000. На стандартный поток вывода напечатайте сумму этих чисел.

Числа задаются по одному в строке. Пробельные символы перед числом и после него отсутствуют. Пустые строки в вводе отсутствуют.

Приклади

Вхідні дані розміщені у файлі <code>arb.in</code>	Результат роботи
1	3
2	

Здати розв'язок

Мова:

Файл: Файл не выбран

Надіслати!

Попередні розв'язки даної задачі

Номер розв'язку	Час	Розмір	Задача	Мова	Результат	Помилка в тесті	Переглянути текст програми	Переглянути протокол
14	122:55:28	154	A	g++	OK	Невід.	Перегляд	N/A

[Наступна задача](#)

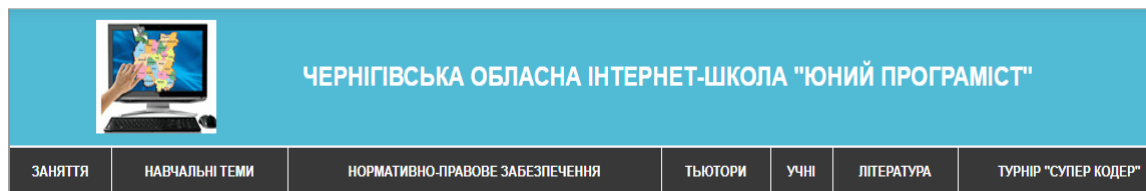
Обидва тури олімпіади проводиться з використанням комп'ютеризованих робочих місць з операційними системами Windows. На комп'ютері встановлений файловий менеджер (наприклад, The FAR manager, Total Commander, тощо). Учасники олімпіади можуть вибирати мову програмування із заданого переліку: С або С++, Java, Pascal, Python. Середовища розробки програм CodeBlocks 13.12 (чи новішої версії), Eclipse (<https://eclipse.org/downloads/>), Free Pascal 2.2.0 (чи новішої версії), WingIde101 5.1.12 (чи новішої версії) (<http://www.wingware.com/downloads/wingide-101>). Для перевірки робіт учасників використовують такі версії компіляторів (або новіші): GCC 4.7.2, Java 1.7 (<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk7-downloads-1880260.html>), FPC 2.4, Python 3.4.3 (<https://www.python.org/downloads/>). Такі ж мови програмування, середовища розробки програм і компілятори будуть використані і на IV-му етапі. У випадку коли учень надіслав одне завдання на кількох мовах, зараховується найбільш вдала посилка.

Під час проведення турів олімпіади забезпечується неможливість взаємодії учасників олімпіади з використанням мережевих технологій, в тому числі і бездротових. Користуватися власною літературою, друкованими або рукописними матеріалами, засобами комунікації (Інтернет, мобільні телефони тощо) заборонено. Учасники олімпіади повинні мати змогу ставити запитання щодо умов задач впродовж часу їх розв'язання. Якщо за цей час учасники знайдуть помилку або двозначність в умові, тоді до умови можна буде внести поправку та вчасно оголосити про неї всім учасникам.

Рекомендовані Інтернет ресурси для підготовки до олімпіади з інформатики:

- <https://oi.in.ua> - сайт Всеукраїнських олімпіад з інформатики;
- <http://choippo.cn.sch.in.ua/> - обласна Інтернет-школа «Юний програміст»;
- <https://www.e-olymp.com/uk/> - Інтернет-портал організаційно-методичного забезпечення дистанційних олімпіад з програмування для обдарованої молоді закладів освіти України;
- <https://new.netoi.org.ua/> – центр підтримки та проведення Всеукраїнських олімпіад школярів з інформатики в мережі Інтернет;
- <https://acmp.ru/> — школа программіста;
- <http://informatics.mccme.ru/moodle/> – дистанційна підготовка з інформатики;
- <http://www.kievoi.ippo.kubg.edu.ua/kievoi/index.html> – Київські учнівські олімпіади з інформатики;
- <https://ioinformatics.org/> – сайт міжнародних олімпіад з інформатики.

З метою підготовки учнів 5-11 класів до олімпіади з інформатики та підвищення рівня знань із програмування з жовтня 2015 року функціонує **обласна Інтернет-школа для обдарованих школярів «Юний програміст»**. Інтернет-школа створена як форма дистанційного навчання обдарованих школярів області з інформатики (програмування).



На виконання наказу Управління освіти і науки Чернігівської обласної державної адміністрації від 24 вересня 2020 року № 225 «Про продовження діяльності обласної Інтернет-школи для обдарованих школярів «Юний програміст» у 2020/2021 навчальному році» та з метою підготовки учнів 5 – 11 класів закладів загальної середньої освіти до участі в інтелектуальних змаганнях із інформатики, надання оперативної консультативної допомоги учасникам освітнього процесу, удосконалення навичок роботи учнів та вчителів із інтернет-ресурсами з жовтня 2020 року продовжувала функціонувати **обласна Інтернет-школа для обдарованих школярів «Юний програміст»** (далі – Інтернет-школа). У рамках Інтернет-школи було проведено вісім самостійних практичних робіт із розв'язування задач у формі змагань за допомогою системи автоматизованої перевірки розв'язків. Заняття учнів в

Інтернет-школі у 2020/2021 навчальному році відбувалися за різними темами навчальної програми.

Навчальні теми:

- | | |
|---|--|
| 1. Методи побудови алгоритмів. | 11. Робота з файлами. |
| 2. Основні поняття мови програмування. | 12. Пошукові алгоритми. |
| 3. Базові структури мови програмування: розгалуження. | 13. Рядкові величини. |
| 4. Базові структури мови програмування: цикли. | 14. Основні поняття теорії графів. Способи представлення графів. |
| 5. Підпрограми. | 15. Теорія графів. Пошук у ширину і глибину. |
| 6. Масиви. | 16. Визначення найкоротшого шляху в графі. Алгоритм Дейкстри. |
| 7. Алгоритми обчислювальної геометрії. | 17. Алгоритм Флойда. |
| 8. Рекурсія. | 18. Теорія чисел. |
| 9. Сортвання. | 19. Динамічне програмування. |
| 10. Довга арифметика. | |

Фактично в Інтернет-школі у 2020/2021 навчальному році взяли участь 67 учнів 5 – 11 класів закладів загальної середньої освіти області. За рішенням журі Інтернет-школи «Юний програміст» дипломами нагороджені тридцять два учні 6 – 11 класів із Бахмацької, Добрянської, Ічнянської, Коропської, Михайло-Коцюбинської, Срібнянської об'єднаних територіальних громад, Ніжинського району, міст Ніжина, Чернігова та Ніжинського обласного педагогічного ліцею Чернігівської обласної ради. Запропоновані учасникам завдання містили задачі різного рівня складності. Зміст відповідав розділу основ алгоритмізації та програмування, що є складовою програми шкільного курсу інформатики профільного та поглибленого рівнів навчання, і був спрямований на виявлення якості знань, умінь, набутих у процесі навчання з основ програмування, практичних навичок розв'язування задач. Журі обласної Інтернет-школи для обдарованих школярів «Юний програміст» констатувало, що складнощі, які виникли під час виконання задач, полягали в тому, що для розв'язання недостатньо вміння застосовувати широко відомі алгоритми шкільної програми – слід розвивати креативне, логічне мислення, шукати нестандартні рішення проблеми, розуміти поставлену задачу та вміти здійснювати аналіз, передбачати кінцевий результат.

У рамках обласної Інтернет-школи «Юний програміст» четвертий рік поспіль проводився **турнір «Супер кодер»**. Турнір складається з двох етапів: заочний (січень-травень); фінальний очний (червень).

До фінального очного етапу запрошуються учні, які стали переможцями на заочному етапі турніру «Супер кодер».

На виконання наказу Управління освіти і науки Чернігівської обласної державної адміністрації від 24 вересня 2020 року

№ 225 «Про продовження діяльності обласної Інтернет-школи для обдарованих школярів «Юний програміст» у 2020/2021 навчальному році», наказу Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського від 28 травня 2021 року № 49 «Про проведення фінального очного етапу турніру «Супер кодер» в рамках обласної Інтернет-школи «Юний програміст», листа Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського від 28 травня 2021 року № 21/01-12/408 «Про проведення фінального очного етапу турніру «Супер кодер» та з метою підготовки учнів 5 – 11 класів закладів загальної середньої освіти до участі в інтелектуальних змаганнях із інформатики 12 червня 2021 року на базі Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського відбувся фінальний очний етап турніру «Супер кодер». До участі було запрошено 20 учнів, які стали переможцями на заочному етапі турніру «Супер кодер». Фактично в очному етапі турніру взяли участь 17 учнів 6 – 11 класів закладів загальної середньої освіти області (6 клас – 2, 7 клас – 3, 8 клас – 1, 9 клас – 4, 10 клас – 5, 11 клас – 2) із Бахмацької, Бобровицької, Городнянської, Добрянської об'єднаних територіальних громад, міст Ніжина, Чернігова. За підсумками





змагань переможцями визнано 17 учнів із Бахмацької, Бобровицької, Городнянської, Добрянської об'єднаних територіальних громад, міст Ніжина, Чернігова.

У змісті шкільного курсу інформатики переважає напрямок із інформаційних технологій, тому логічним є той факт, що у 2011-2012 н.р. крім олімпіади з інформатики (програмування) ввели ще й олімпіаду з інформаційних технологій. Її появу можна пояснити перевагою користувацького ухилу в змісті шкільного курсу інформатики, необхідністю навчити всіх учнів користуватися засобами ІКТ для розв'язування навчальних і практичних завдань. Насправді, олімпіада з інформаційних технологій є більш привабливою для школярів, ніж олімпіада з програмування, оскільки сучасними інформаційними технологіями учні володіють набагато краще, ніж основами алгоритмізації.

Учнівські олімпіади з інформаційних технологій проводяться з метою:

- виявлення та розвитку інтелектуальних і творчих можливостей учнів відповідно до їх підготовки, здібностей, індивідуальних особливостей;
- створення умов для самовдосконалення й самореалізації, розвитку інформаційно-інтелектуального потенціалу обдарованої молоді;
- розвитку в учнів аналітичного й творчого мислення, рефлексії, навичок дослідницької роботи;
- активізації різноманітних форм позакласної та позашкільної роботи, залучення учнів до різних форм спілкування й діяльності;
- залучення школярів до поглибленого вивчення інформатики;
- підвищення інтересу до сучасних технологій.

II етап олімпіади з інформаційних технологій проводиться в межах певного регіону (району, міста, ОТГ) у листопаді-грудні за графіком, затвердженим наказом Управління освіти і науки Чернігівської обласної державної адміністрації, та єдиними для всіх пакетними завданнями, складеними кафедрою природничо-математичних дисциплін та інформаційно-комунікаційних технологій в освіті Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського. Особливостями проведення II-го етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій є наступне:

- олімпіада з інформаційних технологій проводиться в єдиний день для всіх районів/міст/ОТГ Чернігівської області за єдиними завданнями в один тур;
- для проведення олімпіади з інформаційних технологій за один тиждень до проведення олімпіади будуть розміщені завдання в архівному файлі, захищеному паролем, на сайті інституту <http://choippo.edu.ua/>;
- пароль на матеріали до завдань будуть відправлені на електронні адреси відповідальних осіб за проведення II етапу олімпіади о 8:00 в день проведення олімпіади;
- початок о 9:30 годині, тривалість 4 астрономічні години;
- олімпіада проводиться для учнів 8 – 11 класів;
- завдання готуються кафедрою природничо-математичних дисциплін та інформаційно-комунікаційних технологій в освіті Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського;
- завдання складається з декількох задач, пов'язаних тематично і передбачає роботу в текстовому та табличному процесорах (MS Word та MS Excel), системі керування базами даних (MS Access), програмі для створення презентацій (MS PowerPoint).
- під час оцінювання розв'язків завдань необхідно звернути увагу на суворе дотримання вимог до формату, змісту та імен файлів-результатів. Учаснику забороняється вносити в зміст файлів-результатів будь-яку інформацію, яка ідентифікує учасника олімпіади.

Рекомендовані Інтернет ресурси для підготовки до олімпіади з інформаційних технологій

- <http://office.microsoft.com> – Офіційний сайт Microsoft;
- <http://mcenterdnepri.inf.ua> – Всеукраїнська олімпіада з інформаційних технологій м. Дніпро;
- <https://sites.google.com/view/ukrolimpit/%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0> – Всеукраїнська учнівська Інтернет-олімпіада з інформаційних технологій;
- <https://www.planetaexcel.ru/> – Планета Excel;
- <http://exceltip.ru/> – блог про програму Microsoft Excel: прийоми, хитрощі, секрети, трюки;
- <http://andypope.info/charts.htm> – AJP Excel.

Структура проведення **III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформаційних технологій** визначається Управлінням освіти і науки Чернігівської обласної державної адміністрації, відповідним оргкомітетом III етапу Всеукраїнської учнівської олімпіади. Олімпіада відбувається за єдиними завданнями синхронно з іншими областями. Єдині завдання розробляються Державною науковою установою «Інститут модернізації змісту освіти» та надсилаються в архівному файлі, захищеному паролем, на електронні адреси регіональних оргкомітетів о 9:00 в день проведення олімпіади. Пароль на завдання надсилаються на електронні адреси регіональних оргкомітетів о 9:00, попередні критерії оцінювання та розподіл балів по кожному – о 12:00.

Завдання олімпіади розраховані на виконання в середовищі MS Office 2013/2016/2019 Professional, в локальній версії MS Office 365. Зміст завдань для III етапу олімпіади моделює життєву ситуацію з певної галузі людської діяльності та базується на навчальній програмі предмета «Інформатика» профільного та поглибленого рівнів (крім програмування, в тому числі програмування на VBA, виключно в MS Access та MS Word дозволено використання вбудованих макрокоманд, НЕ СТВОРЕНИХ КОРИСТУВАЧЕМ на VBA!). Завдання розраховане на 4 години та складається з декількох задач, пов'язаних тематично. Кожна з задач повинна розв'язуватись виключно засобами відповідного додатку MS Office чи іншого програмного засобу, який указано в умові задачі.

Завдання вирішуються за допомогою засобів **офісних додатків**, що передбачає:

1) у текстовому процесорі: створення текстового документа із використанням засобів форматування, редагування та пошуку, вбудованих та зв'язаних об'єктів, стилів, покликань та розсилок, засобів рецензування;

2) у табличному процесорі: створення та опрацювання табличних даних із використанням засобів форматування, редагування, фільтрації, сортування та пошуку, вбудованих та зв'язаних об'єктів, стилів, вбудованих функцій та засобів аналізу даних, ділової графіки;

3) у системах управління базами даних: проєктування моделі бази даних та її реалізація з можливістю опрацювання даних на рівні таблиць, запитів, форм та звітів (форматування, редагування, пошук, фільтрація, сортування та обчислення за допомогою вбудованих функцій);

4) у програмі для створення презентацій: проєктування моделі презентації та її реалізація із використанням засобів форматування та редагування, анімації, вбудованих та зв'язаних об'єктів, стилів, посилань, створення навігації по слайдах, використання елементів керування.

Під час роботи над завданням учасник самостійно обирає послідовність виконання окремих його складових. Додаткове прикладне програмне забезпечення надається учасникам тільки у випадку, якщо його використання передбачається умовами завдання.

Оргкомітет олімпіади під час проведення змагань забезпечує неможливість взаємодії учасників олімпіади з використанням мережевих технологій, в тому числі і бездротових, а також унеможлиблює перегляд зображення на моніторах інших учасників шляхом відповідного розташування робочих місць чи використання тимчасових перегородок між робочими місцями. Бажано на час проведення олімпіади апаратно відімкнути локальну мережу від комп'ютерів учасників, якщо вона не використовується для здачі робіт учасників

під час туру та вжити заходів, що унеможливають обмін даними між учасниками олімпіади. Учасникам олімпіади забороняється користуватися допоміжними друкованими або рукописними матеріалами, засобами комунікації (Інтернет, мобільні телефони, електронні носії інформації тощо). Учасники олімпіади повинні мати змогу поставити запитання стосовно умов завдань. Запитання, що ставить учасник, повинні передбачати відповідь «Так» або «Ні». У випадках, коли запитання сформульоване таким чином, що на нього не можна відповісти «Так» або «Ні», відповідь міститься в умові завдання, запитання стосується розв'язку завдання, термінології програмних засобів, які використовуються для виконання олімпіадного завдання, член журі повинен відповідати: «Не коментую». Якщо учасники знайдуть помилку або двозначність у формулюванні завдання, тоді до тексту завдання необхідно внести правку та своєчасно оголосити про неї усім учасникам.

Критерії оцінювання та розподіл балів по кожному критерію розробляються авторами завдань та затверджуються членами журі до початку перевірки завдань. Критерії відображають відповідність обраних засобів та ефективність їх використання для вирішення окремої частини завдання. Кожна задача оцінюється визначеною кількістю балів відповідно до критеріїв. Результатом роботи учасника є загальна сума балів за кожну виконану задачу. У разі, якщо частина завдання, яка оцінюється за певним критерієм виконана учасником частково, журі за узгодженою пропорцією нараховує за цим критерієм неповну кількість балів (наприклад, учасник під час створення презентації обсягом 10 слайдів, за умовою задачі, створив тільки 8, але вони відповідають даному критерію). Рекомендована кількість критеріїв для однієї задачі – до 10. Для більш складних в оцінюванні задач це число може бути збільшене до 20. При оцінюванні необхідно звернути увагу на суворе дотримання вимог до формату, змісту та імен файлів-результатів. Учаснику забороняється вносити в зміст файлів-результатів будь-яку інформацію, яка ідентифікує учасника олімпіади. У разі порушення вимог до учасників застосовуються санкції: відсотки штрафних балів або незарахування задачі взагалі.

Для успішного виступу школярів на олімпіадах із інформатики та інформаційних технологій **рекомендуємо**:

1. Виявити обдарованих дітей у галузі інформатики й організувати їх підготовку до учнівських олімпіад. Особливу увагу приділяти роботі з тими дітьми, які вже мають певні досягнення в змаганнях з інформатики, та цілеспрямовано готувати їх до участі у відповідних заходах.

2. На уроках інформатики, викладаючи теми з програмування, особливу увагу приділяти відпрацюванню вмінь і навичок складання програм, роботі з файлами, рекурентним рівнянням, числам Фібоначі, основним алгоритмам, математичному програмуванню, обчислювальній геометрії, використанню динамічних структур.

3. Під час проведення уроків із програмування використовувати перевіряючі системи: <http://www.e-olimp.com.ua> – Інтернет портал організаційно-методичного забезпечення дистанційних олімпіад із програмування.

4. Залучати дітей до обласної Інтернет-школи «Юний програміст».

5. Опрацьовувати з учнями олімпіадні завдання III та IV етапів попередніх років під час підготовки до III етапу Всеукраїнських учнівських олімпіад.

6. Проводити системну роботу з обдарованими дітьми через факультативи та курси за вибором з інформатики.

7. Створити портфоліо обдарованих учнів, які мають нахили та здібності до вивчення інформатики.

8. Створити банк олімпіадних завдань та методичної літератури для підготовки дітей до участі у Всеукраїнській учнівській олімпіаді з інформатики та інформаційних технологій.

9. Залучати дітей до турніру «Супер кодер».

10. Під час підготовки учнів до олімпіади з інформаційних технологій більш детально з ними опрацювати:

- у **текстовому процесорі**: створення текстового документа з використанням засобів форматування, редагування та пошуку, вбудованих і зв'язаних об'єктів, стилів, покликань та розсилок, засобів рецензування;

- у **табличному процесорі**: створення та опрацювання табличних даних із використанням засобів форматування, редагування, фільтрації, сортування та пошуку, вбудованих і зв'язаних об'єктів, стилів, вбудованих функцій та засобів аналізу даних, ділової графіки;

- у **системах управління базами даних**: проектування моделі бази даних та її реалізація з можливістю опрацювання даних на рівні таблиць, запитів, форм і звітів 221 (форматування, редагування, пошук, фільтрація, сортування та обчислення за допомогою вбудованих функцій);

- у **програмі для створення презентацій**: проектування моделі презентації та її реалізація з використанням засобів форматування й редагування, анімації, вбудованих і зв'язаних об'єктів, стилів, покликань, створення навігації по слайдах, використання елементів керування.

11. Використовувати сучасні інформаційні технології для підвищення інформативності уроків інформатики та ефективності засвоєння програмного матеріалу.

Підготовка учнів до розв'язування олімпіадних завдань з інформатики та інформаційних технологій повинна містити наступні кроки:

- глибока теоретична підготовка з основного курсу інформатики;
- ознайомлення із завданнями минулих років, а також їх аналіз (разом з учителем або самостійно);
- розв'язування завдань минулих років (бажано відповідно до запропонованої схеми);
- пошук цікавих завдань з інформатики та інформаційних технологій у мережі Інтернет та їх розв'язування;
- систематичне поглиблення власного та розширення загального кругозору.

Отже, залучення дітей до участі в інтелектуальних змаганнях є важливим кроком у вирішенні проблеми розкриття обдарованості, а в олімпіаді – дієвим шляхом виявлення і реалізації можливостей юних обдарувань. Творчі та інтелектуальні можливості сьогодні — запорука прогресу в будь-якій галузі людського життя. Для успішної роботи з талановитою дитиною необхідно дати їй можливість виявити себе, повірити у свої сили, отримати задоволення від процесу навчання, не допустити втрати спонтанної активності дитини. Одним із важливих аспектів реалізації методики пошуку, відбору та стимулювання росту обдарованості учнів є проведення різних інтелектуальних змагань.

Проведення етапу олімпіади повинно відбуватися з дотриманням законодавства України в частині запобігання поширенню на території України гострої респіраторної хвороби COVID-19, спричиненою коронавірусом SARS-CoV-2.

Використані джерела

1. Кузічев М.М. І Всеукраїнська олімпіада з інформаційних технологій. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2004. № 8. С. 32-34.
2. Кузічев М.М. Олімпіада з інформаційних технологій: пошуки, довід, перспективи. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2004. № 7. С. 29-31.
3. Павлова Н.С. Олімпіада з інформаційних технологій як форма організації навчання з інформатики у загальноосвітніх навчальних закладах. *Нова педагогічна думка*. 2014. № 3. С.54-58. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Npd_2014_3_15.pdf
4. Постова С.А. Особливості підготовки учнів до розв'язання олімпіадних завдань з інформаційних технологій. *Сучасні інформаційні технології: теорія, практика, досвід та перспективи розвитку* : матеріали міжрегіонального семінару (17 квітня 2013 р.). Житомир: Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2013. С. 84-89.
5. <http://choippo.cn.sch.in.ua/>
6. www.ciit.zp.ua
7. upml.knu.ua/internet-olimpiada-it-2018