

Самарский лицей информационных технологий



Лицейский Информационный Клуб

"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2010" ОЧНЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ. ДЕНЬ ВТОРОЙ

Второй день фестиваля начался также с регистрации.

Уже знакомые друг с другом участники обменивались мнениями о конкурсных чемпионатах прошедшего дня. Знакомились с очередным номером газеты «ЛИК», в котором отражены интересные моменты первого дня фестиваля, с интересом изучали программу второго дня.



В течение дня продолжились чемпионаты системотехников и геймеров.

А в то время, пока состязались участники-дети, в медиа-центре продолжил работу клуб преподавателей.



А она была, как всегда, насыщена интересными конкурсными мероприятиями.

В соответствии с фестивальной программой в 10.15 начались клубные чемпионаты. Участникам фестиваля предстояло выполнить новые задания. И от качества их выполнения зависел окончательный результат очного тура фестиваля. Во второй поло-



КЛУБ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ



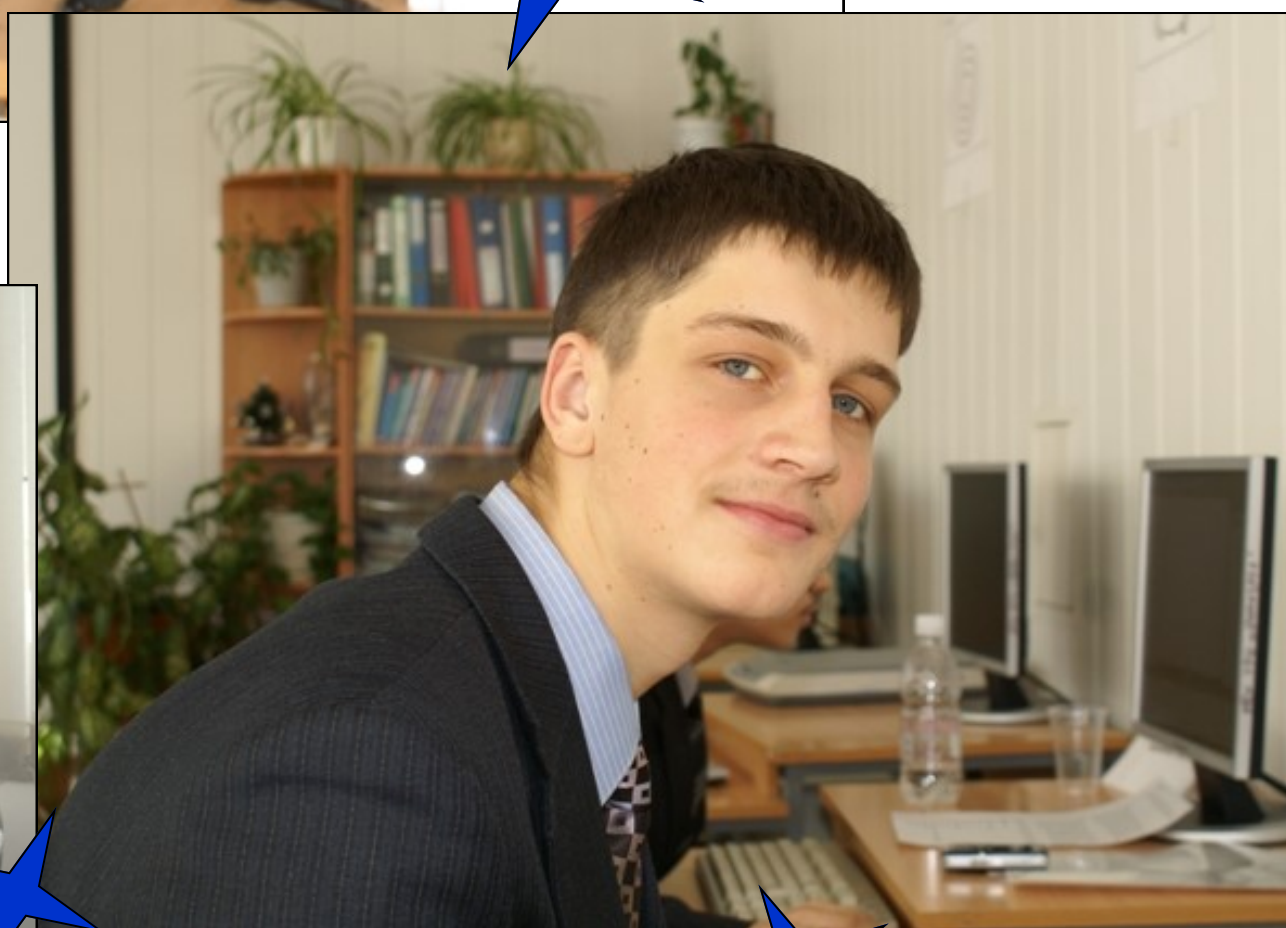
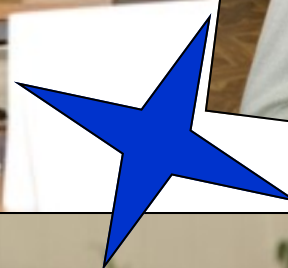
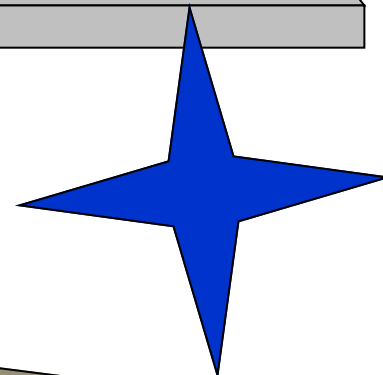
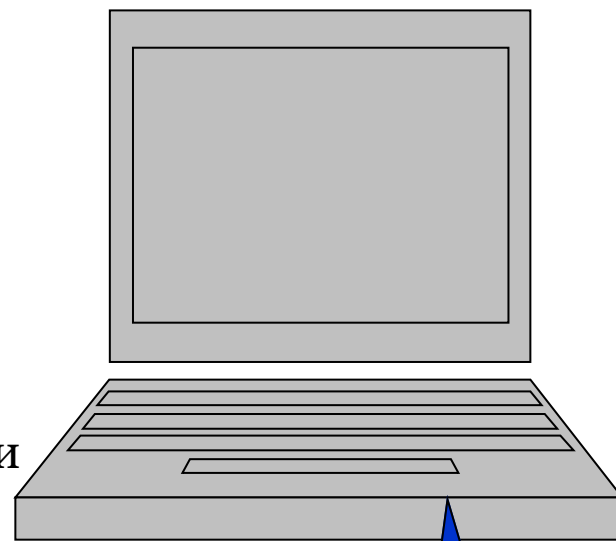
Во второй день фестиваля преподаватели информатики продолжили обмен опытом преподавания компьютерных технологий в школе.

Открыла заседание клуба преподавателей Е.М.Кудряшова(СамЛИТ). Она говорила о преподавании ИКТ в профильной школе. Об особенностях изучения мультимедийных технологий на уроках ПД говорила Е.В. Попова (СамЛИТ). Об использовании деятельностных технологий на уроках информатики, способствующих формированию информационно-коммуникативных компетентностей, рассказала Рязанова И.И.(г. Пермь). Об особенностях технологии организации и сопровождения учебно-исследовательской деятельности в обучении говорила И.И.Новикова (г Астрахань). С системой поддержки в лице талантливых детей познакомила присутствующих Л.Н.Топоркова (г.Саратов). О способах решения воспитательных задач рассказывала А.Ю.Нуруллова (г.Ульяновск). Про профилактику отклонений в поведении старшеклассников говорила В.Г. Соловьянюк-Кротова. С методами создания единого информационно-образовательного пространства в МОУ знакомила Е.Р.Кочелаева(г Астрахань). Вот такой обширной была программа клуба преподавателей.



КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ

Как мы помним, нашим программистам в первый день необходимо было создать игровое приложение - квест. В ходе прохождения квеста игрок должен выполнять задания, чтобы переходить к следующим. Каждое задание посвящено определенному школьному предмету. Признаться, многим это задание показалось трудным. Но были и те участники, для кого выполнить задание не составило труда. Получилось ли у всех создать интересное игровое предложение или не - в любом варианте во второй день всем нашим программистам предстояло следующее задание. Необходимо было создать программу для обучения работы с клавиатурой и мышью.



КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

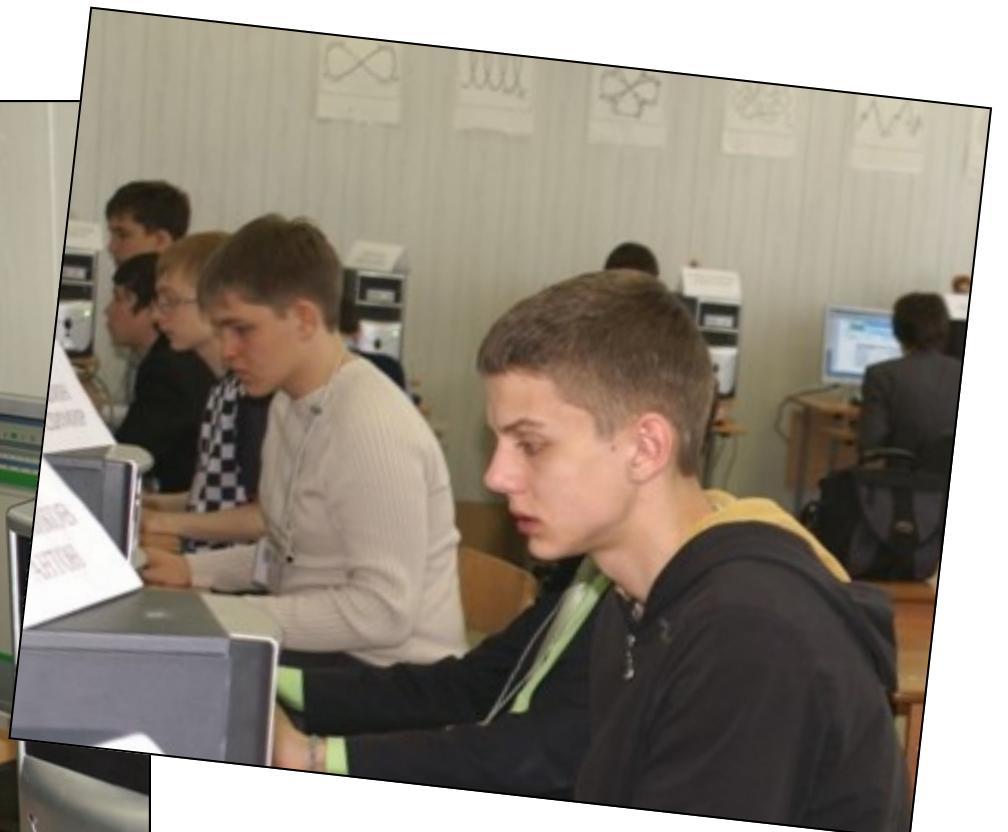
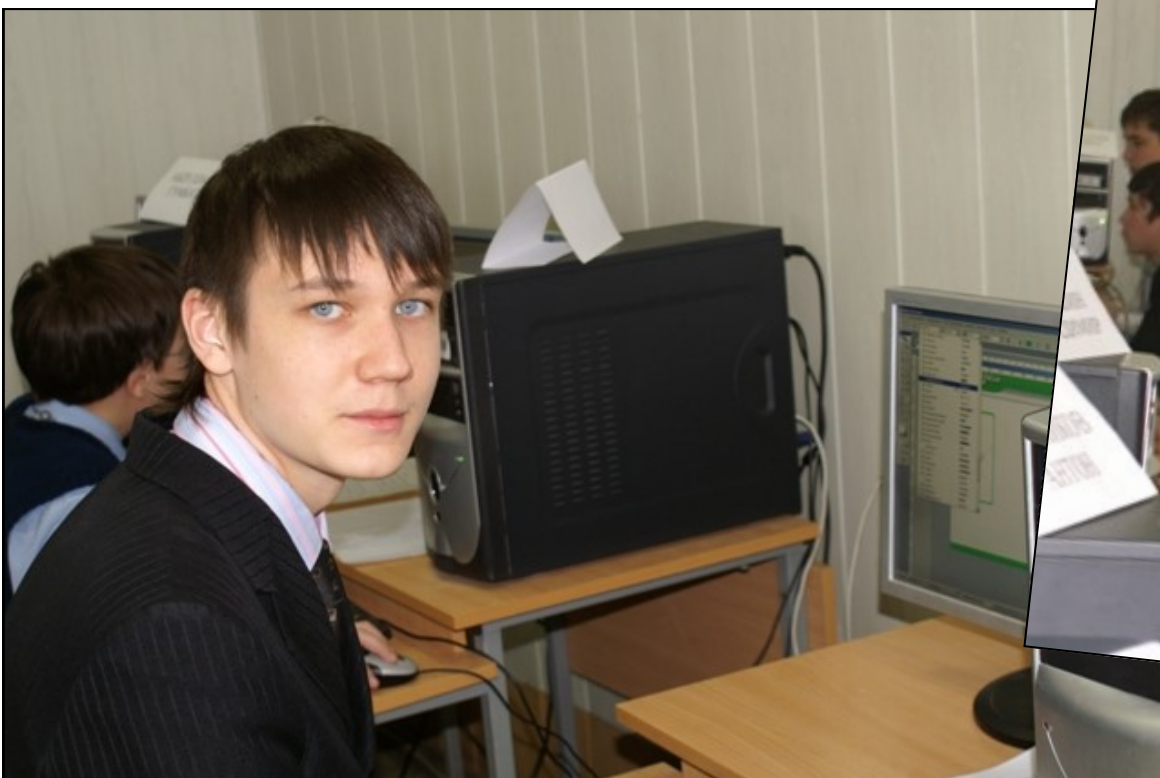
Сегодня ни одного школьника не удивит такое понятие как “Портфолио”.

Грамотно собранное, красиво оформленное Портфолио может стать пропуском к успешной карьере.

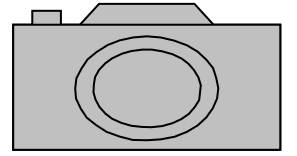
Поэтому умение оформить собственное Портфолио необходимо приобретать как можно раньше.

Задание второго дня для наших web-мастеров и заключалось в разработке структуры и дизайна сайта на тему «Портфолио ученика». Были названы обязательные страницы, которые должно содержать Портфолио: Титульный лист. Мой мир. Моя семья. Моя школа. Мои учителя. Моё творчество. Мои достижения. Отзывы и пожелания. Работы, которыми я гожусь.

Интересное задание, но очень трудоёмкое. Наши юные web-мастера не отвлекались ни на секунду. В кабинете у web-мастеров царила сугубо деловая атмосфера.

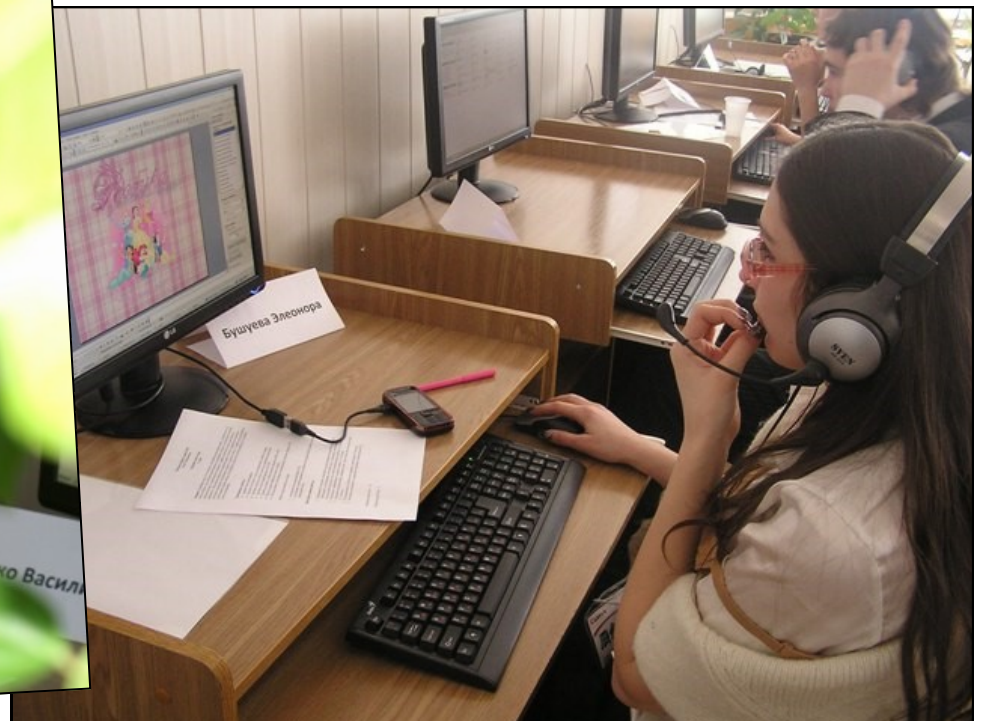
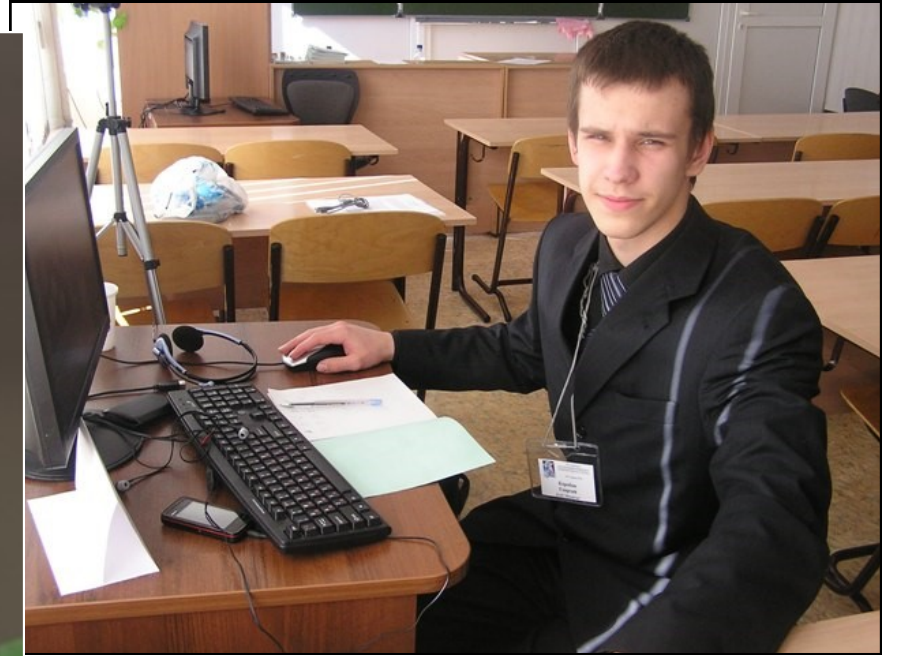


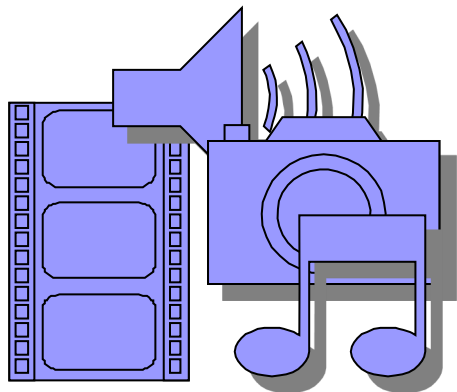
КЛУБ "МЕДИАТОР"



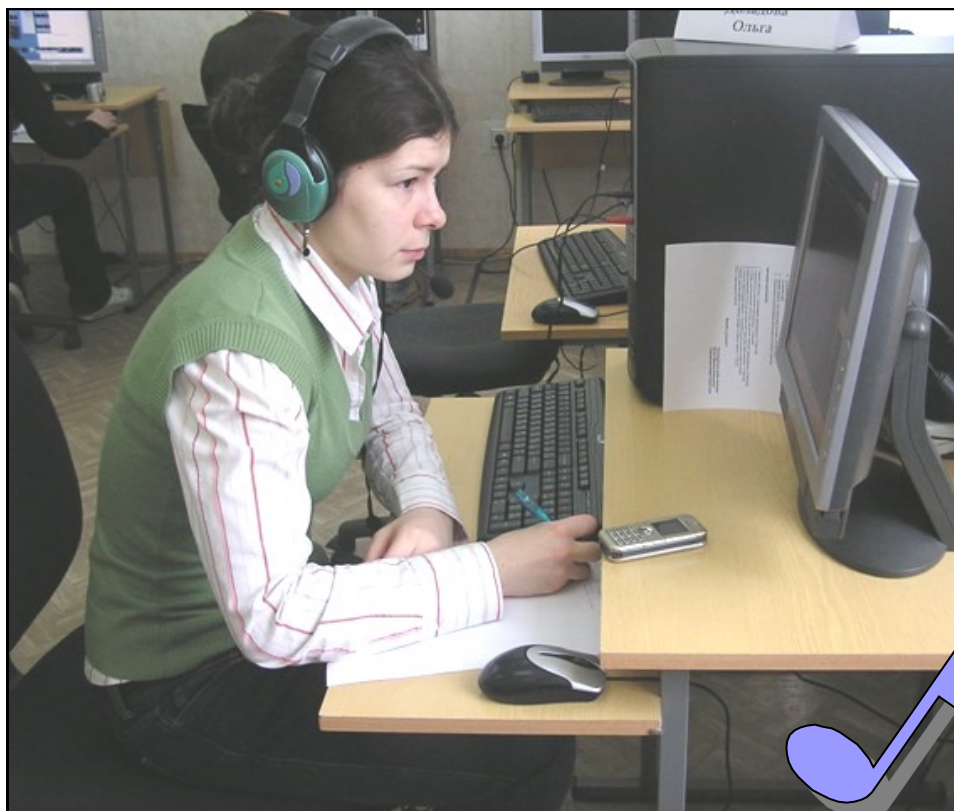
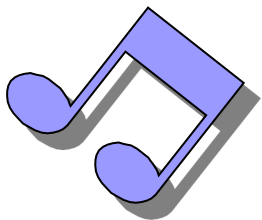
После краткого знакомства с программой Flash Effect Maker , с которой познакомил руководитель клуба В.И.Козлов, участникам предстояло самостоятельно продолжить ее освоение и разработать красивейшую анимированную и озвученную открытку, посвященную своим любимым учителям.

Сразу было оговорено, что наибольшим успехом будет пользоваться открытка без использования встроенных шаблонов.





КЛУБ "АККОРД"



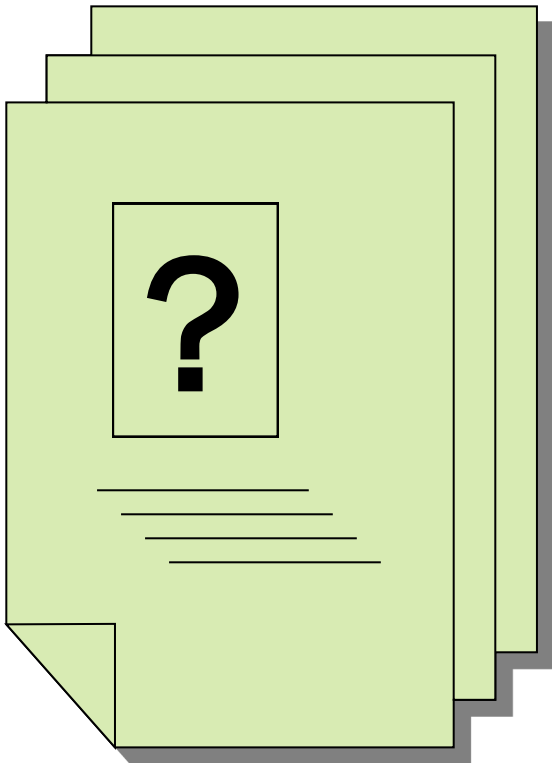
Для участников клуба задание второго дня было также на школьную тему. И гласило оно так: «*Вот и закончились школьные годы...*» - когда-нибудь каждый из Вас скажет эти слова. Что за ними стоит: дружный класс, любимый учитель, долгие минуты уроков, школьные походы, вечера, последний звонок?..

Предлагаем Вам нарисовать свою музыкальную картину, отображающую впечатления о школьных годах на тему «*Вот и закончились школьные годы*».

На этих кадрах вы видите, как погрузились в работу наши музыканты. А результат их творчества мы узнаем на закрытии фестиваля.



КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ



Школа! Школа! Школа! Целых 11 лет! Как внести разнообразие в школьную жизнь? Может попробовать сделать школьные принадлежности более привлекательными? Например, создать дневник. Удобный, красивый, в который будут ставить только отличные отметки! Помечтаем?

Мы-то с вами можем помечтать, а вот дизайнерам во второй день фестиваля и впрямь пришлось изобретать обложку для школьного дневника. На ней они должны были разместить данные об ученике и графические изображения. Ну и, чтобы не обидеть учителя, дизайнерам предлагалось оформить обложку Классного журнала.



Вот так позитивно были настроены на творческий процесс наши дизайнеры. Возможно, среди этих ребят есть будущие знаменитости в области дизайна, которые с гордостью скажут, что первые шаги на этом поприще они сделали на «Компьютерной стране».



КОМПЬЮТЕРНАЯ МОЗАИКА

Завершала второй день фестиваля командная игра «Компьютерная мозаика».



Для этого всех участников пригласили в Театральный зал, где они распределились по командам. Состав команд определил жребий, поэтому в одной команде оказались ребята из разных городов.



Что ж, даже такие гениальные и занятые люди, как наши участники, должны иногда отвлечься от экранов мониторов и взглянуть друг на друга.

Да не просто посмотреть, а проявить смекалку, эрудицию, находчивость и оперативность в ответах на задания игры.



КОМПЬЮТЕРНАЯ МОЗАИКА

Та команда, которая быстрее всех отвечала правильно, набирала бонусные баллы. В каждой команде капитан должен был быстро сориентироваться, кому из членов команды дать право ответа.



Моменты игры были волнующими и увлекательными.

у кто сказал, что игра - это детская забава?! Взрослые дети с удовольствием погрузились в мир игры. И тут пригодились знания, навыки, сноровка, смекалка, юмор всех членов новоявленных команд.

Не посчитайте

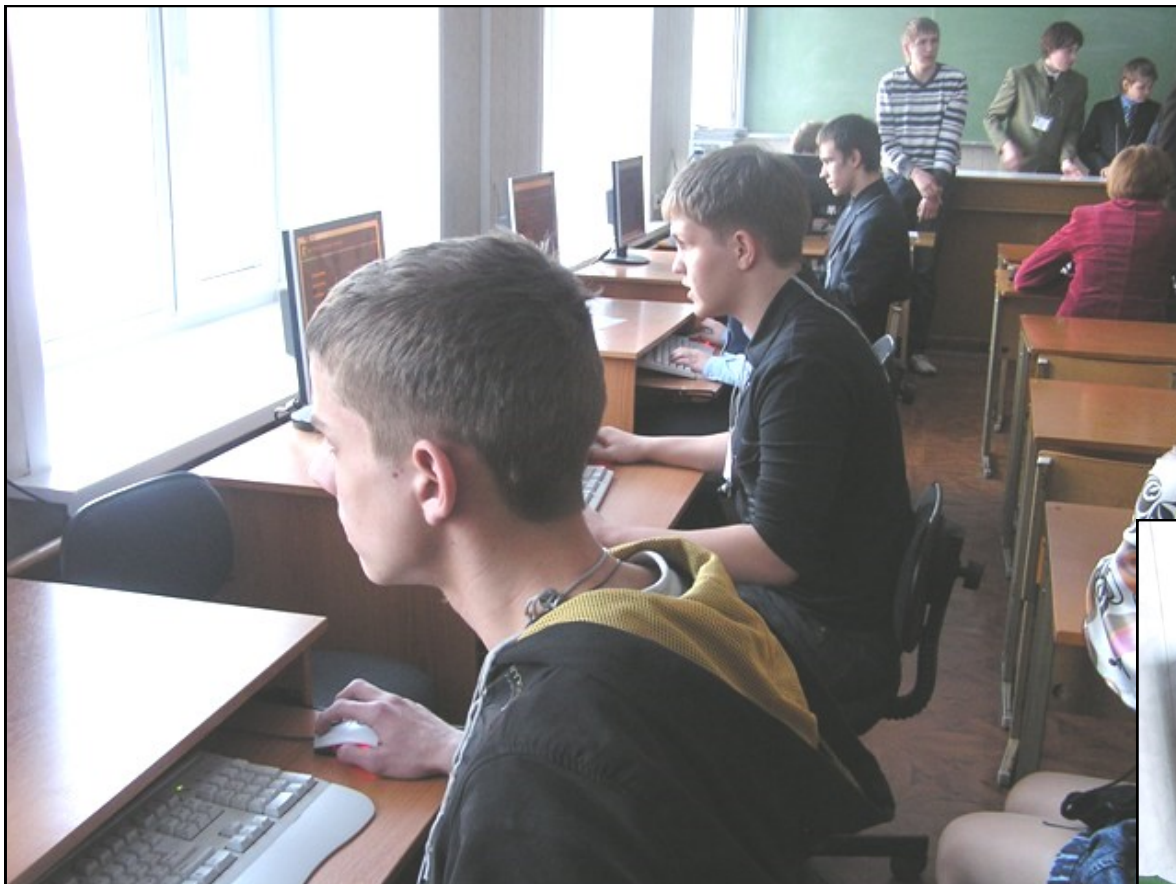
за банальность, но в результате компьютерной мозаики победила дружба - та самая, которая объединила ребят из разных регионов.



ОТКРЫТЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ

ГЕЙМЕРЫ

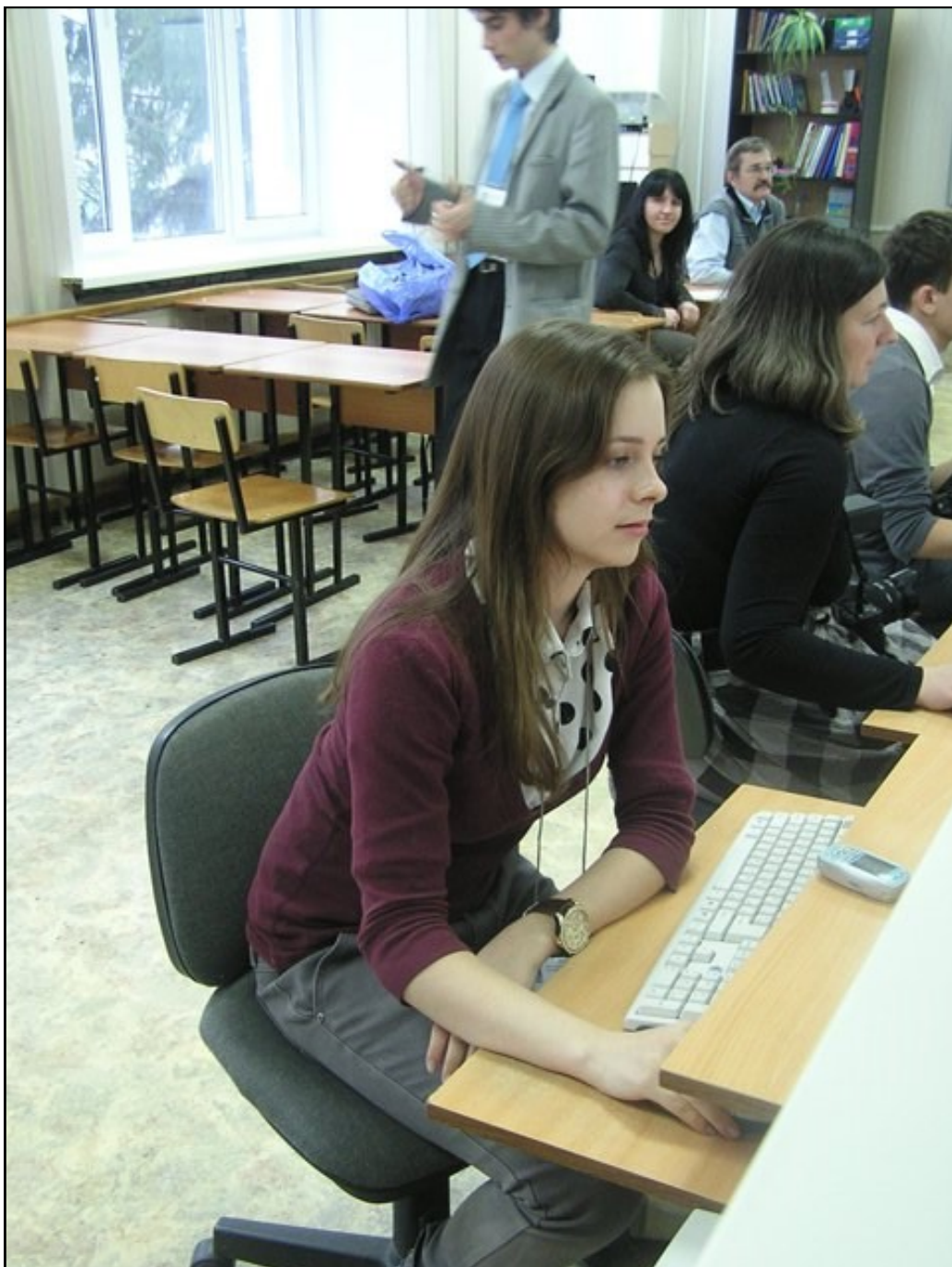
Кто из мальчишек не мечтает стать настоящим геймером?! Но не все взрослые разделяют такое увлечение. Счастье для геймера, это когда его понимают. Вот на нашем фестивале геймеров очень даже понимают и создают условия для здорового спортивного единоборства между желающими побороться за титул геймера «Компьютерной страны». В отборочном туре чемпионата геймеров приняли участие 32 человека. В полуфинал вышли 12, а в финале сразились всего 6. Один из них стал победителем. Его имя мы с вами узнаем на церемонии закрытия фестиваля.



В отборочном туре чемпионата геймеров приняли участие 32 человека. В полуфинал вышли 12, а в финале сразились всего 6. Один из них стал победителем. Его имя мы с вами узнаем на церемонии закрытия фестиваля.



СИСТЕМОТЕХНИКИ



Одновременно с чемпионатом геймеров проходил чемпионат системотехников. Их можно назвать настоящими хирургами компьютерной техники. Несмотря на юный возраст, ребята легко могут с закрытыми глазами разобрать и собрать компьютер. А имя того, кто особенно преуспел в этом мастерстве, мы также узнаем на церемонии закрытия.



ОЧНЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ. ДЕНЬ ТРЕТИЙ ТОРЖЕСТВЕННОЕ ЗАКРЫТИЕ



Этот день фестиваля одновременно радостный и грустный. Грусть от того, что так быстро пронеслись

наполненные интересными мероприятиями дни. Радостный от того, что станут известны имена победителей, сумевших в напряжённых условиях соперничества продемонстрировать свои умения и навыки.

В ожидании торжественной церемонии закрытия участники фестиваля обменивались адресами, читали свежий выпуск газеты «ЛИК», общались и, конечно, гадали, кто же на этот раз станет победителем в различных номинациях.



На фото: слева направо: почетный гость фестиваля, участник Парада Победы 1945 года в Москве Р.А.Максимов, методист музея 3 ГТА Макеева ТН.В. общаются с зам.директора СамЛИТа В.И.Козловым

В 10.30 началась торжественная церемония закрытия XIV фестиваля «Компьютерная страна». Ведущие - Мирная М. и Васильев К. предоставили приветственное слово Е.Е.Астахову - главному консультанту Департамента образования администрации городского округа Самара



В своём выступлении Евгений Евгеньевич подчеркнул, что участники фестиваля, и взрослые, и дети, проявляя профессиональный интерес к компьютерным технологиям, шагают в ногу со временем. Он с удовольствием вручил награды победителям фестиваля, т.к., будучи сам в составе жюри, убедился в настоящем профессионализме наших конкурсантов.

Особое место в церемонии награждения

заняло выступление ещё одного почётного гостя - члена президиума городского Совета ветеранов, полковнику в отставке, участнику Парада Победы 1945 года в Москве Рэма Алексеевича Максимова. От имени городского Совета ветеранов он выразил слова благодарности детям, педагогам, отразившим в своих творческих работах тему войны, победы, тему страданий и беспримерного мужества советского народа.

Рэм Алексеевич возглавил жюри, в состав которого кроме него входили председатель 3 ГТА В.Н.Маслов, методист музея 3 ГТА Н.В.Макеева, военный корреспондент В.М.Дедиков. Они отметили авторов лучших работ на тему «Война. Народ. Победа». Этим ребятам Р.А.Максимов вручил Почётные грамоты от имени Председателя Самарской городской общественной организации ветеранов Ю.В.Фулэй.

Выступление девушек из ансамбля «Романтика» сопровождало всю церемонию закрытия. До свидания, фестиваль!



На фото: Е.Е.Астахов вручает награды победителям

ПОБЕДИТЕЛИ ФЕСТИВАЛЯ



ПОБЕДИТЕЛИ ЧЕМПИОНАТОВ

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ		КЛУБ VEB-МАСТЕРОВ		КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ	
І место	Мусин Камиль	І место	Дмитриев Сергей	І место	Шлыков Егор
ІІ место	Рябов Марк	ІІ место	Гришин Олег	ІІ место	Круглова Екатерина
ІІІ место	Русин Никита	ІІІ место	Иванов Владимир	ІІІ место	Лебединская Карина
КЛУБ «МЕДИАТОР»			КЛУБ «АККОРД»		
І место	Герасимов Анатолий		І место	Суконников Денис	
ІІ место	Наумкин Олег		ІІ место	Шумилов Артём	
ІІІ место	Крикушин Денис		ІІІ место	Доладова Ольга	

ЛУЧШИЕ ТВОРЧЕСКИЕ ВЗНОСЫ

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ		КЛУБ VEB-МАСТЕРОВ		КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ	
І место	Брыксин Матвей	І место	Дмитриев Сергей	І место	Харитонова Екатерина
ІІ место	Рябов Марк	ІІ место	Гришин Олег	ІІ место	Мамцев Иван
ІІІ место	Мусин Камиль	ІІІ место	Трубицин Дмитрий	ІІІ место	Шлыков Егор
КЛУБ «МЕДИАТОР»			КЛУБ «АККОРД»		
І место	Коробов Егор		І место	Рябов Марк	
ІІ место	Крикушин Денис		ІІ место	Доладова Ольга	
ІІІ место	Санчугов Семён		ІІІ место	Бурмистров Александр	
ЛУЧШИЙ СИСТЕМОТЕХНИК			ЛУЧШИЙ ГЕЙМЕР		
Александров Александр			Гришин Олег		

ПОБЕДИТЕЛИ КОМПЬЮТЕРНОГО МАРАФОНА



Команда №1 в составе:
Круглова Екатерина,
Комаров Илья,
Шлыков Егор,
Конопля Олег,
Крикушин Денис

Газета зарегистрирована в реестре школьной прессы России. RSPR 63-00686-Г-02

Выходит с 1992 года. Периодичность – раз в месяц. Тираж – 10 экземпляров

Редактор выпуска - М.А.Бичан
Зам. Редактора - Е.Царькова
Дизайн заголовка - Е.Коробов
Е.В.Корова

Самарский Лицей Информационных
Технологий
443002 Россия г.Самара
ул. Больничная, 14а
тел. 266-96-01

Web-server: <http://www.samlit.net/>
E-mail: licey@samlit.net
Web-master:
admin@samlit.net