

Самарский лицей информационных технологий



Лицейский Информационный Клуб

"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2013" ОЧНЫЙ ТУР. ДЕНЬ ВТОРОЙ.



Весна идет! Весне - дорогу!



Второй день фестиваля начался также с регистрации. В холле лицея собрались уже не просто участники, а настоящие друзья. Ребята живо обсуждали события предыдущего дня, делились впечатлениями. О том, как складывался первый день напоминал видеоролик, который демонстрировался здесь же. Ребята с удовольствием смотрели фотографии открытия фестиваля, работы в клубах. Привлек внимание участников и красочный информационный

бюллетень, подготовленный пресс-центром лицея. После завершения регистрации ребята разошлись по уже знакомым клубам, где их ожидала новая творческая работа.

Тема второго дня оказалась очень актуальной—она касалась потерявшейся где-то весны. У каждого клуба было определенное задание, Кроме работы в клубах ребят ожидала увлекательная квест-игра, а также соревнование геймеров. Более подробно о событиях второго дня фестиваля мы познакомим на страницах нашей газеты



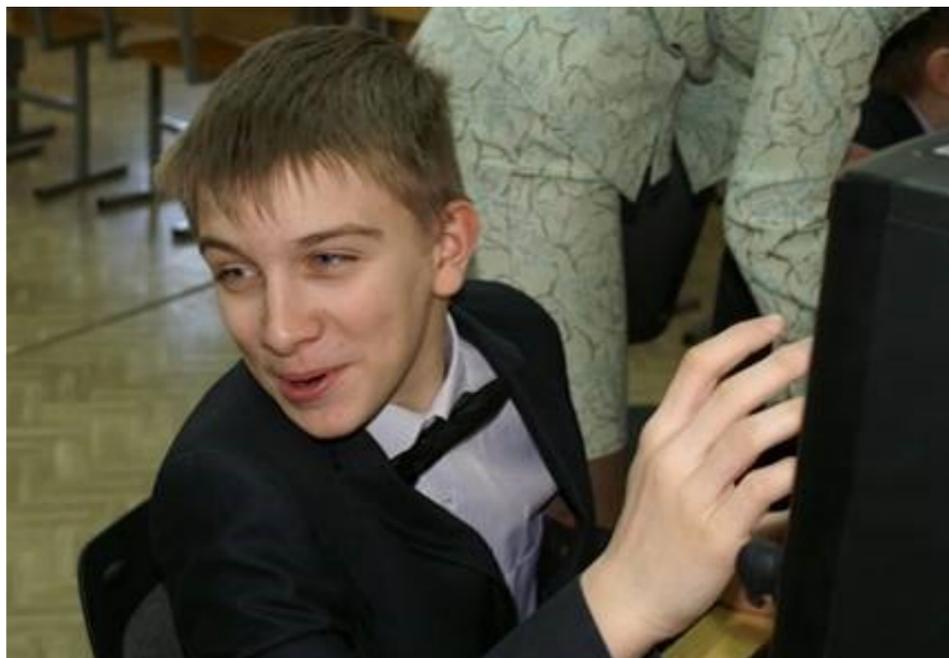
Задание программистам старшей группы было непростое, но увлекательное. Легенда звучала так: весной, когда все вокруг полностью преображается, хочется какого-то обновления и для себя. Вот и мальчик Слава решил побаловать себя новым сотовым телефоном. Естественно, ему очень хотелось, чтобы в классе ни у кого больше не было такой модели телефона как у него. В связи с этим он решил собрать информацию о том, а какие вообще модели сотовых телефонов имеются у его одноклассников. Кропотливо собирая информацию, он записывал ее в файл. А пока он заполнял его, то заметил, что среди его одноклассников есть ребята, которых не беспокоит вопрос об уникальности модели сотового телефона, но сколько их посчитать самому было неудобно, т.к. файл получился немаленький. Ребятам предстояло написать программу, которая поможет мальчику Славе получить ответы на интересующие его вопросы. Конечно были изложены требования к программе. А лучшие работы можно было определить в соответствии с **Критериями оценки**: Интерфейс (0 – 5 баллов). Оригинальность и красочность отображения результата (0 – 5

баллов). Наличие алгоритма поиска нужной модели (0 – 5 баллов). Наличие алгоритма поиска ребят с повторяющимися моделями (0 – 5 баллов). Оригинальность алгоритмов (0 – 5 баллов). Универсальность алгоритмов (независимость от конкретного списка учеников) (0 – 5 баллов). Скорость работы (0 – 5 баллов). Оформление кода (комментарии и т.п.) (0 – 5 баллов).
1. Обработка ошибок (0 – 5 баллов). Наличие инструкции пользователя (0 – 5 баллов).

А программистам младшего возраста предстояло помочь заядлому меломану Боянычу составить музыкальную программу предстоящих танцев в Компьютерной стране». Еще бы! Весной, глядя на пробивающуюся травку, слушая поющих по всюду птиц, душа поет, так и хочется пуститься в

пляс! Перед Боянычем поставили следующие условия: составить список всех мелодий, которые планирует включать, который должен содержать m быстрых и n медленных мелодий;

при проигрывании мелодий Бояныч должен чередовать быстрые и медленные танцы – таким образом, чтобы не исполнялось более двух танцев подряд одного типа. В итоге, ребятам предстояло написать программу в помощь Боянычу, с помощью которой он сможет выполнить все поставленные условия.



КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ



Весеннее настроение царило и в клубе web-мастеров. Ребятам было предложено создать сайт на тему «Весеннее настроение».

Сайт должен был содержать необходимые рубрики: «Стихи о весне», «Биография поэтов», Фотогалерею, сведения об авторе (фотография, дата рождения, место учебы, класс, увлечения, хобби). Возможны и дополнительные рубрики, согласно теме задания.

Кроме того, обязательным было требование к сайту: на 70% должен быть создан на основе исходников (графических, видео, звуковых и т.п.) и на 30% - из авторских материалов (стихотворение о весне собственного сочинения, рисунок, созданный автором о весне, фон).

Неукоснительное правило для web-мастеров—использование готовых решений на бесплатных хостингах (например: narod.ru, ucoz.ru и т.д.) НЕ допускается!

Готовый сайт рекомендовано было разместить на любом бесплатном хостинге с поддержкой этих возможностей (например: px0.ru, web-servis.ru и т.д.). Если же такая возможность отсутствует, то в архив с работой необходимо вложить дампы БД MySQL в кодировке UTF8. PHP-скрипты следует сохранять в кодировке UTF8. Надеемся, что просто-

му читателю это все понятно!

Выбрать лучшую работу независимому жюри должны были помочь следующие критерии оценки работы:

1. Соответствие представленных web-страниц заявленной тематике сайта (содержательная часть сайта (разнообразие и полнота охвата темы) "С до 10 баллов.
2. Грамотность (отсутствие орфографических, грамматических и стилистических ошибок, логичность изложения) "С до 5 баллов.
3. Общий дизайн (целостность впечатления: читаемость текста, цветовое решение) "С до 10 баллов.
4. Наличие дополнительных рубрик "С оцениваются не более 3-х рубрик (0- 5 баллов за каждую рубрику) "С до 15 баллов.
5. Авторская графика и анимация (наличие, качество исполнения, оригинальность идеи, оптимизация) "С до 5 баллов.

6. Правильность работы сайта (одинаковое отображение в различных браузерах, работоспособность ссылок, скриптов, соответствие кодировке) "С до 5 баллов.

7. Использование современных средств web-разработки (применение CSS, PHP и MySQL, JavaScript) "С до 5 баллов.

А кому удалось справиться с заданием лучше всех, мы узнаем на церемонии закрытия фестиваля.



КЛУБ "МЕДИАТОР"



Медиаторам предстояло выразить свое весеннее настроение в презентации «Весенние фантазии». Подоплека такова: заканчивается самый холодный первый месяц весны. Природа просыпается от зимнего сна. На душе появляется радостное чувство предвкушения скорого лета и долгожданных каникул. Душа ликует.

Ребятам необходимо было подобрать необходимые фотографии, рисунки, видеоклипы, мелодии или песни для своего произведения. А проявив всю свою фантазию, ожи-

вить и озвучить видеоматериалы. В распоряжении медиаторов предлагались неограниченный Интернет и собственные способности художника, дизайнера, музыканта и поэта каждого участника.

Выбрать лучшую работу уважаемому жюри должны были помочь критерии оценки работы:

1. Дизайнерское решение, понятный и дружелюбный интерфейс, выполнение требований к публикациям (титульный лист, содержание, литература и используемые ресурсы, отсутствие синтаксических оши-

бок) (1-5 баллов).

2. Количество рабочих страниц не менее 5 (2-5 баллов).

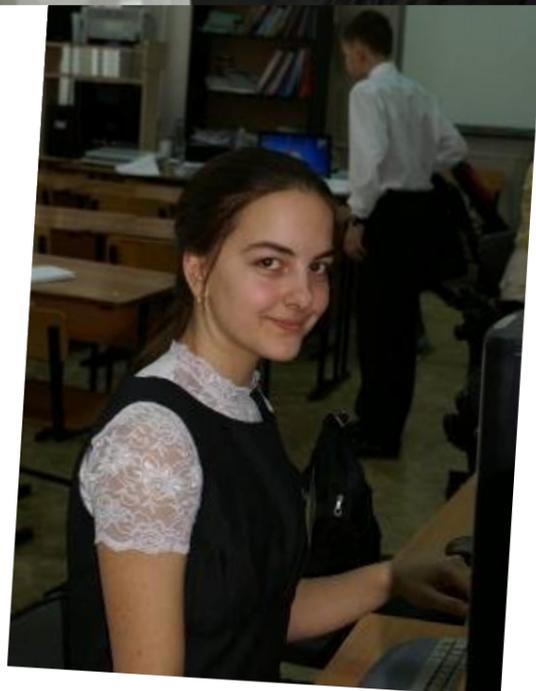
3. Авторские рисунки, фотографии, видео, анимация, текст, звук (стихи, проза, песни, музыка) (1-7 баллов).

4. Интерактивность презентации, оживление фотографий (1-5 баллов).

5. Наличие и управление звуковым сопровождением (0-3 балла).



КЛУБ "ФОКУС"



короткий срок ребятам предлагалось создать весеннее настроение всем участникам фестиваля! Это мог быть клип на весеннюю, солнечную и теплую, по мнению самого автора клипа, песню! А можно было сделать репортаж или автобиографический, документальный видеоролик!

Главным средством здесь конечно должны быть фантазия, умения и способности и огромное желание сделать настоящий шедевр!

Судя по фотографиям, всего этого сполна хватает нашим конкурсантам. На закрытии фестиваля мы обязательно увидим лучшее, что получилось у ребят.

Нашим фокусникам предстояло по-настоящему фокусничать! За



КЛУБ "АККОРД"



Немногочисленным участникам клуба «Аккорд» предлагалось в пределах 3-х минут звучания аудиоролика создать музыкальную зарисовку на тему «Весеннее настро-

ние». Средствами музыки нужно убедить своих слушателей, что нужно совсем немного подождать, и молодая весна заявит о своих правах. Мрачные ныне леса оде-

нутся в зелёную листву, а на их ветвях птицы будут петь песни и вить гнёзда. Пусть сейчас ещё лежит снег, но молодой и звонкий март уже возвещает нам о приходе весны. И первые предвестники тёплого времени года оповестят природу о переменах: быстрые ручьи, звеня и переливаясь, будут разносить радостную весть: "Весна идёт! Весне дорогу!". Вот так примерно словами можно описать ожидаемую музыкальную картину.

В работе ребят приветствовалось наличие авторского текста и использование файлов исходников. **Критерии оценивания работ:** Полнота использования возможностей выбранного музыкального редактора – 10 баллов Оригинальность композиции и количество использованных материалов исходников – 10 баллов Синхронность озвучки видеоряда и читаемого текста – 10 баллов Музыкальность и форма композиции – 10 баллов. Наличие авторского текста - 10 баллов

Но на самом деле лучшую работу услышат наши с вами сердца.

КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ

И в клубе дизайнеров царило весеннее настроение. Ребятам предложили помечтать об этом замечательном времени года! Представить картину: на дворе весна, олицетворяющаяся пробуждением природы, распускающимися почками на деревьях, пробивающейся молодой зеленой травой. А птичьи трели многократно усиливают восторженное весеннее настроение! Тема задания для дизайнеров так и называлась: «Весеннее настроение». Что нужно было сделать ребятам? Создать плакат с лозунгом: «А ты проснулся для весны?!». В дан-

ной работе необходимо было передать то весеннее настроение, которое словно пробуждает каждого человека весной от зимней спячки, придает сил на новые свершения, помогает обрести гармонию с собой и природой.

Критерии оценки лучшей работы:

Завершенная и понятная композиция: 0-5 баллов. Оригинальность идеи, креативное решение (общий дизайн): 0-5 баллов. Цветовое решение (цветовая гармония, композиция): 0-5 баллов.

Мастерство владения графическим пакетом: использование инструментов и возможностей: 0-5 баллов. Правильность оформления (выполнение требований к содержанию архива: формат файлов, качество, пояснительная записка): 0-2 балла. Наличие авторских стихов, рисунков, фотографий: 0-5 баллов.

Но главным критерием для каждого дизайнера служит признание зрителей.



ЧЕМПИОНАТ ГЕЙМЕРОВ

Геймерами называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими. И если во время учебы у ребят остается мало времени для игр, то на фестивале—самое время не только поиграть, а играть в обстановке конкуренции.

Чемпионат геймеров состоял из отборочного тура, полуфинала и финала. Отборочный тур прошел в первый день фестиваля, и в нем приня-

ли участие 40 человек. Чтобы пройти в полуфинал, ребята играли в COUNTER-STRIKE 1.6. По итогам игры в полуфинал прошли 12 человек.

Во второй день фестиваля на чемпионате геймеров разгорелись нешуточные страсти. Сначала конкурсанты должны были пройти гоночную игру Need for speed Underground2. В итоге определи-

лись 6 финалистов, которым предстояло сразиться на игровой приставке X-box360 с подключенным дополнительным комплектом kinect, который предполагает активную физическую нагрузку участников: приседая, прыгая, хватая руками нужно было добывать победные очки. Победил, в прямом смысле, сильнейший.



КОМАНДНАЯ ИГРА КВЕСТ

Во второй день очного тура фестиваля Компьютерная страна кроме соревнований клубных чемпионатов традиционно проводилась командная игра – квест.

В этом году за разработку сценария взялись выпускники СамЛИТа, и их свежие идеи помогли внести изменения в механику игры. Было решено отказаться от системы со станциями и разработать новый игровой процесс, с картами, локациями и свободно перемещающимися в пространстве персонажами.

Основой сюжета игры стала всем известная киноэпопея «Звездные войны». Состав команд был определен выбором компьютера. После того, как ребята распределились по командам, каждая получала свою карту с местами расположения персонажей, а также с кодовым словом, разгадав которое участники бы получили место расположения артефакта. Команда, первой заполучившая артефакт, объявлялась победителем соревнований. Участникам предстояло пройти 12 этапов, в которых они должны были проявить свой ум, ловкость и сообразительность, чтобы получить баллы и расшифровать

ключевое слово. На пути к успеху их ожидали состязания на лазерных мечах с магистром Мейсом Винду, настольный теннис с контрабандистом Ханом Соло, логические задачи принцессы Леи, игра в Кипест с Дарт Вейдером и другие увлекательные конкурсы и соревнования. За каждый конкурс команда получала от одного до трех баллов, и ее командный лист пополнялся буквой или фрагментом буквы из ключевого слова. Ответом на загадку игры служило слово PIANO BENTHALL, указывавшее на то, что местонахождением артефакта является театральный зал. Первой отгадала заветный ключ и пришла к финишу команда №4 в составе Ключевой Полины, Исаевой Рены, Тыщенко Ярослава, Аскеровой Алины, Минибаевой Альбины, Федорова Ильдара и Дружинина Владислава. Всех участников игры ждало торжественное чаепитие, а победителям достался сладкий приз – торт. Игра принесла множество позитивных эмоций, как участникам, так и организаторам. Она дала возможность ребятам продемонстрировать свои творческие способности, командный дух и

стремление к победе. В этом соревновании не было проигравших – все получили возможность проникнуться атмосферой праздника и получить частичку хорошего настроения.



КЛУБ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ



Работа клуба преподавателей во второй день была очень насыщенной: прозвучало десять выступлений педагогов различных дисциплин, поделившихся опытом применения информационно-коммуникативных технологий в школьном образовании.

Большой интерес вызвала тема «Интеграция информационно-коммуникационных технологий и биологии на уроках и во время внеклассной работы» педагогов МБОУ СОШ№162 Натальи Федоровны Бирюковой и Ирины Юрьевны Константиновой, построенная на основе практико-ориентированной деятельности с учащимися в области экологии.

Об интересном опыте работы по формированию информационно-коммуникационных компетенций обучающихся в рамках личностно-ориентированного обучения на уроках информатики и ИКТ поделилась с коллегами педагог МБОУ СОШ№13 го Октябрьский Республика Башкортостан) Лилия Магсумовна Исмаилова.

О социальном проектировании с использованием Интернет-технологий в воспитательной деятельности в школе на примере проекта «Гагаринский взлет» рассказала Людмила Васильевна Васильева, учитель математики и информатики МБОУ СОШ№155.

Учитель физики и математики МБОУ СОШ№163 Татьяна Александровна Ничкасова поделилась опытом применения цифровых образовательных ресурсов с целью повыше-

ния мотивации и качества обучения.

Заведующая кафедрой естествознания и учитель физики МАОУ СамЛИТ Ольга Константиновна Спитрина провела мастер-класс, который призван был продемонстрировать новый подход к обучению в рамках ФГОС.

Богатым опытом работы в области применения информационных технологий в обучении традиционно поделились педагоги МАОУ СамЛИТ: Нелли Борисовна Алексеева («Банк электронных ресурсов как средство продвижения по ИОТ»), Ирина Евгеньевна Космынина («Применение ИКТ на уроках физики»), Ирина Анатольевна Шагова («Использование ресурсов Интернет на уроках истории и обществознания»), Елена Владимировна Жукова, учитель начальных классов.

По итогам работы клуба преподавателей был выпущен сборник, в котором был собран весь ценный методический материал, с которым педагоги выступали на заседаниях клуба в течение всего фестиваля.

По завершению работы клуба педагоги высказали благодарность организаторам фестиваля за проведение такой формы обмена опытом работы в школьном образовании.



Редактор выпуска -
Марина Алексеевна Бичан
Корреспонденты: Диана Зотова
Аня Черномырдина, Дима Герасимов,
Арина Оганисян, Вика Чубарь
Влад Ольхов, Аня Санкеева
Дизайн заголовка -
Елена Владимировна
Корова

Самарский Лицей
Информационных
Технологий
443096 Россия г. Самара
ул. Больничная, 14-а
тел. 223-21-28
Web-server: <http://www.samlit.net/>
E-mail: licey@samlit.net

Выходит с 1992 года

Периодичность :
один – два раза в месяц.
Тираж – 10 экземпляров

Газета «ЛИК»
зарегистрирована
в реестре школьной
прессы России.

RSPR 63-00686-Г-02



Зарегистрировано в Реестре школьной прессы России. РепЛит.ру