



Лицейский Информационный Клуб

# "КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2014" ОЧНЫЙ ТУР. ДЕНЬ ВТОРОЙ.

Второй день фестиваля обещал быть еще более интересным. Собравшись утром в холле лицея, ребята живо обсуждали события предыдущего дня, делились впечатлениями. Участники познакомились друг с другом и в то же время пробудили в себе дух здорового соперничества: все-таки Фестиваль – это конкурс знаний, мастерства участников. А еще в программу второго дня включена так любимая всеми ребятами командная игра реальности-квест. Но это все впереди. Утро же началось вновь с регистрации. О том, как складывался первый день напоминал видеоролик, который демонстрировался здесь же. Ребята с удовольствием смотрели фотографии открытия фестиваля, работы в клубах. После завершения регистрации ребята разошлись по уже знакомым клубам, где их ожидала новая творческая работа. 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.



# КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ



ный интерфейс программы, поработать над дизайном. Кроме того можно было дополнить проект. Добавить возможность менять входные данные, сохранять данные о результатах настраивать уровень сложности, подключить функцию «искусственного интеллекта».

Критерии оценки работы:

1. Работоспособность программы: правильное выполнение заявленных в сценарии действий, устойчивость программы, корректность работы в исключительных ситуациях.
2. Содержательная ценность проекта: смысловая часть игры, использование словаря.
3. Сложность алгоритма;
4. Интерфейс программы: удобство взаимодействия пользователя с программой, дизайн проекта, авторские компоненты.

Важным качеством программиста является основательность и стремление к совершенству. В первый день соревнования программисты начали создавать проект «Лингвистической игры». Они выбрали сценарий и создали движок игры. Во второй день наши конкурсанты приступили к оформлению своих работ. Им предстояло развить идею игры, сделать её завершенной, проверить ошибки, продумать дружествен-

Полностью погрузились в работу



## КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

В рамках второго соревновательного дня web-мастерам предлагалось рассказать об одном из городов на карте Компьютерной Страны. У каждого города есть своя история, свой неповторимый облик, памятники культуры и достопримечательности. Конкурсантам должны были подойти к этому заданию творчески и с душой, ведь рассказывать предстояло о чем-то родном городе, и каждый из этих городов является значимой частью Компьютерной страны.

Для того чтобы выполнить данное задание, необходимо было, пользуясь исходниками, наполнить макеты страниц, созданных в первый соревновательный день в соответствии с названиями разделов. Также можно было дополнить свой портал дополнительными разделами. В результате должен получиться полнофункциональный городской портал.



# КЛУБ "МЕДИАТОР"

В клубе «Медиатор» продолжили работу над проектом «Народное творчество»: разработкой интерактивной сказки-презентации из подготовленных в первый день оживленных иллюстраций. Чтобы закончить начатое, нужно было использовать все свои умения и навыки творчества. Важным моментом являлось собственное озвучивание сказки и ее музыкальное оформление. В качестве помощи была представлена библиотека с подобранными музыкальными роликами.

Выбрать лучшую работу уважа-

емому жюри должны были помочь критерии оценки работы:

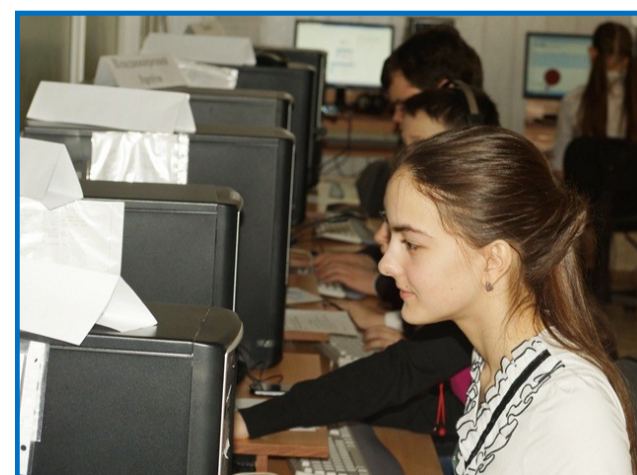
1. Дизайнерское решение, понятный и дружелюбный интерфейс, выполнение требований к публикациям.
2. Законченность презентации с количеством рабочих страниц не менее .
3. Авторские рисунки, видео, анимация, текст, звук (стихи, проза, песни, музыка).
4. Интерактивность презентации, оживление фотографий, использование HotSpot и Drag&Drop.
5. Наличие и возможность управления звуковым сопровождением.



# КЛУБ "ФОКУС"

Во второй день фестиваля «фокусники» узнали, что Доктор является путешественником во времени. Он предложил нашим конкурсантам показать в видеоролике, как развивается культура и наука в XXI веке. Интрига задания заключалась в том, что работы первого и второго дня нужно скомпоновать в один видеофайл, чтобы получить эффект скачка во времени.

В результате должен получиться пятиминутный ролик с непрерывной сюжетной линией, визуальными эффектами. Мы надеемся, что благодаря своим умениям и неисчерпаемой фантазии «фокусники» смогут превратить короткий ролик в настоящий шедевр.



Быть в фокусе



# КЛУБ "АККОРД"



Конкурсанты клуба «Аккорд» в первый день фестиваля начали работу над озвучкой народной сказки. На выполнение такого задания требуется много времени, так что ребята продолжили эту работу во второй конкурсный день. Они уже озвучили

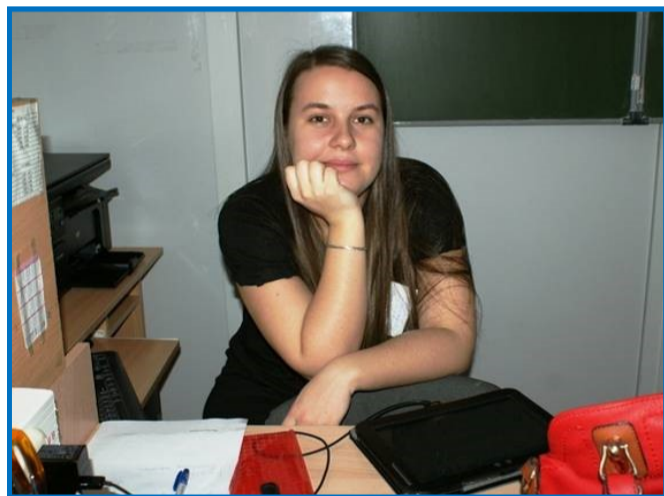


персонажей. Теперь им нужно дополнить выразительное прочтение текста сказки музыкальным фоном из народной музыки, добавить спецэффекты по сюжету и соединить с соответствующим видео рядом. Фантазия и творческая энергия,

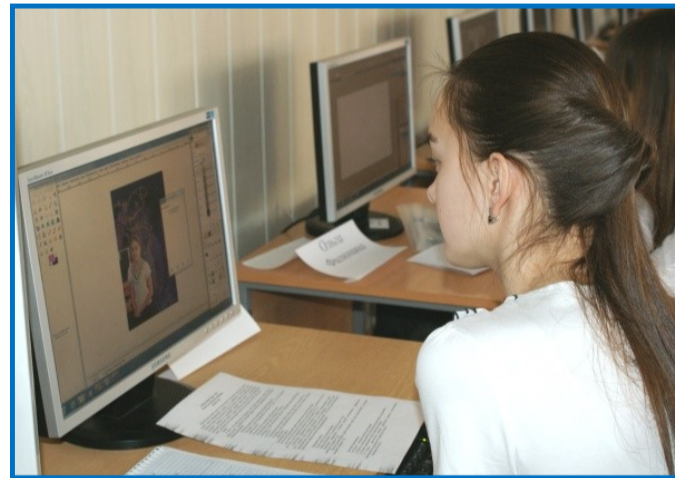
знание технологий записи и обработки звука помогли участникам клуба создать маленькое чудо. Однако оценивать профессиональный уровень работ и выявлять лучшую будет компетентное жюри по строгим критериям:

1. Грамотность обработки сэмплов.
2. Оригинальность композиции.
3. Количество использованных музыкальных фрагментов.
4. Использование голосовых авторских сэмплов.
5. Полнота использования возможностей выбранного музыкального редактора.
6. Наличие иллюстраций.

# КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ



Жители Компьютерной страны не только решают поставленные перед ними задачи и создают новые информационные продукты, но и развиваются в культурном плане. Прилагают усилия, чтобы измениться в лучшую сторону, и стараются поделиться своими успехами с другими. По сложившейся традиции обмен опытом и демонстрация достижений происходит весной. У каждого клуба есть свои герои, свои любимившиеся темы, технические (и не только) приемы. В связи с этим перед клубом дизайнеров стоит вполне конкретная задача. Помочь нашим друзьям в разработке рекламной афиши отчетного мероприятия клуба. Предлагались и образцы названий мероприятий: выставка картин в клубе дизайнеров «Весенние зарисовки»; лекторий в клубе программистов «Divizion by Zero или как избежать ошибок весной?»; концерт в клубе музыкантов «Весенние трели»; интерактивная игра в клубе «Медиатор» «Весна»; вебинар в клубе веб-мастеров «Модные тенденции сайтостроения Весна-лето 2014»; премьера фильма в клубе «Фокус» «Весна. Стоп. Снято. Снова весна...»; семинар в клубе преподавателей по теме «Есть ли смысл учиться, когда на дворе весна?».



В качестве исходника обязательно использовать работу первого дня. Дополнительные исходники выбирались самостоятельно, но не более

двух. Итого можно применить максимум 3 исходных файла и добавить к ним фотографии участников фестиваля.

Необходимая информация для размещения на афише: «Компьютерная страна - 2014», название клуба, название мероприятия, место проведения – Самарский лицей информационных технологий (СамЛИТ), дата проведения – 27.03.2014, время проведения произвольное, адрес в интернете <http://samlit.net/clnew/>

# КОМАНДНАЯ ИГРА-КВЕСТ "НИТИ ВРЕМЕНИ"

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

Как все уже знают, темой фестиваля Компьютерная Страна 2014 является Культура.

Участникам фестиваля представилась возможность воспользоваться машиной времени и отправиться в разные эпохи, чтобы ознакомиться с основными культурными явлениями каждого века, но... Ма-

шина времени вместе с участниками попадала в пространственно-временную трещину! Казалось бы, что уже все! наших героев не спасти! и тут....

Все персонажи! Из разных эпох! Протягивают нити времени! Чтобы все участники, схватившись за них, смогли спастись из ловушки и добраться хотя бы до места отправления!

Участники, перекидывая друг другу нити, выбрались из пропасти. Но их спасители, спасая их, попали

в наше время и не прочь вернуться домой.

Для этого все команды должны восстановить в своей памяти моменты прошлого, вспомнить основные составляющие культурного наследия тех, кто спас их от заточения. Во время прохождения квеста нужно было решить хитрые задачки, подружиться с мудрецом и, конечно, выведать у скрытного оракула тайну перемещения во времени.

## Глазами очевидцев: фоторепортаж об игре



Капитан корабля Олег. Ведет учет заработанных баллов. Выдает ключи на перемещение по маршруту. Загадывает загадки.

Станция «Хореография. Пластика и синхронность — залог успеха. Повторяем за Натальей.



Индиана Джонс (Анатолий) проводит игры с Kinect.

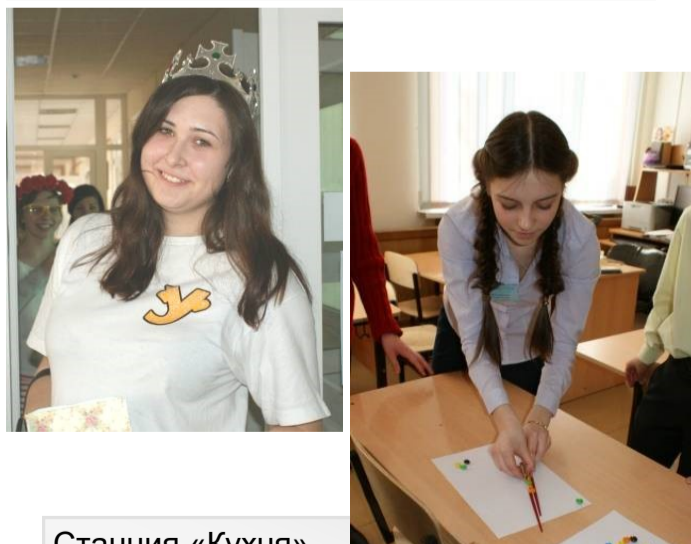


Станция «Кино». «Элементарно, Ватсон». Шерлок Холмс (Дмитрий) проверит deduction.



Станция «Литература». Александра зашифровала строчки антонимами.

Станция «История». Историческую викторину проводит Мария.



Станция «Кухня». Дмитрий дает задание перебрать конфеты M&M: нужно перетащить палочками как можно больше конфет определенного цвета и за ограниченное время китайскими.



Станция «Музыка». Федор в «миноре». Кто поднимет ему настроение?



Станция «Народное творчество». «Сказка—ложь, да в ней намек...»

# КЛУБ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

Работа клуба преподавателей во второй день продолжилась в секции и была еще более насыщенной, чем в первый день. Возглавила работу клуба Мария Владимировна Байганова, зам. декана факультета математики, физики и информатики ПГС-ГА. Курировала заседание Ольга Николаевна Жиркова, зам. директора по УВР МАОУ СамЛИТ. Доклады и мастер-классы второго дня отличались практической значимостью, исследовательским содержанием, новизной подходов к решению проблем, существующих в образовании.

Большой интерес вызвала телеконференция с учителем информатики из города Шар Лидией Николаевной Расторгуевой. Вниманию педагогов был представ-

лен электронный ресурс, позволяющий учителям и учащимся создавать свои собственные электронные пособия.

Об использовании современных информационных технологий в процессе обучения физике в условиях перехода на ФГОС рассказала в своем докладе Ольга Николаевна Жиркова.

Учитель истории СамЛИТа Ольга Алексеевна Егорычева поделилась опытом работы с одаренными детьми. Всеобщее одобрение вызвал доклад Даниила Юрьевича Полукарова, доцента каф. информационных систем и технологии ПГУТИ, на тему «Обучение школьников основам объектно-ориентированного программирования с помощью среды Alice фирмы Oracle».

Кроме докладов на секции «ИКТ в помощь учителю» были проведены мастер-классы. Учителя информатики Екатерина Максимовна Кудряшова, Кристина Александровна Дымнова провели мастер-классы по обучению детей программированию. Светлана Валерьевна Железнякова познакомила коллег с интерактивны-



ми Flash проектами, выполненными её учениками на уроках ОТП. Еще один мастер-класс провел ведущий специалист компании «Открытый код» Павел Алексеевич Васин, который показал, как сделать уроки программирования интересными для школьников. Завершила работу клуба преподавателей Мария Владимировна Байганова докладом «ИКТ-компетентность родителей».

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.



Редактор выпуска -  
Ольга Александровна Нехай

Дизайн заголовка -  
Елена Владимировна  
Коробова

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](mailto: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

RSPR 63-00686-Г-02



Зарегистрировано в Реестре школьной прессы России. Portal.lgo.ru