

ЮБИЛЕЙ!



20 ЛЕТ

“Компьютерная
страна”

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ - СамЛИТ

Об истории создания и проведения **ОТКРЫТОГО ОЧНО-ДИСТАНЦИОННОГО ФЕСТИВАЛЯ «КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА»** рассказывают его создатели — **ЛЕБЕДЕВ НИКОЛАЙ ИВАНОВИЧ**, директор МАОУ «Самарский лицей информационных технологий», Заслуженный учитель Российской Федерации, **КУРОВА НАТАЛИЯ НИКОЛАЕВНА**, Почётный работник общего образования Российской Федерации, кандидат педагогических наук

"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА": 20 ЛЕТ СПУСТЯ

Открытый очно-дистанционный фестиваль «Компьютерная страна» проводится на базе Самарского лицея информационных технологий (сокр. — СамЛИТ) с 1997 года, каждый год около трёхсот школьников и педагогов принимают в нём участие. География «Компьютерной страны» обширна: её виртуальные просторы, кроме Самары, охватывают крупные и небольшие города, сельские поселения, центральные и самые дальние уголки нашей необъятной Родины, а также страны ближнего и дальнего зарубежья. На карте «Компьютерной страны» 100 населённых пунктов.

«Компьютерная страна» является ярчайшим примером самоорганизации педагогического и ученического сообщества в рамках информатизации школьного образования, сетевого объединения единомышленников, обменивающихся творческими идеями и собственными наработками в сфере информационных технологий задолго до намёка на возникновение и триумфальное шествие по Рунету твиттера, фейсбука, «ВКонтакте», «Одноклассников», «ЖЖ» и др.

Сегодня большинство людей уже не замечает множества окружающих их в повседневной жизни электронных устройств, находящихся в постоянной непосредственной близости девайсов, гаджетов, виджетов и прочих проводников в мир виртуальной реальности,



2005 год

Кроме массовости, фестиваль отличает особая творческая атмосфера: любой фестиваль – это всегда праздник – праздник творчества.

как, впрочем, и саму грань между реальностью и виртуальностью. И уж, конечно же, мало кто задумывается, произнося пресловутое «О'кей Google», что в этот момент на самом деле происходит, какой алгоритм приводит в действие команду пользователя.

20 лет – это немалый срок для жизни человека, а для сферы информационно-коммуникационных технологий – целая эпоха, охватывающая стремительный путь развития мировой IT-индустрии, не говоря уже о более чем скромном использовании этих достижений в российском школьном образовании. К примеру, в первый год проведения «Компьютерной страны» максимальная ёмкость жёсткого диска IBM составляла 10 Гб, что считалось несомненным достижением по сравнению с 1995 годом, когда максимальная ёмкость не превышала 2 Гб. Хотя исторический экскурс в прошлое показывает, что к тому времени сменилось уже не одно поколение персо-

нальных компьютеров на базе микропроцессоров Intel: в 1997 году в Самарском лицее информационных технологий насчитывалось пять компьютерных классов, оснащённых IBM PC на базе микропроцессора 286 (известного также под наименованием 80286), Intel 386™, Intel 486™ DX, Pentium®, объединённых в локальную вычислительную сеть с выходом в Интернет, имелись узел оптоволоконной связи, серверная и первый школьный медиа-центр. Надо отметить, что, по сравнению с другими общеобразовательными учреждениями, лицей располагал развитой информационной средой.

Под информационной средой мы понимаем не только программно-аппаратное обеспечение образовательного процесса. Это целый комплекс компонентов, обеспечивающих системную интеграцию информационных технологий в процесс обучения с целью повышения его эффективности. Это мощный управленческий ресурс самоорганизации всех субъектов образовательного процесса: от обучающе-



Создатели и идейные вдохновители фестиваля.



гося до руководителя. Помимо развитой инфраструктуры, лицей располагал мощным арсеналом компьютерных средств обучения, богатым банком электронных ресурсов учебного назначения, постоянно пополняемой медиатекой. Кроме того, внедрённые в учебный план лицея предметы по выбору учащихся в области ИКТ позволили педагогам собрать методическую копилку по ряду спецкурсов, создать интересные проекты лицеистов, наращивать кадровый потенциал, успешно апробировать новые IT-направления. Одним словом, были созданы все условия для возникновения и развития компьютерного фестиваля.

Почему именно фестиваль?

Не олимпиада, не конкурс проектов, не научно-практическая конференция, а именно фестиваль?

Олимпиада, равно как и проведение научных исследований, – удел немногих. В то время, как фестивальное движение предполагает массовость. Это немаловажно, когда каждый учащийся лицея с 8 по 11 класс демонстрирует свои творческие способности в освоении той или иной информационной технологии, участвуя с неподдельным интересом в создании компьютерного проекта. Ведь информационные технологии – образовательный профиль лицея, подлежащий всеобщему обязательному освоению. Поскольку потенциальных участников планируемого мероприятия в СамЛИТе было изначально много, необходимо было найти формат, который бы мог «вместить» всех желающих и при этом не загасить искры совместного творчества педагогов и учащихся. Демонстрировать достижения, умения, навыки, представлять результаты своего компьютерного труда, презентовать созданный программный продукт ребятам надо было увлеченно, красиво, ярко, с огоньком и задором, в дружелюбном общении с окружающими. Фестиваль подходил для этих целей оптимально. Кроме массовости, фестиваль отличает особая творческая атмосфера: любой фестиваль – это всегда праздник – праздник творчества.

Почему открытый?



Клуб «Медиатор» генерирует идеи

Открытый, прежде всего, доступный, находящийся в открытом доступе. Официальный сайт Открытого очно-дистанционного фестиваля «Компьютерная страна» <http://www.samlit.net/clnew/index.htm> является своеобразной копилкой передового педагогического опыта учителей-энтузиастов, банком данных по технологии формирования информационной культуры школьников. Материалы «Компьютерной страны» могут использоваться педагогами для проведения и организации различных внеклассных мероприятий, ведения учебных урочных и кружковых занятий, разработки собственных сценариев. Обучающиеся могут обращаться к доступным электронным ресурсам «Компьютерной страны» в процессе самообразования, использовать их для самооценки и самоконтроля, так как, помимо формулировки заданий, на сайте опубликованы критерии и параметры их оценки, даны ответы и образцы либо примеры выполнения поставленных задач. Неслучайно, Интернет-сайт «Компьютерная страна» стал победителем в призовом конкурсе «Лучший сайт» Программы «Обучение и доступ к Интернет» (IATP), проводимом Школьным сектором Ассоциации RELARN совместно «Прожект Хармони Инк.» (Бюро образовательных и культурных программ Госдепартамента США).

Открытый – обеспечивающий доступ для участия каждому желающему, то есть неограниченному кругу лиц, отвечающим требованиям, изложенным в Положении о фестивале. В отличие от тех же олимпиад и конференций, участие в которых организовывалось по определенной схеме, определялось по спущенной сверху разрядке, лимитировалось квотами различных руководящих инстанций, а порой требовало и немалого денежного оргвзноса, заявку на участие в фестивале каждый школьник или педагог мог направить совершенно бесплатно, безо всяких ограничений, независимо от места своего нахождения, мнения учителей или руководства школы. В условиях цифрового неравенства, когда автоматизированное рабочее место на домашнем компьютере отдельного ученика зачастую значительно отличалось от комплектации среднестатистического школьного кабинета информатики, а уровень ИКТ-компетентности отдельного ученика порой был несопоставим с багажом не сильно продвинутого учителя, предоставленная юному дарованию возможность самостоятельной регистрации в качестве участника фестиваля была более чем оправдана.

Возможность присоединиться, пообщаться, прийти к «Компьютерной



Клуб дизайнеров: великая сила красоты

стране» всегда была открыта не только для участников фестиваля, но и для его соучредителей, организаторов, спонсоров. Так, наряду с СамЛИТом в число учредителей фестиваля вошли Ассоциация городов Поволжья, Департамент международного и межрегионального сотрудничества администрации городского округа Самара, Департамент образования городского округа Самара; в качестве организаторов мастер-классов и членов жюри выступали преподаватели ведущих российских и самарских вузов: ФГАОУ ВО «Самарский государственный аэрокосмический университет имени академика С.П. Королева (национальный исследовательский университет)», ФГБОУ ВПО «Поволжская государственная социально-гуманитарная академия», ГАОУ ДПО (повышения квалификации) специалистов «Самарский областной институт повышения квалификации и переподготовки работников образования», ФГБОУ ВПО «Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики»; на протяжении ряда лет спонсорами фестиваля выступали такие фирмы, как ООО «Прагма-Компьютерные системы», фирма «МДС-Контроль_С», компания «Открытый код».

Открытый – доступный для рассмотрения, обозрения, обсуждения в конструктивном диалоге, выражения собственного мнения, подразумевающий рефлексию и саморефлексию. Первые листы рассылки «Компьютерной страны», помимо анонсов грядущих фестивальных событий, новостной ленты, расписания чемпионатов, содержали обзоры: отзывы участников фестиваля, их оценку и предложения, вопросы для обсуждения и другие элементы обратной связи с оргкомитетом фестиваля. Ряд компьютерных клубов, составляющих основу фестиваля, практиковал построение рейтинговой оценки работ членов клуба не только членами компетентного жюри, но и самими исполнителями по предложенным критериям (за естественным исключением выставления оценки собственной работе). По итогам такого внутриклубного рейтинга присуждался приз зрительских симпатий.



Клуб web-мастеров на регистрации. 2005 год.

тий.

И, наконец, открытый – открытый вовне, выводящий за пределы лицея, раскрывающий возможность сопоставить имеющийся в СамЛИТе уровень подготовки с другими. Напомним, что фестиваль зародился в недрах СамЛИТа, где в силу избранного образовательного профиля IT-подготовка носила массовый характер и первоначально велась по авторским образовательным программам. Тем интереснее было пригласить к участию в фестивале учащихся аналогичных либо иных учебных заведений, воспитанников профильных объединений внешкольных учреждений, ребят, осваивающих углубленно информационные технологии в режиме индивидуальной подготовки. Найти единомышленников, оппонентов, вместе покорять неизведанные вершины.

Почему очно-дистанционный?

Стать участником фестиваля несложно. Главное – выбрать подходящий компьютерный клуб, каждый желающий может подать заявку совершенно бесплатно. Основное условие – требование подтверждения своей причастности к избранному направлению компьютерного творчества. Для этого к заявке необходимо прикрепить свой творческий взнос – работу, которая продемонстрирует компетентному жюри, навыками какого уровня овладел тот или иной участник фестиваля на момент регистрации. Прикреплённый к заявке творческий взнос – своеобразный пропуск на фестиваль. Он, безусловно, может рассматриваться как показатель качества подготовки участника фестиваля, при условии, если сданную творческую работу этот участник готовил самостоятельно.

Традиционно фестиваль проводится в два тура: дистанционно (по сети Интернет) и очно (для победителей дистанционного тура). Но так было не всегда.

Первоначально был только очный тур, а дистанционный тур появился с 1999 года, вскоре после того, как были проработаны идеи дистанционного образования и созданы необходимые технические возможности. Участие в дистанционном туре предполагает се-

тевое взаимодействие участников фестиваля между собой, инструктаж руководителей клубов, непосредственную работу в рамках программы дистанционного тура фестиваля. Необходимым условием участия в дистанционном туре является наличие электронной почты и свободного доступа к сети Интернет.

Первоначально пропускная способность сетей, используемых большинством школ, была невелика, возникали проблемы с отправкой и получением многотомных архивов, ведь никаких облаков на Интернет-горизонте тогда ещё не было видно. Участники фестиваля могли впопыхах отправить некорректно сформированный многотомный архив с выполненными заданиями чемпионата, сильно озадачив жюри системой оценки исполнителей, которые, ещё недавно, по итогам рейтинга оценки творческих взносов, считались явными лидерами фестивальной гонки, а теперь прислали работу, которую не только оценить, «запустить» невозможно. Пережива-

Открытый – обеспечивающий доступ для участия каждому желающему....

....доступный для рассмотрения, обозрения, обсуждения в конструктивном диалоге...

Открытый – открытый вовне, выводящий за пределы лицея, раскрывающий

ния членов жюри понятны: ведь из-за досадных недоразумений есть риск оставить за бортом самых целеустремленных и самых талантливых, так как в очном туре принимают участие финалисты дистанционного тура, имеющие приглашение оргкомитета фестиваля.

Проведение дистанционного тура «Компьютерной страны» значительно увеличило число и расширило состав участников фестиваля. Кроме российских школьников, к фестивалю смогли приобщиться русскоязычные иностранцы, в основном, выходцы из бывших республик СССР, а также российские граждане, оказавшиеся за рубежом. Так не один год принимали участие в «Компьютерной стране» учащиеся школ при Посольствах Российской Федерации в Индии и Швейцарии. Помимо этого в рамках фестиваля «Компьютерная страна» стали раздаваться и иноязычная речь, вести диалоги на английском языке с жителями другого полушария Земли. Так, в марте 2003 года силами администрации и преподавателей СамЛИТа был проведён телемост

«Самарский лицей информационных технологий (Россия) – Conestoga High School (г.Филадельфия, штат Пенсильвания, США)». СамЛИТ стал одной из первых российских школ, апробировавшей посредством Интернет в режиме он-лайн общение «через океан», подготовив и проведя своими силами видеоконференцию. В видеоконференции, кроме американских школьников и их педагогов, принимали участие конгрессмены Соединённых Штатов Америки и тогдашний губернатор Самарской области К.А.Титов, пребывавший в США с деловым визитом. Именно он на очном туре фестиваля «Компьютерная страна» в мае того же 2003 года передал СамЛИТу вымпел от Conestoga High School.

Широта охвата аудитории является несомненным плюсом проведения дистанционного тура фестиваля. Однако, для многих участников привычная, комфортная для компьютерного творчества «домашняя» атмосфера, позволяющая в условиях жесточайшего цейтнота выполнить качественно задания чемпионатов дистанционного тура, пройти компьютерный марафон, воспользовавшись подсказкой педагогов или более опытных старших товарищей, легко из плюса превращается в минус, когда приходит пора демонстрировать свои умения на очном туре, в иных, непривычных, условиях, да ещё полностью самостоятельно.

Очный тур «Компьютерной страны» – лакмусовая бумажка, по которой каждый участник фестиваля может воочию убедиться, что он из себя представляет как программист, дизайнер или веб-мастер, насколько сильно он овладел необходимыми навыками, как глубоко проник в тайны компьютерного творчества.

Изначально «застолбив» в названии фестиваля «очно-дистанционный», мы создали своеобразную подсказку думающим педагогам и учащимся к выбору стратегии и тактики пребывания в «Компьютерной стране». Да, можно воспользоваться подсказками, даже помощью друзей, на дистанционном туре (благо никто не видит), но что будет потом, дальше, когда ты останешься один на один с заданием очного тура, и надо будет максимально мобилизовать все



Клуб программистов—2007 год.



усилия, ничего не упустить из виду, чтобы самостоятельно справиться с поставленной задачей.

Как возникла клубная организация «Компьютерной страны»?

Традиционно любая школьная среда достаточно консервативна и заорганизована. Наверное, это неотъемлемые атрибуты фундаментального и мощного образования. Однако, сама избранная форма фестиваля нацеливала на поиски более «свободной» коллективной организации. Организации, над ко-

торой не должны были довлеть устои классно-урочной системы, учебные рейтинги и позиционирование внутри классного коллектива; организации, где каждый мог раскрыться заново, начать с чистого листа, не боясь экспериментировать, не оглядываясь на свой прежний статус «хорошиста», «отличника» или «троечника». Есть любимое дело – освоение компьютерной технологии, есть неподдельный интерес к избранному направлению, и, значит, возникающее объединение должно быть, прежде всего, клубом единомышленников, фанатов своего дела.

Клуб подразумевает общение, развитие в содружестве, регулярность реальных, а учитывая очно-дистанционный характер проведения фестиваля, и виртуальный встреч. Клуб предоставляет возможность обсуждать в неформальной обстановке важные вопросы, демонстрировать инновационные подходы, делиться собственными наработками, показывать свои проекты тому, кто сможет их оценить по достоинству.

Вступить в клуб может каждый желающий, но, чтобы стать полноправным членом клуба, надо показать, на что ты способен – сдать своеобразный творческий оргвзнос.

Чтобы стать членом клуба программистов, необходимо предоставить в качестве творческого взноса программу (продукт, выполненный автором с использованием языков или сред программирования) – исполняемый файл (EXE), а также все необходимые для работы программы библиотеки и модули, исходный код с комментариями, инструкцию по работе с программой, набор тестовых примеров (при необходимости).

Желающие вступить в клуб компью-



СамЛИТ стал одной из первых российских школ, апробировавшей посредством Интернет в режиме он-лайн общение «через океан», подготовив и проведя своими силами видеоконференцию.

терных дизайнеров представляют в качестве творческого взноса файл в формате JPG или CDR, исходный файл, выполненный средствами растрового или векторного графического редактора.

В клуб веб-мастеров предоставляется сайт, включающий в себя не менее двух web-страниц в формате HTML или PHP, главная их которых поименована index. Предлагаемые варианты разделов (рубрик) сайта: главная страница (описание тематики сайта), фотогалерея, информация об авторе, часто задаваемые вопросы (F.A.Q.), интерактивные тесты, доска объявлений, книга отзывов и предложений. При этом использование готовых решений на бесплатных хостингах (например: narod.ru, usoz.ru и т.д.) не допускается! Сайт рекомендуется разместить на любом бесплатном хостинге либо предоставить архив с работой в требуемом формате.

Для работы в клубе «Медиатор» надо создать интерактивное мультимедийное приложение на заданную тему.

А в клубе видео и анимации «Фокус» потребуется предоставить видео или анимационный ролик, продолжительностью не более 2 минут.

Тема творческих взносов, как правило, известна заранее, традиционно она сообщается на церемонии закрытия очного тура предыдущего фестиваля.

В рамках фестиваля накапливается и обобщается опыт проводимого на школьном уровне процесса информатизации, демонстрируются лучшие практики учителей в процессе работы фестивального клуба преподавателей «Информационные технологии в школьном образовании».

Программа Открытого очно-дистанционного фестиваля «Компьютерная страна» всегда отличается насыщенностью: серия открытых клубных чемпионатов, на которых участники фестиваля устанавливают личное первенство, компьютерный марафон, где участники получают командный зачет, открытые чемпионаты геймеров, системотехников, конкурсы на лучший творческий взнос, реали-квест, вебинары, мастер-классы, круглые столы и многое другое.

Сегодня состав клубов и их членов существенно изменился. Население «Компьютерной

страны» заметно помолодело: теперь принимать участие в фестивале могут учащиеся, начиная с десятилетнего возраста. Руководителями некоторых клубов стали выпускники СамЛИТа, являющиеся некогда лауреатами и призерами открытых чемпионатов фестиваля «Компьютерная страна». В 2015 году, помимо традиционных клубных чемпионатов и чемпионатов геймеров и системотехников, проводился открытый чемпионат по установлению личного первенства в номинации: «Лучший робототехник «Компьютерной страны – 2015». Участникам фестиваля открылись новые просторы для творчества, новые горизонты.

ХРОНОЛОГИЯ "КОМПЬЮТЕРНОЙ СТРАНЫ"

Коротко о том, какие мероприятия включала в себя программа фестиваля в разные годы

1997

Соревнования знатоков компьютерных технологий по четырем возрастным категориям:

- среди учащихся 5-х классов,
- среди учащихся 6-7 классов,
- среди учащихся 8-9 классов,
- среди учащихся 10-11 классов.

Конкурс разработанных программных средств.

Показательные выступления победителей городских, областных соревнований по информатике.

1998

Чемпионат компьютерных игр

Чемпионат знатоков "hardware" и "software"

Чемпионат по программированию

Чемпионат офисмейкеров

Чемпионат компьютерных дизайнеров

Командный зачет клубов

Многоборье победителей чемпионатов.

Все чемпионаты проводились в двух возрастных категориях: для учащихся пролица и для учащихся лицея и соответственно подводились итоги и выявлялись победители отдельно среди 5-6 классов и среди 7-9 классов.

1999

Открытые чемпионаты СамЛИТа по установлению личного первенства членов клуба по следующим номинациям:

- «Лучший программист - 99»;
- «Лучший компьютерный дизайн - 99»;
- «Лучший компьютерный музыкант - 99»;
- «Лучший web-мастер - 99»;
- «Лучший геймер - 99».

Командное первенство «Компьютерный марафон»

Культурно-развлекательная программа:

- Эрудит-кафе,
- интеллектуальное казино «Что? Где? Когда?»,
- игра-путешествие «Реальная виртуальность»,
- демонстрация выставки-конкурса научно-методических разработок «ИТ в образовании».

2000

Работа клубов программистов, дизайнеров, Web-мастеров, клуба «Компьютер и музыка».

Открытые чемпионаты СамЛИТа по установлению личного первенства членов клуба по следующим номинациям:

- «Лучший программист-2000»,
- «Лучший web-мастер-2000»,
- «Лучший компьютерный дизайнер-2000»,
- «Лучший геймер-2000»,
- «Лучший музыкант-2000»,
- «Лучший электронщик-2000».

Командное первенство «Компьютерный марафон»

Конкурсы, викторины.

Концертные выступления.

Работа клуба преподавателей «Информационные технологии в образовании» во главе с заведующим кафедрой информатики Самарского государственного педагогического университета, доктором педагогических наук Пугачем Валерием Исааковичем

2001

Командное первенство «Компьютерный марафон»

Чемпионат геймеров

Чемпионат системотехников

Виртуальная экспресс-экскурсия в портретную галерею: игра-викторина «Информатика в лицах»

Конкурс электронных рекламных буклетов «Vivat, festival!»

Информационное домино. Игра для любознательных

Интеллектуальное казино «Мегабайт»

Интеллектуальное казино «CD-ROMик»

Конкурс электронных рекламных буклетов «Vivat, festival!»

Игра для любознательных «Информационное домино»

В рамках работы клубов состоялась презентация-конкурс творческих работ членов клубов, представленных в информбанк оргкомитета фестиваля.

2002

Чемпионат офисмейкеров

Чемпионат геймеров

Чемпионат системотехников

Интеллектуальное казино «CD-ROMик»

Игра «Информатика в лицах»

Видеосалон «Фестиваль Компьютерная страна»

Брейн-ринг «Компьютерный мир»

Выставка творческих работ участников фестиваля и курсовых проектов.

Игра-квест «Компьютерный марафон».

2003

Открытые чемпионаты СамЛИТа по установлению личного первенства членов клуба по следующим номинациям:

- «Лучший программист - 2003»,
- «Лучший компьютерный дизайнер - 2003»,
- «Лучший web-мастер -2003»,
- «Лучший компьютерный музыкант - 2003»

Чемпионат геймеров

Чемпионат системотехников

Виртуальная экскурсия «Информатика в лицах»

2004

Клубные чемпионаты за звание:

- «Лучший программист -2004»,
- «Лучший компьютерный дизайнер -2004»,
- «Лучший web-мастер - 2004»,
- «Лучший компьютерный музыкант - 2004»,
- «Виртуоз мультимедиа - 2004».

Чемпионат офисмейкеров

Чемпионат геймеров

Чемпионат системотехников

Игра «Информатика в лицах»

Игра-викторина «Компьютерный мир»

Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»

Игра «Умники и умницы».

Эрудит-кафе

Экспозиция «Ресурсы медиацентра».

Выставка курсовых проектов учащихся СамЛИТа

Выставка «Компьютерному марафону фестиваля – 5 лет!»

2005

Клубные чемпионаты за звание:

- «Лучший программист -2005»,
- «Лучший компьютерный дизайнер -2005»,
- «Лучший web-мастер - 2005»,
- «Лучший компьютерный музыкант - 2005»,
- «Виртуоз мультимедиа - 2005».

Чемпионат геймеров.

Чемпионат системотехников.

Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон».

Эрудит-кафе. Дискотека.

2006

Конкурс на лучший творческий взнос.

Клубные чемпионаты за звание:

- «Лучший программист -2006»,
- «Лучший компьютерный дизайнер -2006»,

ХРОНОЛОГИЯ "КОМПЬЮТЕРНОЙ СТРАНЫ"

«Лучший web-мастер - 2006»,
«Лучший компьютерный музыкант - 2006»,
Виртуоз мультимедиа - 2006»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест «Секретный код»

2007

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест

2008

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест

2009

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест

2010

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест

2011

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд»
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд», «Фокус»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Командная игра-квест «Время – вперед»

2012

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд», «Фокус»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»

Командная игра-квест «Время – вперед»

2013

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд», «Фокус»
Чемпионат геймеров
Чемпионат системотехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест
Экскурсия-знакомство с лицеем (для участников клуба преподавателей)
Экскурсия в музей Боевой Славы 3-й ГТА

2014

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд», «Фокус»
Чемпионат геймеров
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест
Экскурсия-знакомство с лицеем (для участников клуба преподавателей)
Экскурсия в музей Боевой Славы 3-й ГТА
Экскурсия в специализированный центр образовательной робототехники «Техноцентр»
Экскурсия в компанию «Открытый код»
Выставка роботов
Спортивные игры с Kinect

2015

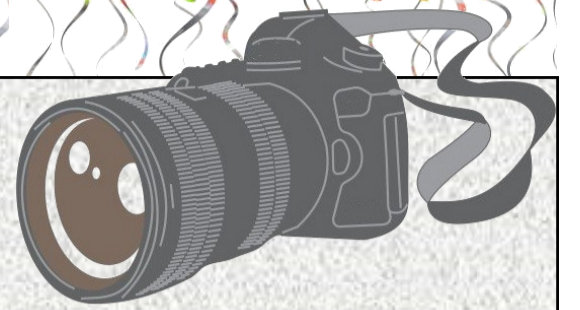
Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд», «Фокус»
Чемпионат геймеров
Чемпионат робототехников
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест
Экскурсия по лицее с посещением музея ЗГТА
Мастер-классы для школьников и педагогов
Спортивные игры с Kinect

2016

Конкурс на лучший творческий взнос
Клубные чемпионаты на установление личного первенства клубов программистов, дизайнеров, web-мастеров, «Медиатор», «Аккорд», «Фокус»
Чемпионат геймеров
Дистанционная игра-квест «Компьютерный марафон»
Реалити-квест
Экскурсия по лицее с посещением музея ЗГТА
Мастер-классы для школьников и педагогов
Спортивные игры с Kinect

ЛОВИ МОМЕНТ

ФОТО ИЗ АРХИВА «КОМПЬЮТЕРНОЙ СТРАНЫ»



Редактор выпуска -
Ольга Александровна Нехай

Материалы предоставлены:
Куровой Наталией Николаевной,
Кудряшовой Екатериной Максимовной,
руководителями клубов

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

RSPR 63-00686-Г-02



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