



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



Очный тур фестиваля «Компьютерная страна» традиционно проходит в дни весенних каникул. Вот и на этот раз 26 марта 2013 года Самарский лицей информационных технологий гостеприимно распахнул двери для финалистов конкурса— учащихся школ Самары, Самарской области, Башкортостана, Татарстана.

Первый день очного тура фестиваля начался с регистрации участников по клубам. Интересен тот факт, что те из ребят, кто хотя бы раз посетил «Компьютерную страну», обязательно возвращается сюда еще и еще. Их можно смело назвать старожилами. Это ученики МАОУ СамЛИТ Влад Дружинин, Катя Харитоновна, Денис Крикушин. Во второй раз приезжают на фестиваль Иннокентий Бравчук и Сашенька Оджиева (МБОУ СОШ №119, Самара), а также Эмир Муллахметов (СОШ №99, г. Казань, Татарстан).

Было замечено и большое количество новичков, что подчеркивает неослабевающий интерес к «Компьютерной стране» новых поколений школьников. Мы успели познакомиться с некоторыми новичками—сестрами Настей и Ксенией Калашниковыми (МБОУ СОШ №10 «Успех», Самара), Сашей Калемалькиной (МБОУ СОШ № 155, г. Самара), Надей Надёжкиной (МБОУ СОШ № 161, г. Самара), Женей Теличко (МБОУ СОШ №13, г. Самара), Аня Железнякова (ГБОУ СОШ №5, г. Новокуйбышевск, Самарская область).

В красочно украшенном холле лицея участники познакомились с программой предстоящих конкурсных дней. Волнующее и приподнятое настроение царило повсюду. Нам остается пожелать участникам успехов, радостных открытий, новых знаний, интересных друзей и ярких впечатлений!



ТОРЖЕСТВЕННОЕ ОТКРЫТИЕ



В первый день очного тура Фестиваля состоялось торжественное его открытие в театральном зале лицея.

Участники фестиваля подготовили «визитки» клубов: дизайнеры исполнили песню про то, как необходим миру настоящий дизайн, программисты инсценировали стихотворение, которое подытожили девизом о важности своего профиля, участники клуба «Фокус» смонтировали ролик, в котором продемонстрировали не только свое мастерство, но и хорошее чувство юмора.

После таких шуточных «визиток» руководители клубов уже вполне серьезно рассказали о том, чем занимаются на клубах ребята, что изучают, какие приобретают знания, умения, навыки. Затем каждый руководитель клуба представил лучшие работы дистанционного тура, а также творческие взносы. Примеча-

тельно то, что некоторые руководители клубов когда-то сами были участниками «Компьютерной страны» и остались ее гражданами даже после окончания лицея, возглавив клубы: Саша Желандинова—дизайн, Толя Герасимов—«Медиатор», Олег—«Фокус», Дима Тетиков—web-мастеров.

Участников Фестиваля приветствовали почётные гости: **руководитель аппарата помощников Председателя Самарской Губернской Думы Леонид Яковлевич Тихун, Председатель Совета лицея Илья Александрович Бобылев, заместитель декана факультета математики, физики и информатики ПГСГА, старший преподаватель кафедры ИКТ в образовании Мария Владимировна Байганова.** Все гости подчеркнули большое значение фестиваля «Компьютерная страна» в раскрытии и развитии творчества детей и молодежи.

Всех собравшихся приветствовал постоянный участник «Компьютерной страны» - Лауреат российских и международных кон-

курсов лицейский вокальный ансамбль «Романтика» (руководитель И.В.Арцыбасова).

После завершения церемонии открытия всем участникам была предложена экскурсия по лицей, в том числе и в Музей 3 Гвардейской танковой армии. И это не случайно: задание первого дня очного тура было связано с героическим прошлым знаменитой дивизии под командованием маршала Павла Семеновича Рыбалко.

Ну, а дальше всех—и детей, и взрослых—ожидала интересная и насыщенная событиями работа в клубах. Об этом читайте на следующих страницах спецвыпуска «ЛИКа».

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ



Герои 3-й Гвардейской танковой армии стали темой фестиваля «Компьютерная страна-2013».

Всё дальше уходят в историю события Великой Отечественной войны. Однако со стороны минувших лет все более отчётливо видится человечеству величие и значимость подвига, совершенного советским народом. Этот всенародный подвиг вобрал в себя и беззаветное мужество героев 3-й гвардейской танковой армии, как летопись славных побед, одержанных Советской Армией.

Для того чтобы одержать победу в очередном сражении необходимо учесть ошибки и различные ситуации, возникавшие в предыдущих сражениях. А это требует анализа большого количества информации. В силу того, что компьютерные технологии во время Второй Мировой войны были развиты совсем не так как сейчас, такой анализ генерал-майору Рыбалко Павлу Семеновичу приходилось делать в уме!

Конкурсная задача первого дня очного тура для программистов предлагала реализовать компьютерную программу, которая позволит

вводить, просматривать и сохранять информацию о сражениях, а также получать информацию о сражениях с самыми большими и с самыми маленькими потерями.

Были обозначены требования к программе.

После запуска программы пользователь получает доступ к ранее введенной информации о сражениях. Он может просмотреть ее, изменить. По желанию он может дополнить ее информацией о новом сражении.

О каждом сражении предлагалось хранить следующую информацию: место сражения, информация о противнике, наименование и количество единиц техники противника, наименование и количество единиц техники 3 ГТА, исход сражения, примечание.

Программа по полученным данным должна была выводить информацию о сражениях с самыми большими и самыми маленькими потерями 3 ГТА, а также общее количество сражений и количество сражений в которых 3 ГТА одержало победу.

Чтобы безошибочно определить победителя были выведены критерии оценки:

При оценке учитывалось:

1. Интерфейс (0 – 5 баллов).
2. Оригинальность и красочность графического отображения результата (0 – 5 баллов).
3. Наличие алгоритмов поиска сражений с max и min потерями (0 – 5 баллов).
4. Оригинальность алгоритма (0 – 5 баллов).
5. Универсальность алгоритма (его независимость от конкретного списка сражений) (0 – 5 баллов).
6. Скорость работы (0 – 5 баллов).
7. Оформление кода (комментарии и т.п.) (0 – 5 баллов).
8. Обработка ошибок (0 – 5 баллов).
9. Наличие инструкции пользователя (0 – 5 баллов).
10. Звуковое сопровождение. (0 – 5 баллов). Максимум—50 баллов!

Совсем скоро мы узнаем имя того участника, кому удастся выполнить работу в соответствии со всеми критериями и требованиями.

КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ



Клуб web-мастеров подразделяется на младшую и старшую группы. Соответственно задание для групп отличалось по трудности: младшим предлагалось создать сайт на тему: «Дважды герои СССР 3 –ей Гвардейской танковой армии», а старшим—сайт “Боевой путь 3-ей ГТА”. И тот и другой сайты должны были включать важные рубрики: Боевой путь 3 ГТА, Состав и вооружение, Биографии генералов, галерея наград и знамен, фотогалерея. Возможны были и дополнительные рубрики, согласно теме задания. При оформлении работы авторы не должны были забыть и про себя: следовало указать дату рождения, место учебы, класс, увлечения, вложить фотографию.

Были также обозначены требования к высылаемой работе:

Сайт должен был создан (на 90%) на основе исходников (графических, видео, звуковых и т.п.) и на 30%-авторские материалы(фон, рисунок и т.п.) Не допускалось использование готовых решений на бесплатных хостингах (например: narod.ru, ucoz.ru и т.д.)

Во время выполнения работы можно использовать различные редакторы кода, текстовые редакторы и библиотеки

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

Файлы должны быть сохранены в виде ZIP-архива с содержанием:

- сайт; комментарии (текст в формате RTF с содержанием (ФИО автора, класс, учебное заведение, город).

Определить победителя должны были помочь критерии оценки работы:

1. Соответствие представленных web-страниц заявленной тематике сайта (содержательная часть сайта (разнообразие и полнота охвата темы) – до 10 баллов.
2. Грамотность (отсутствие орфографических, грамматических и

стилистических ошибок, логичность изложения) – до 5 баллов.

3.Общий дизайн (целостность впечатления: читаемость текста, цветовое решение) –до 10 баллов.

4. Наличие дополнительных рубрик – оценивалось не более 3-х рубрик (0- 5 баллов за каждую рубрику) – до 15 баллов.

5. Авторская графика и анимация (наличие, качество исполнения, оригинальность идеи, оптимизация) – до 5 баллов.

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

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

Идеальной работа может стать с максимальным количеством баллов—55.Две пятерки!

КЛУБ "МЕДИАТОР"



В память о наших воинах 3-й Гвардейской танковой армии, павших и победивших в этой войне, «медиаторам» предстояло создать свою презентацию, посвященную этому событию. В музее Боевой Славы 3 ГТА СамЛИТа воссоздана ДИОРАМУ одного из сражений 3 ГТА. Ребятам предстояло оживить и озвучить ДИОРАМУ в своей презентации.

Исходные материалы были представлены в библиотеке. Но ребятам предлагалось не ограничивать свое творчество этими материалами. В их распоряжении—музей Боевой Славы 3ГТА, Интернет, и, конечно, собственные способности художника и поэта. С пожелания удачи началась работа

работе:

- Объем приложения не более 300 Мб.
 - Единый стиль интерфейса.
 - Наличие титульного листа, интерактивного меню и справки.
 - Наличие гипертекстовых ссылок на страницах приложения.
 - Наличие иллюстраций формата JPG, PNG.
 - Наличие звукового сопровождения (форматы WAV, MP3).
 - Использование эффектов смены страниц.
 - Использование собственных анимационных роликов в формате GIF, SWF.
- Файлы следовало сохранить в виде программ (исполняемый файл .EXE), исполняемых презентаций

в клубе. Ребята должны были сформировать обязательные разделы:

- 1)Титульный лист
 - 2) сведения об авторе
- Еще необходимо было выполнить **требования к**

или готовых публикаций, с необходимыми для работы программы библиотеками, модулями и проигрывателем;

Критерии оценки работы:

1. Дизайнерское решение, понятный и дружелюбный интерфейс, выполнение требований к публикациям (титульный лист, содержание, литература и используемые ресурсы, отсутствие синтаксических ошибок) (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).
- Максимум, который можно набрать—25 баллов.

КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ



Нашим юным дизайнерам было предложено сделать открытку, посвятив ее Дню танкиста.

Перед тем, как приступить к выполнению задания, ребята посетили лицейский музей 3 Гвардейской танковой армии. Здесь хранятся реликвии военного времени—личные вещи воинов-танкистов: письма с фронта, полевые сумки, военные гимнастерки, танковые шлемы, военные билеты, грамоты за подписью И.Сталина и В. Молотова. На стенах музея—портреты танкистов, фотографии военных лет. Большой интерес посетителей неизменно вызывает диорама битвы за Днепр. Все это должно было настроить на то, чтобы ребята смогли передать чувство гордости за мужество советских танкистов и выразить признательность их подвигу.

Ребятам были озвучены **требования к работе:**

использование настоящих реликвий, предоставленных музеем. Безусловно, наличие авторских рисунков, фотографий, стихов должно было добавить работе значимости. При этом было обязательным использование не менее двух исходных изображений.

Для наиболее объективного оценивания работ конкурсантов, были названы **критерии оценки работ:**

1) Завершенная и понятная композиция: 0-5 баллов.

2) Оригинальность идеи, креативное решение (общий дизайн): 0-5 баллов.

3) Цветовое решение (цветовая гармония, композиция): 0-5 баллов.

4) Мастерство владения графическим пакетом: использование инструментов и возможностей: 0-5

баллов.

5) Правильность оформления (выполнение требований к содержанию архива: формат файлов, качество, пояснительная записка): 0-2 балла.

6) Наличие авторских стихов, рисунков, фотографий: 0-5 баллов. В общей сложности лучшая работа набирает максимальное количество баллов— 27.

Файлы необходимо было правильно оформить в виде ZIP-архива, который должен был содержать графический файл в формате jpg размером 1024*756 (и исходные файлы в формате xcf/psd/cdr); комментарии (текст в формате RTF).

Ну, а что у ребят получилось в итоге, мы сможем увидеть уже на второй день фестиваля.

КЛУБ "ФОКУС"



Ребятам клуба «Фокус», или «фокусникам», как шутливо они называют себя, предстояло выполнить вполне серьезное задание. Оно было посвящено воинам-танкистам, внесшим большой вклад в Победу в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов. В память о танкистах, павших и победивших в той войне, необходимо было создать видеоролик.

Чтобы собрать материал и получить вдохновение на такую важную тему, ребята также посетили музей 3 Гвардейской танковой армии. Главным объектом их внимания стала диорама. Вот ее-то ребятам предстояло оживить и озвучить в видео. Необходимые исходные материалы были представлены в библиотеке. Но конкурсантам было рекомендовано не ограничивать свое творчество только этими материалами. Можно было использовать ре-

сурс Интернет, ну и, конечно, продемонстрировать собственные способности художника, мастера по спецэффектам, режиссера и поэта.

Основное требование: Видеоролик должен включать «ожившую» диораму. Готовый проект ребята должны были сдать как готовое видео в одном из популярных форматов. Чтобы определить лучшую работу, жюри должно будет опираться на **критерии оценки:**

1. Непрерывная сюжетная линия (0 – 5 баллов).
2. Выполнение основного задания (0 – 5 баллов)
3. Авторские рисунки, видео, фото, текст, звук (стихи, проза, песни, музыка) (0 – 5 баллов)
4. Художественное исполнение (0 – 5 баллов). В итоге—20 баллов.



КЛУБ "АККОРД"

В 2013 году исполняется 70 лет знаменитой битве за Днепр, которая явила собой очередное крупное поражение сил вермахта. Советские войска, в том числе и танковые, в короткие сроки на широком фронте форсировали одну из крупнейших рек Европы и вынудили немецкие войска отступить по всему фронту. Такова предыстория задания для наших звукорежиссеров. В честь знаменитой битвы было написано немало произведений, в том числе стихотворение «Переправа». Вот его-то и предстояло озвучить, применив необходимые «исходники» и, конечно же, ав-

торские сэмплы.

Критерием для определения лучшей работы служили следующие показатели:

- 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 форма композиции— 10 баллов;
- использование авторского текста - 10 баллов.

Итого максимум 50 баллов.



КЛУБ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ



В то время, как дети погрузились в работу, преподаватели, приехавшие из разных вузов и школ Самары, Самарской области, Башкортостана и Татарстана тоже не скушали.

Вначале гостям была предложена экскурсия по лицей. Педагоги познакомились с работой коллег начальной школы в области применения информационных технологий. Затем посетили кабинеты филологии, физики, в которых преподаватели этих дисциплин также поделились опытом использования на уроках информационных ресурсов.

Затем, после небольшого перерыва, начал работу Клуб преподавателей «Информационные технологии в школьном образовании». Возглавила работу клуба **Мария Владимировна Байганова**.

В первый день работы клуба прошла очень интересная видеоконференция с автором учебника по информатики **Людмилой Федоровной Соловьевой**. Затем о сервисах WEB 2.0 и использовании их в профессиональной педагогической деятельности рассказала **Людмила Александровна Серых**, руководитель отдела ЦРО. Опыт работы в формировании информационной компетентности на уроках информатики поделилась учитель МАОУ СМТЛ **Ирина Александровна Боякова**. Затем последовал мастер-класс молодого преподавателя МАОУ СамЛИТ **Людмилы Анатольевны Евтеховой**, представившей роботизированный комплекс LEGO Mindstorms v.9797. Выступление **Ирины Сергеевны Макаровой**, кандидата физико-математических наук СГУПС, о создании электронного ресурса в программе POTATOES завершил работу клуба.



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

