

Самарский лицей информационных технологий



**"КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2015"**

**XIX Международный Открытый ежегодный очно-дистанционный фестиваль «Компьютерная страна — 2015» взял старт. Удачи всем участникам!**



В девятнадцатый раз фестиваль «Компьютерная страна» откроет двери для любителей компьютерного творчества, для тех, кто по-настоящему увлечен удивительным миром современных технологий.

Фестиваль «Компьютерная страна» традиционно проходит в два тура. I тур (9 по 19 февраля 2015) — дистанционный - предполагает сетевое взаимодействие участников между собой, инструктаж руководи-

телей клубов, непосредственную работу в рамках программы дистанционного тура фестиваля. Во II туре — очном - примут участие финалисты дистанционного тура, имеющие приглашение оргкомитета фестиваля.

Для вступления в клубы и участия в фестивале конкурсанты представили на суд жюри творческие взносы на тему «В мире литературных героев». Галерея персонажей, созданных претендентами на участие в фестивале, показала, что многие любители компьютерного творчества не только владеют информационными технологиями, но и проявляют интерес к книжной культуре. Их работы стали прекрасным симбиозом искусства и современных технологий.

В мае 2015 год исполняется 70 лет со дня Победы в Великой Отечественной войне. Конечно, не могли не отметить эту значительную дату при организации Компьютерной страны-2015. Так, задания дистанционного тура были посвящены Великой Отечественной войне и Дню Победы. Конкурсанты создавали свои работы: писали программы, создавали сайты, делали коллажи, снимали видео- и аудио-ролики – на патриотические темы, отдавая дань глубокого уважения защитникам Родины в Ве-

ликой Отечественной войне.

Дистанционная командная игра «Компьютерный марафон» в этом году была посвящена любимому всеми жанру фольклора — сказке. Этапы игры хорошо знакомы постоянным участникам «Компьютерной страны». Новичкам же представилась возможность впервые окунуться в захватывающую атмосферу игры-квеста, в котором правильный ответ каждого этапа марафона является ключом к следующему, так что игрокам пришлось не только блеснуть своими знаниями, но проявить изрядную сноровку.

Очный тур фестиваля будет состоять из традиционных частей, хотя в этом году он займет только два дня 24 и 25 марта. Это потребует от участников большей организованности и скорости выполнения заданий на темы, объединенные общим названием «Классика и современность». В первый день пройдут чемпионаты по установлению личного первенства членов клуба программистов, клуба компьютерных дизайнеров «Абрис», клуба "Медиатор", клуба "Аккорд", клуба web-мастеров, клуба «Фокус». Преподаватели в рамках работы клуба для педагогов "Информационные технологии в образовании" обсудят актуальные вопросы преподавания информационных технологий в формате круглого стола. Второй день участники фестиваля, ребята и преподаватели, посвятят мастер классам, которые станут приятным дополнением к напряженной соревновательной программе. Продолжит работу клуб преподавателей. Завершит второй конкурсный день торжественное закрытие и церемония награждения победителей.

Фестиваль является открытым для каждого, кто устремлен в будущее, к новому образованию информационного общества.

**В добрый путь, фестиваль!**

**ГЕОГРАФИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА**

<b>АСТРАХАНЬ</b> — 15 участников	<b>КАЗАНЬ</b> — 1	<b>ПЕНЗА</b> — 18	<b>САРАТОВ</b> — 20
<b>ВОЛГОГРАД</b> — 1	<b>КИНЕЛЬ</b> — 3	<b>САМАРА</b> — 175	<b>ТОЛЬЯТТИ</b> — 5
<b>ДНЕПРОПЕТРОВСК</b> — 1	<b>НИЖНИЙ НОВГОРОД</b> — 40	<b>п. РОЩИНСКИЙ</b> — 4	<b>УЛЬЯНОВСК</b> — 7
<b>ЙОШКАР-ОЛА</b> — 1	<b>ОКТЯБРЬСКИЙ</b> — 1	<b>САРАНСК</b> — 2	<b>ЧЕБОКСАРЫ</b> — 4

# ДИСТАНЦИОННЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ

2015 год – год знаменательный. Человечество отмечает 70-летие Победы советского народа в Великой Отечественной войне. Для нашей страны эта дата наполнена особым смыслом. Это – священная память о погибших на полях сражений. Это – наша история, наша боль, наша надежда... Основной долг всех последующих поколений нашей страны - долг перед поколением победителей - сохранить историческую память о Великой Отечественной войне, не оставить в забвении ни одного погибшего солдата, отдать дань благодарности за героический подвиг в Великой Отечественной войне живым ветеранам войны и трудового фронта.

## ЗАДАНИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА

### КЛУБ

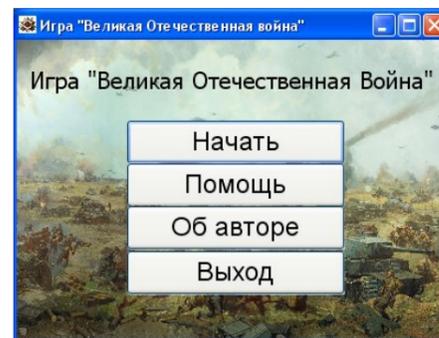


Игры про великую отечественную войну всегда были популярны. Дело даже не в том, как они организованы, скорее тут дело в историческом сюжете,

ведь Великая Отечественная война до сих пор живет в сердцах людей. И действие в таких играх происходит в знакомых географических реалиях, а не в феодальном хаосе Средневековья. В душе многих из нас живет великий военачальник, и, наверное, приходили в голову мысли, что если бы я был командующим, то война прошла бы совсем по другому сценарию.

Вот программисты и сценаристы компьютерных игр стараются очень красиво и, главное, исторически точно подать нам события тех дней, чтобы мы сами смогли командовать войсками, решать, кого и когда отправить в бой, писать свою историю Великой Победы!

Задачей программистов было написать фрагмент компьютерной игры на основе фактического материала посвященного Великой Отечественной войне. объекта военной техники и пользователя. Тема обязывала, но свою задачу конкурсанты выполнили. Лучшие проекты выполнены профессионально, с отдачей.



### КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ

70-летие Победы в Великой Отечественной войне - потрясающее событие! Вдохновившись патриотическим духом и праздничным настроением клуб «Абрис» предложил конкурсантам дистанционного тура создать работу, посвященную Победе.

Дизайнеры создавали праздничную почтовую марку, используя исходную заготовку. Клуб дизайнеров «Абрис» получил множество интересных работ: выполненных в векторных и растровых графических редакторах, коллажей и авторских рисунков. Особенно хочется отметить, что несколько участников подошли к этому заданию со всей серьезностью и собрали материалы из семейных архивов. Так Сазонова Анна разместила на

своей марке военную фотографию своего дедушки, а Аржакова Юлия использовала выписки из архивов и произведения своего дедушки – сына погибшего героя. Было приятно и интересно оценивать такие патриотические работы.



### КЛУБ «ФОКУС»

В этом году задания дистанционного тура были посвящены 70-летию Великой Победы. В память об этом событии членам клуба "Фокус" предлагалось создать видео или анимационный ролик на тему



«Никто не забыт, ничто не забыто!». В своей работе нужно было использовать примеры из представленной библиотеки и дополнить сборник авторскими видеокадрами. Участникам предлагалось проиллюстрировать стихотворения военных лет, рассказать о патриотической работе в учебном заведении: экскур-



сиях в музее, посещении ветеранов и т.п.

В клубе "Фокус" приняло участие 39 конкурсантов, которые попробовали побывать как в роли сценариста, так и в роли видеооператора, а также показать свободное владение технологией видеомонтажа.

Особенно стоит выделить несколько работ, авторы которых и станут победителями и призерами дистанционного тура. Так, работа Клевцова Артём (СамЛИТ) отличается качественным выполнением, в ней присутствует много авторских компонентов: видеокадры, стихи, звук. А Портнова Лиза (СамЛИТ) в своем видеоролике знакомит нас с героями некоторых книг военных лет из своей домашней библиотеки. Рыбина Дарья создала проект по теме "Блокада Ленинграда". В своём видео она использовала систему Хромокей. Шавшаев Роман (МБОУ СОШ №25, г. Саранск) создал видеоролик о школьном музее "Набат времени". Малахова Анастасия (МБОУ СОШ №58, г. Нижний Новгород) в работе "Никто не забыт, ничто не забыто" показала тяжёлое время военных лет. Тяжов Андрей (СамЛИТ) создал анимационный ролик о деятельности музыканта в тылу.

## КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

Задание в Дистанционном туре фестиваля «Компьютерная страна 2015» в клубе web-мастеров связано с 70-летием Победы в Великой Отечественной войне. Яркой негасимой звездой сверкает она на небосклоне отечественной истории. Ничто не может заменить её: ни годы, ни события. Не случайно День Победы – это праздник, который с годами не только не тускнеет, но занимает всё более важное место в нашей жизни. Web-мастера получили задание создать сайт на тему: «Поклонимся великим тем годам...». На страницах своего сайта они должны показать подвиг народа, как на войне, так и в тылу. В работе необходимо использовать не менее 10 предложенных исходников. Все используемые ресурсы должны быть указаны на странице «Источники». В Дистанционном туре приняли клуба web - мастеров участни-



ки из г. Самара, г. Саратова, г. Нижний Новгород, п.г.т. Рошинский, Самарская обл.

Работы учащихся творческие, интересные и технически грамотные. В очном туре мы увидим честную борьбу лучших из лучших.

## КЛУБ «МЕДИАТОР»

### Гимн клуба «Медиатор»

Кончилась шестая перемена.  
Началась в СамЛИТ вторая смена.  
И бегут по коридору дети  
В «Медиатор»-лучший фильм на свете.  
Там они узнают, что когда-то  
Видео не делали ребята.  
Не вставляли звук в свои проекты,  
А лишь писали длинные конспекты.  
Но однажды все переменялось  
И лаборатория открылась.  
Мультимедиа теперь в почете.  
Членов клуба вы не перечтете.  
Делаем красивые программы  
Обижаются вот только мамы:  
Приходить домой мы поздно стали  
В «Медиаторе» мы новый мир узнали.

Название клуба взято из названия авторской системы «Медиатор», созданной специально для разработки мультимедийных презентаций. В системе сочетаются такие основные свойства, как простота и удобство управления, мощь и оперативность разработки мультимедийных приложений.

В 2015 году члены клуба приняли участие в работе фестиваля «Компьютерная страна» и показали, как с помощью различных программных средств, можно разработать красивые и почти профессиональные интерактивные мультимедийные приложения. Дистанционный тур прово-

дился по теме «Никто не забыт! Ничто не забыто!». Тема посвящена 70-летию Победы над фашистскими захватчиками. В основе темы лежит стихотворение К.Симонова «Сын артиллериста». По заданию необходимо было создать мультимедийную презентацию по содержанию этого стихотворения, т.е. оживить и визуализировать его, озвучить, анимировать отдельные фрагменты, провести исследование места событий (п-ов Средний), найти и представить прототип героя. Конечно, полный анализ стихотворения ребята не осилили, но умение применять различные компьютерные мультимедийные технологии для части эпизодов продемонстрировать сумели. Работа клуба продолжается.



## КЛУБ



В этом году членам Клуба компьютерных музыкантов «Аккорд» в качестве задания дистанционного тура было предложено создать проект на тему «70 лет Победы в Великой Отечественной войне».

Всего в фестивале приняли участие 14 учеников.

В старшей возрастной группе (8-11 классы) победил Владимир Макаров (Самлит, 11 класс). Компетентное жюри высоко отметило умение Владимира работать со специализированным программным обеспечением, гармоничность звучания и музыкальную форму композиции. Проект Прекина Артура (Самлит, 8 класс) отличается интересным авторским исполнением стихотворения Н. Брауна. В работе Мешкова Алексея (Самлит, 8 класс) с помощью фрагментов песен изложены события довоенных и военных лет.

В младшей возрастной группе (4-7 классы) по единодушному мнению судей победу одержала Дарья Мешкова (Самлит, 4 класс). В работе жюри высоко ценило оригинальность композиции. В попурри из военных песен Сорокиной Маргариты (Самлит, 6 класс) жюри отметило грамотность оформления и гармоничность звучания.



# КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАРАФОН

И вновь в рамках дистанционного тура фестиваля прошел командный «Компьютерный Марафон». В этом году командам предстояло путешествие по известным сказкам. Участники Марафона должны были решить хитрые задачи и искать ключевые слова, которые давали возможность выйти на очередной этап игры.

Игра проходила в формате web-квеста. Участвовать можно было командой или индивидуально.

Рейтинговая таблица выстраивалась по двум критериям — количеству найденных ответов и времени выполнения каждого задания.

В этом году для участия в Марафоне было заявлено 28 команд из Чебоксар, Нижнего Новгорода, Пензы, Саратова, Тольятти и Самары. Знание информационных технологий, сообразительность и смекалка, командный дух и хорошее настроение — вот такой набор инструментов понадобился соревнующимся для выполнения непростых заданий Компьютерного Марафона.

Ребята сортировали числа в двоичной и шестнадцатеричной системах счисления, отыскивали таинственный тег HTML, чтобы спасти персонажей мультфильма «Остров ошибок», решали задачу на графах и помогали Рикки-Тикки-Тави быстрее добраться домой, применяли правило золотого сечения, чтобы определить имя сказочного героя, отыскивали в коде web-страницы таинственную карту острова сокровищ, редактировали музыкальный трек, чтобы разгадать автора популярной песни, и даже играли в компьютерную игру, чтобы получить очередной ключ.

Когда до финиша оставалась всего несколько шагов, участники Марафона неожиданно попали на знакомую страничку, где была спрятана подсказка в виде незамет-

ной гиперссылки. Новый ключ оказался в черновиках почтового ящика кота Матроскина, который, в отличие от участников Марафона, совершенно не умел содержать свои письма в порядке.

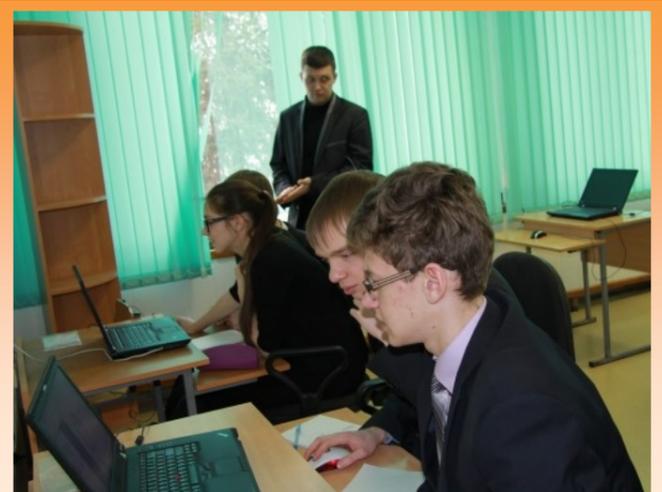
Справившись с такими сложными и запутанными задачами, команды разобрались и с облаком слов, ведь все, что нужно было сделать — это перевести на французский язык одно из слов, воспользовавшись словарем Yandex.

Каждое найденное решение команды должны были как можно быстрее зарегистрировать для автоматической проверки на сайте Марафона. Как всегда, болельщики следили за ходом соревнования по on-line монитору.

Ну а кто же стал первым к финишу? Эта интрига будет раскрыта на открытии фестиваля «Компьютерная страна», и мы, наконец, узнаем названия команд-победительниц.

Мы поздравляем всех участников фестиваля с началом очного тура и желаем творческих успехов!

P.S. Ну а те, кто не успел разгадать все задания, могут решить их на сайте Марафона.



Команды «марафонцев» за выполнением заданий

Редактор выпуска -  
Ольга Александровна Нехай

Материалы предоставлены  
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](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.Igo.ru