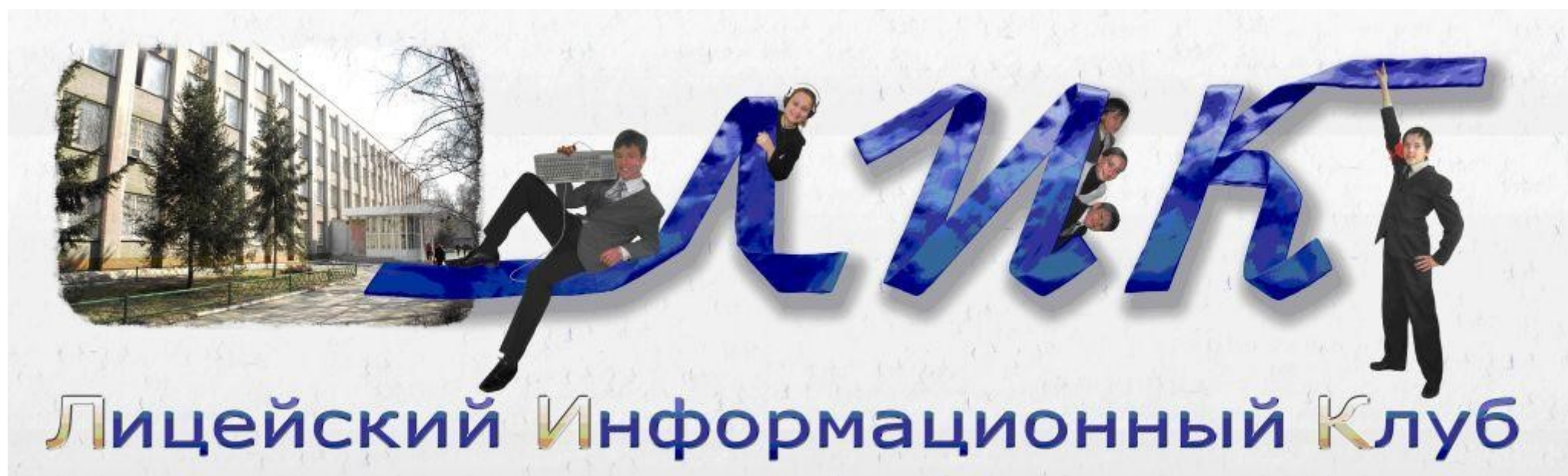




КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА - 2016

**Юбилейный XX открытый Международный
очно-дистанционный фестиваль
«Компьютерная страна-2016» взял старт.
Удачи всем участникам!**



2016 год для фестиваля «Компьютерная страна» юбилейный. В двадцатый раз в стенах СамЛИТа собрались любители компьютерного творчества: программисты, дизайнеры, робототехники, видео и аудио инженеры, преподаватели, активно внедряющие в свою работу информационные технологии. Фестиваль является открытым для каждого, кто устремлен в будущее, к новому образованию информационного общества.

В этом году подготовка к фестивалю была особенно кропотливой и ответственной. 20 лет — это немалый срок для мероприятия в сфере информационных технологий. Современная виртуальная реальность очень отличается от мира IT 10-20летней давности. Технологии развивались стремительно. И то, что даже в пользовательской среде считалось фантастикой, сегодня стало доступным. А что говорить о профессиональной технике и программном обеспечении. На нашем юбилейном фестивале участники смогли продемонстрировать навыки владения новейшими информационными технологиями, а также узнали об истории создания и развития «Компьютерной страны» и заглянули в ее будущее.

Фестиваль «Компьютерная страна» традиционно проходил в два тура. I тур — дистанционный (с 28 сентября 2015 года по 26 февраля 2016 года.) предполагает сетевое взаимодействие участников между собой, инструктаж руководителей клубов, непосредственную работу в рамках программы дистанционного тура фестиваля. Во II туре — очном (с 22 по 23 марта 2016 года) приняли участие финалисты дистанционного тура, имеющие приглашение оргкомитета фестиваля.

В этом году около 300 школьников и педагогов из 69 образовательных учреждений одиннадцати городов Рос-

сии приняли участие в фестивале.

Дистанционный тур был посвящен масштабному проекту создания виртуального города «Компьютерной страны». Все клубы соответственно своей направленности трудились над проектировкой, оснащением, дизайном города, в котором понравится жить и творить всем жителям «Компьютерной страны».

Командная игра «Компьютерный марафон» в этом году была посвящена, конечно, юбилею фестиваля. Несмотря на то, что этапы игры хорошо знакомы постоянным участникам «Компьютерной страны», они встретились с рядом нововведений как в организации квеста, так и в его идее. Игроки были зачислены в виртуальный университет, сдавали экзамены, получали оценки в зачетки. Новичкам же представилась возможность впервые окунуться в захватывающую атмосферу марафона, в котором правильный ответ каждого этапа является ключом к следующему.

Очный тур фестиваля состоял из традиционных частей и проходил в два дня. В первый день были проведены 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» обсудили актуальные вопросы преподавания информационных технологий в формате круглого стола. Второй день участники фестиваля, ребята и преподаватели, посвятили мастер классам, которые стали приятным дополнением к напряженной соревновательной программе. Продолжит работу клуб преподавателей. Завершило второй конкурсный день торжественное закрытие и церемония награждения победителей.

**Организаторы
фестиваля
«Компьютерная
страна» - 2016**



**Департамент образования
администрации городского округа Самара**



**Самарский лицей
информационных технологий**



**Муниципальное
автономное
образовательное
учреждение**

ДИСТАНЦИОННЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ

В 2016 году фестиваль «Компьютерная страна» празднует свой юбилей – 20 лет! На протяжении этого значительного, по меркам IT, периода фестиваль объединяет и вдохновляет творцов информационных технологий со всего мира. К юбилею фестиваля мы создали уникальный виртуальный город, в котором будут «проживать» мастера своего дела – участники фестиваля. Экономика города основывается на высокотехнологичных индустриях. В городе создана уникальная городская среда с современной жилой инфраструктурой, экологией, безопасной средой, широкими возможностями для образования и профессионального развития.

ЗАДАНИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ

Задаaniem Клуба программистов стал тендер на разработку программного обеспечения

Для того чтобы новый город был красивым, дизайнеры создают прекрасные ландшафты и архитектурные ансамбли, а для того чтобы все структуры современного города работали, его необходимо автоматизировать.

Конкурсантам было задано написать программу моделирующую работу одной из автоматизированных систем. В качестве вариантов можно рассмотреть предложенные АСУ или рассмотреть собственные:

- «Банкомат». Программа имитирует работу банкомата по выдаче денег по счету.
- «Умный дом». Модель программы по управлению домашней техники, видео, аудио аппаратуры и пр.
- «Реклама». Программа показа рекламных роликов или объявлений в зависимости от времени суток, аудитории, приоритета и т.п.

- «Меню». Программа оценки количества калорий при потреблении выбранных продуктов или блюд и т.п.

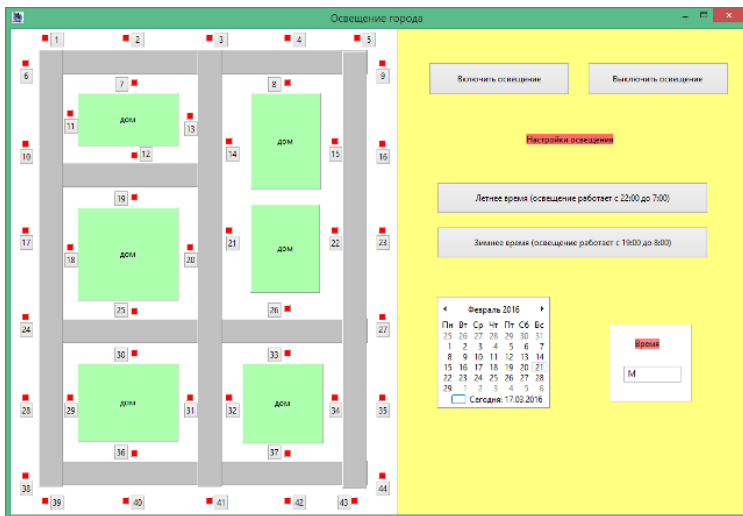
Самая большая группа участников создавала свои версии для банковских автоматов. Поразило многообразие возможностей и дизайнерских решений проектов. Еще одна группа сосредоточилась на реализации технологий «Умный дом».

Среди проектов были и программы для кофе-автомата, и программы подсчета калорий для выбранного меню, и даже автоматизации работы уличных фонарей!

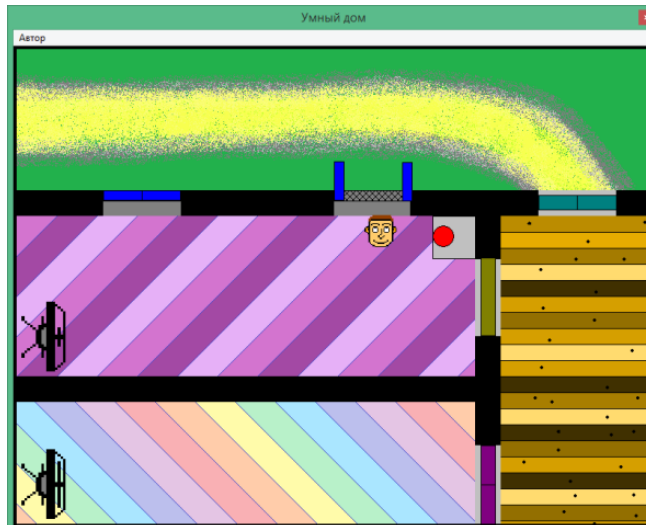
Надеемся, что и на очном туре участники клуба Программистов порадуют нас своими идеями и интересными решениями!



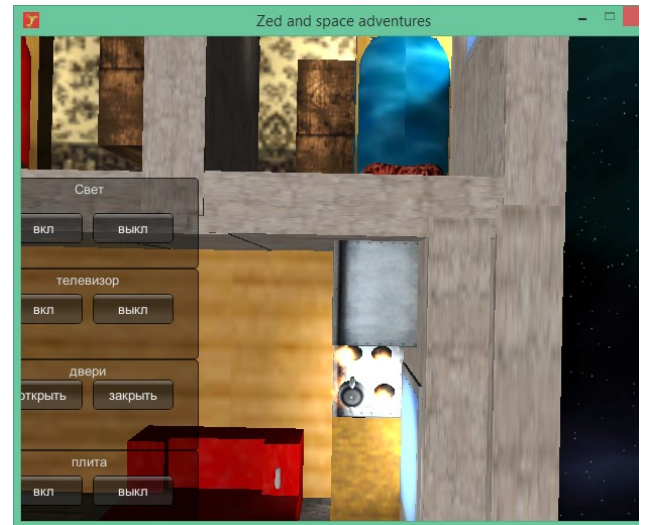
«Банкомат». Проект Димы Буклеева



«Умная улица»



«Умный дом». Проект Сергея Базанова



«Умный дом». Проект Дениса Белозорова

КЛУБ «ФОКУС»

В свой юбилей столица нашей «Компьютерной Страны» открывает двери для гостей, новых жителей и туристов! Для того, чтобы на главный праздник собралось как можно больше народа, нужно привлечь к городу как можно больше внимания! Клуб «Фокус» озадачился созданием видеоролика, который может заставить заинтересоваться городом самого безразличного зеваку. Это может быть реклама, либо какая-то история, которая удивит любого! Ресурсы можно было брать из предоставленной библиотеки. Однако авторские материалы тоже ценятся жюри фестиваля, наряду с мастерством монтажа, креативностью и фантазией! Главное, что нужно оставить приятное впечатление о столице Компьютерной Страны, чтобы каждый житель планеты хотел провести здесь свои каникулы, а может даже переехать!

Задача стояла непростая: нужно было разрекламировать столицу «Компьютерной Страны». Это могла

быть реклама, мотивационный ролик, либо какая-то история, которая могла привлечь внимание туристов к городу.

Работы были очень разноплановые. Кто-то представил столицу, как виртуальное пространство, где каждый может воплотить всё, что есть в его воображении. Один из участников создал невероятно стильный 30-секундный ролик, для создания которого использовались сложные технологии и большие технические ресурсы. Младшие участники в своих работах создавали маленькие и забавные истории про вымышленных героев. Кто-то даже написал стихи и использовал их в своей работе! Среди работ был и рекламный ролик на основе видеоматериалов прошлых лет, и получился как

бы маленький обзор того, что творилось в «Компьютерной стране». Одно можно сказать, членам жюри было очень интересно смотреть, но очень сложно оценивать.

КЛУБ ДИЗАЙНЕРОВ «АБРИС»

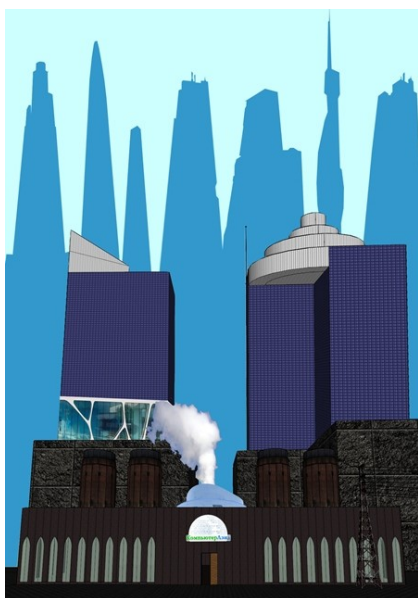
Дизайнерам предложили придумать и украсить внешний облик виртуального города «Компьютер Ленд». Можно было нарисовать здания города, разбить виртуальные сады и парки или начертить карту города будущего. Стоит отметить, что большинство работ связано с природой. Поэтому ребята порадовали нас обилием зеленых красок, замысловатых парковых зон и оригинальных газонов. Участники фестиваля стремились объединить, казалось бы, невозможное: деревья, цветы и современные технологии. Многим ребятам удалось найти гармоничные сочетания и интересные решения для того, чтобы Компьютерленд стал комфортной средой для его обитателей не только в плане технологических возможностей, но и в плане близости к матушке-природе, к ее красивым естественным формам и линиям.

А еще КомпьютерЛенд — это город, в котором есть все для счастья и самореализации человека! Школы,

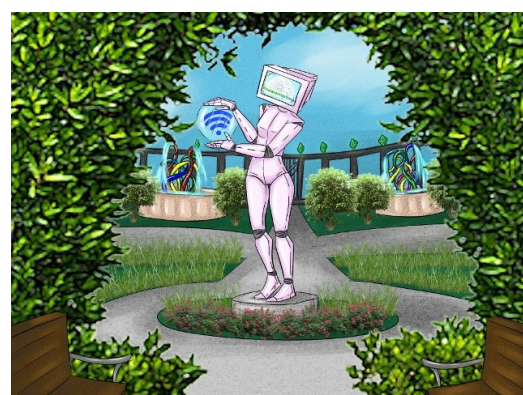
университеты, спорткомплексы, научные центры и клубы по увлечениям, и даже противовирусная станция! И многое-многое другое...

Ребята мечтали о городе, в котором царят справедливость, честность, богатство, дружба, в котором жить человеку хорошо и радостно! И огромное им за это спасибо! Очень хочется пожелать, чтобы таких городов становилось все больше и больше! Ведь все мы знаем, что мечты сбываются! Говорим больше спасибо нашим самым маленьким участникам, ученикам 4-х классов за их интерес, фантазию и стремление к победе! Благодарим любителей и гостей фестиваля за их прекрасные работы и желаем дальнейших творческих побед!

«КомпьютерЛенд». Город мечты глазами дизайнеров



«Город-сказка, город-мечта, Попадая в его сети, пропадаешь навсегда...»



КЛУБ «МЕДИАТОР»

Используя предложенные в библиотеке материалы и дополнив их своими знатоки мультимедиа создавали интерактивную презентацию «Виртуальный город - столица компьютерного фестиваля». Конкурсантам было предложено оживить рисунки и фотографии. Для этого, конечно, необходимо было проявить любознательность, эрудированность, умение работать с Интернет, использовать все свои умения и навыки творчества. В результате должно было состояться знакомство с Виртуальным городом. Содержанием проекта могли стать краткая история Виртуального города, которая повествует о том, каким он был раньше, какой сейчас и что его ждет в будущем; знаменательные даты и места, жизнь города (культурные собы-

тия, образование, ландшафт, архитектура, инфраструктура и т.п.); фотогалерея «Прогулки по городу», видеофрагменты (учеба, работа, отдых).

Руководитель клуба Виктор Иванович Козлов отметил, что в этом году клуб «Медиатор» испытывает некоторый кризис. Все меньше и меньше ребят из 8-10 классов принимают участие в его работе. И наоборот. Пятиклассников и шестиклассников прибавилось. Клуб заметно помолодел. Пока трудно найти все причины, но одна из них, мне кажется, это рост прагматизма у старших школьников. Исчезает детская восторженность и проявляется взрослый расчет. В.И. Козлов предполагает, что сами педагоги влияют на эту ситуацию, постоянно требуя от детей, чтобы они поумнели и повзрослели.

Однако результатами наших ребят их руководитель все-таки доволен. Видна работа и упорство. Заметно отставание пятиклассников от семиклассников во владении технологиями, но в творческом поиске они на равных. Как результат высшую ступень завоевал Шелудкин Павел, 5 класс. Второе и третье места соответственно заняли Иванов Артем, 7 класс и Осокина София, 5 класс. Им на пятки наступал Гутман Михаил. Разница в баллах минимальна.

В дистанционном туре сказался опыт и первое место забрал Иванов Артем. Очень старался Михаил Гутман. Он вырвался вперед и занял второе место. Павлу Шелудкину не хватило технологического опыта и он задержался на третьем месте. То же самое случилось и с Соней Осокиной. Но ее работа просто прекрасна для первого выхода на арену фестиваля. Работы же иностранных были заметно слабее, но, возможно, после фестиваля мастерство ребят вырастет. Желаем конкурсантам достойной борьбы и творческих успехов.



«Виртуальный город». Проект Сони Осокиной

ЗАДАНИЯ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА

КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

...Наш посёлок находился в версте от Большерецка. Городок этот был в ту пору небольшой: сорок домов, деревянная церковь, казённый кабак да крепость-острог. В крепости жил комендант Камчатки капитан Нилов да полсотни солдат. А в городе жили купцы, казаки, охотники. Стены у крепости были деревянные, а по углам стояли пушки. Вот и весь город. А наш посёлок был и того меньше: десяток домов вместе с сараями. Жили без всякой охраны, потому что начальство считало, что никуда из Камчатки убежать нельзя, да и мы сами так думали..



Это описание одного посёлка на Камчатке в начале 19 века. А вы хотели бы жить там?

- Нет, - скажите вы.

И будете правы, так как мы привыкли к комфорту и уюту, которые нам обеспечивают привычные вещи. Ноутбуки, планшеты, роботы, умные дома, умные вещи – всё это достижения техники, которыми мы пользуемся почти ежедневно.

WEB-мастера получили задание построить новый город, виртуальный, расположенный на просторах интернет галактики. Его экономика будет основываться на высокотехнологичных индустриях. В городе будет создана уникальная городская среда с современной жилой инфраструктурой, экологией, безопасной средой, широкими возможностями для образования и профессионального развития.

Организации конкурсанты выбирали из предложенного списка: школа, кинотеатр, торгово-развлекательный центр, парк, стадион, спорткомплекс, поликлиника, дома, зоопарк, электростанция, административный центр, мэрия и т.п. Были предложены рубрики: «О нас», «Новости», «Проложить маршрут», «Книга отзывов и предложений», «Вакансии». Наличие авторских также предусматривалось. К заданию прилагались дополнительные файлы. Необходимо было использовать в работе не менее пяти «исходников».

Творческие взносы и работы дистанционного тура проверяли Вашурин Владимир Николаевич – специалист департамента разработки программных средств ООО «Открытый код», директор Digital-агентства WEBROVER, руководитель ИТ-комитета Клуба Директо-

ров Самарской Области к.э.н., доцент кафедры Электронной Коммерции ПГУТИ, Николай Никульников и учитель информатики СамЛИТа, Железнякова Светлана Валерьевна.

Светлане Валерьевне Железняковой как руководителю клуба web-мастеров было очень интересно узнать отзывы о работах участников.

Вот что написал Владимир Николаевич Вашурин: «Все результаты разные, но все молодцы, кто старались. Работы получившие наибольшие балы порадовали своим качеством. Действительно молодцы! Также приятно увидеть работы уже на базе CMS.В прошлом году работы на РНР были уникальны, а в этом не просто РНР использовали многие, а полноценную систему, которая используется для создание реальных, а не просто учебных сайтов. Это очень полезный и практичный навык!»

Николай Никульников тоже оставил свой отзыв: «Очень понравились скрипты Логинова Игоря с оплатой за квартиру и публикацией объявлений; Землянова Ивана - лаконичностью представления информации и структуры сайта, легкостью ее восприятия; Люкшина Льва - за позитив; Батыршина Даниила - полноценностью созданного ресурса и грамотном внедрении кода Яндекс.Карт»



Вот таким представляют себе Виртуальный город «Компьютерной станы» создатели сайтов Клуба web-мастеров.

КЛУБ «АККОРД»

Для виртуального города необходима радиостанция, которая сможет вещать все самые интересные новости и развлекать жителей музыкой различных жанров. Необходимо придумать название радиостанции и записать музыкальный логотип — короткий музыкальный слоган компании или радиостанции).

По наличию творческих взносов к проверке было принято 5 работ дистанционного тура. Лучшей работой по мнению жюри была признана работа Попова Владимира, которая с минимальным отрывом опередила ближайшего соперника. Однако лучшее название для радиостанции (SamLIT-FM) было предложено в работе Бояркина Егора, занявшей 3 место. Так как времени на выполнение заданий для дистанционного тура было



Клуб «Аккорд»

ограничено (1 неделя), результат оказался не сравнимым по качеству с творческими взносами. Их-то и хочется отметить. В юбилейный год творческие взносы, посвященные компьютерной стране, по-своему уникальны. Нет ни одной повторяющейся работы. Если говорить о качестве работ учащихся СамЛИТа, сегодня оно принципиально отличается. В рамках клуба «Аккорд» совершен переход к профессиональному программному обеспечению для создания и обработки звуковых материалов. Это даст свои результаты по мере овладения возможностями данного программного обеспечения: продукт будет иметь более высокое качество исполнения.

КЛУБ РОБОТОТЕХНИКИ

Отходы - это вечные спутники человечества. Существует много факторов, ставших причиной возникновения проблемы мусора: стремительное возрастание населения планеты, неразумное а часто и чрезмерное потребление. Компьютерная страна предлагает взглянуть на проблему мусора более широко — как на проблему отношения к миру, ощущения своей причастности и ответственности за него, осознания способности менять его своими руками. Загрязнение планеты - результат нашего неосознанного и безответственного поведения, но изменение этой ситуации зависит только от нас. Мы сами создали эту проблему, и



только мы можем ее решить. На самом деле, внести свой вклад в «выздоровление» Земли и избавление ее от мусора способен сделать каждый из нас уже сейчас.

Участникам клуба робототехники предлагалось в рамках дистанционного тура отыскать эффективные и инновационные подходы в решении вопросов утилизации отходов, повторного использования переработанного мусора, промышленной и экологической безопасности в рамках защиты окружающей среды. Результатом инженерного поиска должна была стать собственная модель робота-мусорщика.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАРАФОН

И вновь в рамках дистанционного тура фестиваля прошел командный «Компьютерный Марафон». В этом году командам предстояло поступление в .УНИВЕРСИТЕТ СУПЕР-НОВЕЙШИХ ИНФОМУЛЬТИНАНОКОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ Участники Марафона должны были решить хитрые задачи и искать ключевые слова, которые давали возможность выйти на очередной этап игры.

Игра традиционно 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 идея и форма марафона проведения несколько отличались от предыдущих. Какие же изменения внесли авторы? Главным стало обновление сайта. Игроки работали с комплексным приложением, в котором они могли зарегистрироваться, разместить фото команды, играть, смотреть результаты и даже получить электронный диплом. Конечно, игра была посвящена юбилею фестиваля «Компьютерная страна». Идея соответствовала общей концепции дистанционного тура.

Легенда была такой: в новом виртуальном городе Компьютерной страны открылся Университет супер-новейших инфомультимедиакомпьютерных технологий. В университете - 8 факультетов, каждый из которых принадлежит одному из популярных компьютерных клубов: клубу «Аккорд», клубу дизайнеров «Абрис», клубу мультимедиа технологий «Медиатор», клубу видео и анимации «Фокус», клубу программистов, клубу робототехников, клубу web-мастеров, клубу преподавателей.

Все жители Компьютерной страны могли стать студентами университета. Для зачисления необходимо было заполнить анкету на страничке «приемной комиссии». После регистрации все студенты получили зачетку. Как и в любом вузе, итогом обучения в виртуальном университете Компьютерной страны является диплом о его окончании. Успешно пройти испытания всех восьми факультетов и получить заветный диплом, а значит, стать победителем компьютерного марафона смогли только самые смелые, умные и отважные студенты, умеющие решать нестандартные задачи и хорошо знающие компьютерные технологии.

Ну а кто же стал пришел к финишу первым? Эта интрига будет раскрыта на закрытии 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.



1. Команда «ArangSan»
2. Команда «IBUYPOWER»
3. Команда «Гули»
4. Команда «Дэдпулчики»
5. Команда «Экстремалы»
6. Команда «Среди баб один прораб»



ИТОГИ ДИСТАНЦИОННОГО ТУРА

Победители конкурса творческих взносов

клуб	Возрастная группа 4-7	Образовательное учреждение, город	Возрастная группа 8-11	Образовательное учреждение, город
клуб «Аккорд»	Кандалов Иван	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Зотова Диана	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб дизайнеров «Абрис»	Чучадеев Станислав	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Ярмаркина Лада	МБОУ гимназия №30 г.о. Ульяновска
клуб «Медиатор»	Шелудкин Павел	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Епишева Ксения	МБОУ СОШ №15 с углубленным изучением отдельных предметов Казань
клуб программистов	Белозоров Денис	МБОУ гимназия №30 г.о. Ульяновска	Тыщенко Ярослав	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Фокус»	Панкратова Екатерина	МБОУ Лицей №180 Нижний Новгород	Коркин Иван	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб web-мастеров	Логинов Игорь	Нижний Новгород	Ершов Константин	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

Приз за активное участие в работе клуба робототехников

Фамилия, имя	Образовательное учреждение
Перепелкин Антон	МБОУ Школа №155 г.о Самара
Маркеева Таисия	МБОУ «Лицей №165 имени 65-летия «ГАЗ», Нижний Новгород

Диплом за лучшую работу дистанционного тура

Клуб	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город
	4-7		8-11	
клуб «Аккорд»	Попов Владимир	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Зотова Диана	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб дизайнеров «Абрис»	Новгородов Александр	МБОУ «Лицей» г.Абдулино"	Зотова Диана	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Медиатор»	Иванов Артем	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Епишева Ксения	МБОУ СОШ №15 с углубленным изучением отдельных предметов Казань
клуб программистов	Белозоров Денис	МБОУ гимназия №30 Ульяновск	Тыщенко Ярослав	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Фокус»	Портнова Елизавета	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Сальников Захар	МБУ «Школа №23» г.о. Тольятти
клуб web-мастеров	Логинов Игорь	МБОУ «Лицей №165 имени 65-летия «ГАЗ», г. Нижний Новгород	Ершов Константин	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

Победители Компьютерного марафона

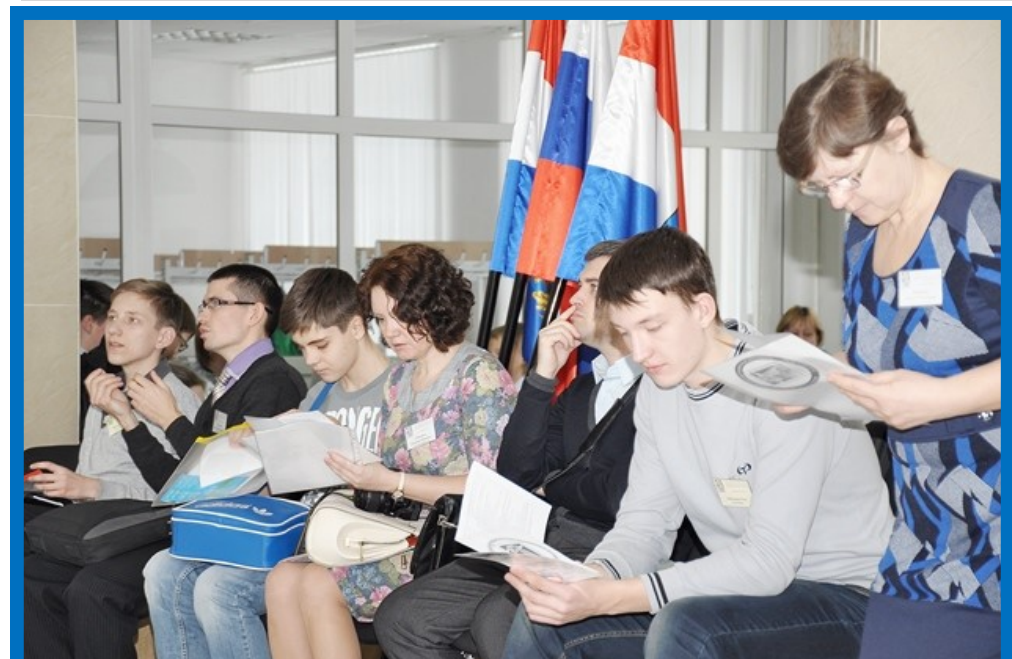
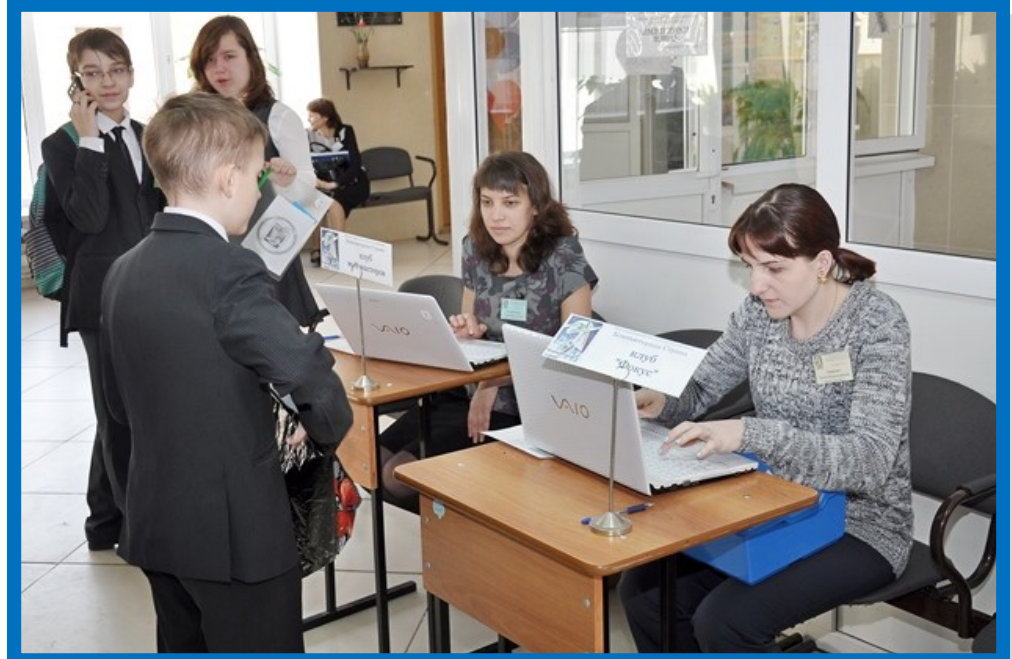
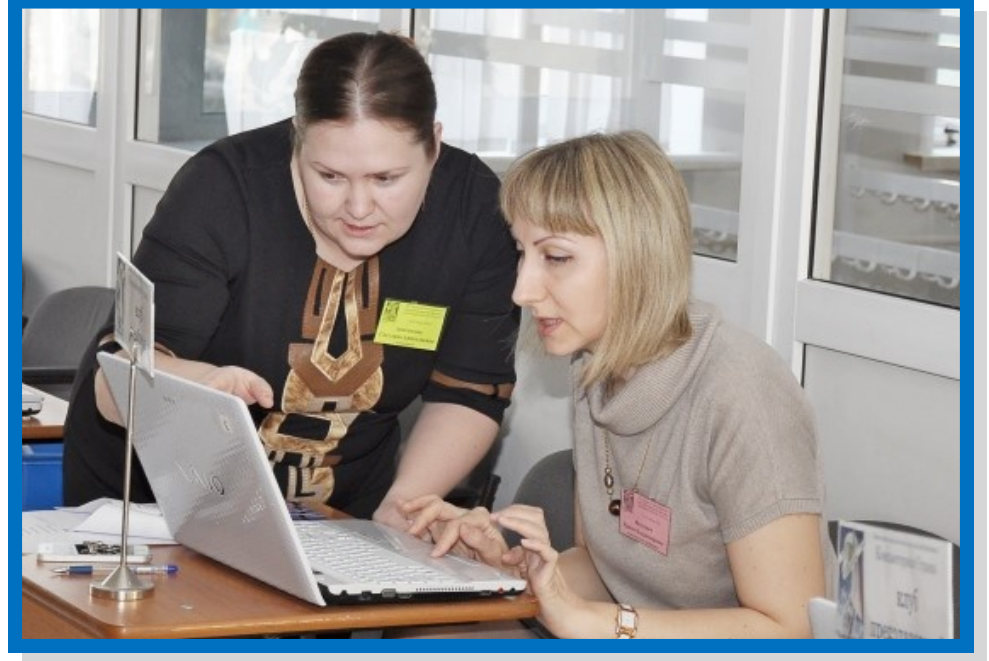
	Фамилия, Имя	Образовательное учреждение, город
1	Евдин Илья	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
2	Гутман Михаил	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
3	Серебряков Вадим	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
4	Иванова Елена	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
5	Ефремова Елизавета	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

ОЧНЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ. ДЕНЬ ПЕРВЫЙ



эта 2016 года начался очный тур XX открытого очно-дистанционного фестиваля «Компьютерная страна – 2016». В то время как большинство российских школьников отправилось отдыхать на весенние каникулы, в Самару съехались те из них, кто проявили себя как знатоки компьютерных технологий, что смогли виртуозно продемонстрировать на дистанционном туре «Компьютерной страны» и заслуженно попасть на его очный (финальный) тур.

Двадцатый год подряд Самарский лицей информационных технологий гостеприимно распахивает свои двери для участников открытого международного очно-дистанционного фестиваля «Компьютерная страна». Первый день Фестиваля начался с регистрации участников по клубам. В красочно украшенном холле лицея конкурсанты знакомились с программой предстоящих конкурсных дней, выбирали для себя те из них, которые были им интересны. Зарегистрировавшись, участники разошлись по клубам, чтобы сосредоточиться перед предстоящими конкурсными испытаниями, поприветствовать своих соперников. Волнующее и приподнятое настроение царило повсюду. Нам остается пожелать участникам успехов, радостных открытий, новых знаний, интересных друзей и ярких впечатлений!



ТОРЖЕСТВЕННОЕ ОТКРЫТИЕ

Торжественное открытие XX очно-дистанционного фестиваля «Компьютерная страна» состоялось сразу после регистрации участников, вышедших в очный тур.

В церемонии открытия приняли участие Тихун Леонид Яковлевич – руководитель аппарата помощников председателя Самарской Губернской Думы, Соловов Александр Васильевич — профессор кафедры суперкомпьютеров и общей информатики СГАУ, академик Российской академии информатизации образования, Маврин Денис Алексеевич — помощник исполнительного директора Ассоциации городов Поволжья, Выпускники СамЛИ-Та, первые участники фестиваля «Компьютерная страна», создатели легендарного мультимедийного проекта «Виртуальный лицей» Николаев Евгений Александрович и Агеев Александр Анатольевич.

Своим приветственным словом Фестиваль открыл Леонид Яковлевич Тихун. Он поздравил участников, педагогов и гостей, пожелал конкурсантам успеха, побед и высоких результатов. Леонид Яковлевич отметил, что многолетняя традиция проводить Фестиваль является огромным плюсом, ведь так молодое поколение любителей компьютерного творчества может напитаться опытом и веяниями более опытных и зрелых участников. От Ассоциацию городов Поволжья поздравил Фестиваль с 20-летием Денис Алексеевич Маврин. Александр Васильевич Соловов вспомнил о создании и развитии фестиваля, своем участии в нем. Он отметил, что фестиваль «Компьютерная страна» смог решить очень важную задачу — раскрытие творческого потенциала учащихся посредством компьютерных технологий.

По традиции руководители клубов выступили с презентациями, благодаря которым все присутствовавшие смогли окунуться в историю «Компьютерной страны», вспомнить участников и победителей прошлых лет. Кто-то на фото и видео, взятых из архива Фестиваля, узнал и себя. Так, Анатолий Герасимов, Олег Наумкин и Александра Желандинова прежде чем возглавить компьютерные клубы не один год участвовали в «Компьютерной стране». Большой интерес вызвали выступления выпускников лицея Евгения Александровича Николаева и Александра Анатольевича Агеева. Именно они стояли у истоков создания Фестиваля и внесли большой вклад в его создание и развитие. Подытожила все сказанное куратор Фестиваля, заведующая кафедрой информатики и ИТ Екатерина Максимовна Кудряшова. Она еще раз поздравила всех жителей «Компьютерной страны» с юбилеем, пожелала участникам побед и праздничного настроения.

Украшением церемонии открытия стало выступление Лауреата российских и международных конкурсов лицейского вокального ансамбля «Романтика» (руководитель И.В.Арцыбасова).

По окончании торжественной церемонии открытия всех конкурсантов пригласили на клубные чемпионаты.



КЛУБНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ

В очном туре все клубы продолжили трудиться над созданием виртуального города «КомпьютерЛенд». Напомним, что основали и начали строить этот город в дистанционном туре. Теперь же лучшие из лучших участников «Компьютерной станы» должны благоустроить виртуальный мир, так чтобы жить в нем было комфортно, безопасно и интересно.

КЛУБ ПРОГРАММИСТОВ



Программисты нашего города сами создают все необходимое программное обеспечение. И вот сейчас клуб ведет конкурсный набор в группу по разработке новой операционной системы KS-20. Созданная конкурсантами операционная система должна обладать всеми достоинствами существующих ОС, и иметь уникальные отличия.

Задача клуба программистов — создать набор программ «Стандартные» в которые нужно включить как можно больше полезных программ. Итак, каждый из участников должен создать одно из приложений группы «Стандартные» для новой операционной системы KS-20. Как вариант можно было создать собственную версию уже существующих программ или предложить собственную.



КЛУБ WEB-МАСТЕРОВ

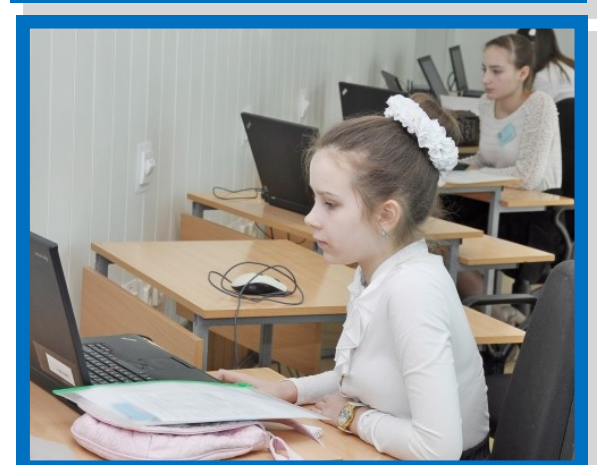
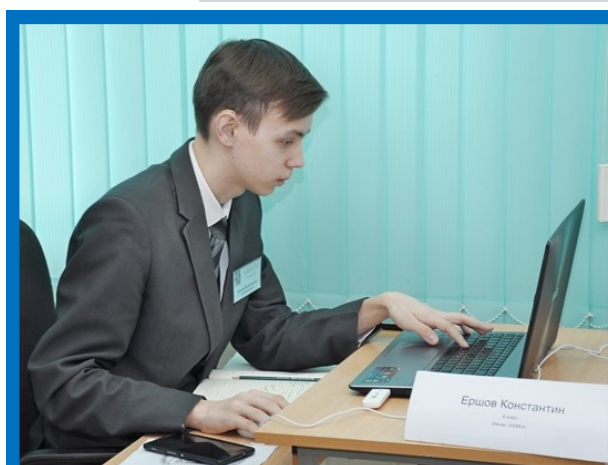
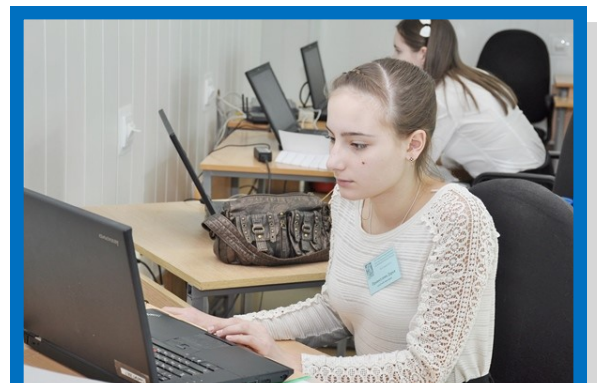
Web-мастерам предлагалось создать интерактивный журнал «Мир новых технологий», взаимодействующий с пользователем. Данный журнал мог содержать фото-, видео- и аудиоконтент, переход по ссылкам и взаимодействие с социальными сетями.

Основные требования к журналу были следующими:

1. Обложка с логотипом фестиваля «Компьютерная страна», 2. Содержание, 3. Письмо от редактора/автора (обращение автора к читателям)

Выбор темы определял жребий. Участникам нужно было обяза-

тельно использовать предложенные исходники в своих творческих проектах. При этом не допускалось использование готовых решений на бесплатных хостингах (например: narod.ru, ucoz.ru и т.д.)



КЛУБ "МЕДИАТОР"

Проект «Виртуальный город Компьютерной страны» реализован. Теперь требуется документальное оформление в виде мультимедийной презентации проведения финальных игр в Виртуальном городе.

Тему финальных игр участники выбирали самостоятельно. Задача состояла в том, чтобы красочно осветить ход игр и показать итоги с награждением виртуальных победителей. Героями игр — как известные, так и

незнакомые люди, мультяшные животные, транспорт и даже любые предметы. В качестве помощи при проектировании была представлена небольшая библиотека с исходными материалами. Чтобы справиться с таким творческим заданием, юным знатокам мультимедиа необходимо было использовать все свои умения и навыки.

Обязательные разделы презентации:

- Титульный лист
- Об авторе
- Справка (Помощь)

Возможные разделы презентации:

- Краткая история игр «Компьютерной страны».
- Знаменательные даты и места проведения игр.
- Репортаж с места событий.

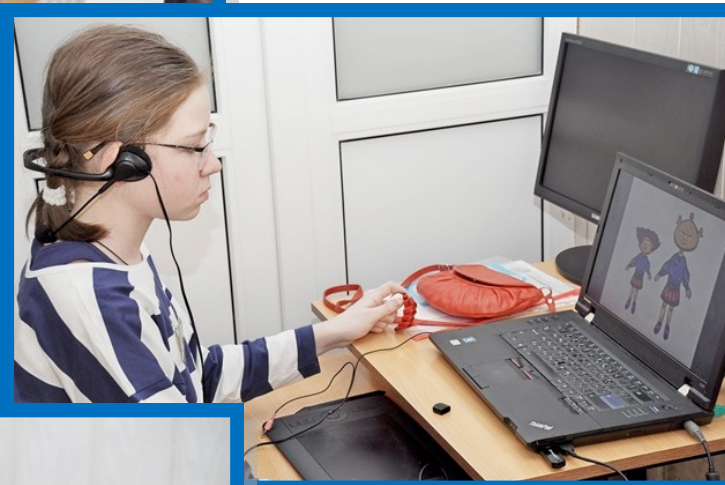


КЛУБ "ФОКУС"

Какой же город без телевидения и какое телевидение без новостей? Вот и получил клуб «Фокус» задание снять репортаж о проведении фестиваля «Компьютерная страна».

Ведь каждому участнику будет интересно, что происходило в других клубах, как справлялись с заданиями участники, какими впечатлениями делились.

Чтобы получился интересный и актуальный репортаж, корреспондентам и операторам «КомпьютерЛенда» нужно было отснять необходимый видеоматериал, смонтировать в соответствии со своей концепцией и сценарием и добавить спецэффектов.



КЛУБ "АБРИС"

В этом году на очном туре фестиваля жители «Компьютерной страны» продолжили работу над виртуальным городом «КомпьютерЛэнд», начатую на дистанционно туре. Благодаря слаженной работе всех клубов, они практически создали целую Вселенную в нашем виртуальном городе. Однако, ни один город не сможет функционировать без своих жителей. Именно дизайнерам предстояло заселить виртуальный город необычными и интересными жителями!

Участникам на выбор в исходных материалах были представлены фотографии и рисунки людей и различных персонажей, и работы дистанционного тура. Задача состояла в том, чтобы создать жителя города «КомпьютерЛэнд». Каким станет этот житель, зависело от изобретательности, чувства стиля и мастерства владения

графическим редактором дизайнера. Безусловно, приветствовалось наличие авторских рисунков и фотографий. Однако, обязательным было использование хотя бы одной из работ, созданных на дистанционном туре фестиваля, не обязательно своей.



КЛУБ "АККОРД"

Из названия «КомпьютерЛэнд» ясно, что в виртуальном городе всё основано на использовании IT технологий. Даже бытовые задачи решаются с помощью роботов. Только вот звучат они как-то скучно и уныло.

Вот перед участниками клуба «Аккорд» и было поставлена задача - озвучить роботов-помощников города «КомпьютерЛэнд». Для этого нужно было задействовать одни из четырех исходных видеофайлов, а

также механические звуки, музыку, записи с микрофона. На выходе должна была получиться законченная, оригинальная, понятная и гармонично звучащая композиция. Конечно, оценивался и профессионализм во владении пакетом для обработки звука, мастерство владения: использование инструментов, наличие авторских записей с микрофона.



КЛУБ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

«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. Так, наряду с клубными чемпионатами на «Компьютерной стране» работал клуб преподавателей «Информационные технологии в школьном образовании».

Работа клуба преподавателей в первый и второй фестиваля день была очень насыщенной. В очном туре клуба преподавателей приняло участие более 50 педагогов. На клубе педагоги обсуждали проблемы современного образования, делились своим опытом, творческими находками, методическими способами и приемами, которые они используют в своей практике, на мастер-классах учителя продемонстрировали, как в процессе преподавания с помощью информационно-коммуникационных технологий они реализуют свой творческий потенциал. В работе клуба преподавателей активное участие принял профессор кафедры суперкомпьютеров и общей информатики Самарского государственного аэрокосмического университета, академик Российской академии информатизации образования Соловов А.В., старейший участник фестиваля, преподаватели и студенты Самарского государственного социально-педагогического университета, преподаватели Поволжского Государственного Университета Телекоммуникаций и информатики, IT – компания «Открытый код». На клубе преподавателей

состоялось обсуждение вопросов:

«Электронное обучение: о векторе развития», роли информационных технологий в музейном деле, применения информационных технологий в ра-

боте с одаренными детьми, в организации внеурочной деятельности, в социализации детей. Брыксина О.Ф., к.п.н., доцент, зав. кафедрой ИКТ в образовании ФГБОУ рассмотрела проблему сервисов управления ИТ-проектами, директор студии веб-дизайна «Webrover», доцент кафедры Электронной коммерции ПГУТИ, к.э.н. рассмотрел вопрос использования социального интронета в помощь преподавателю.

Особый интерес у педагогов вызвали мастер-классы по образовательной робототехнике, мастер-класс в компьютерной физической лаборатории, мастер-класс «Искусство презентации», где они, подобно ученикам, ставили задачу, решали ее, создавали продукт - результат совместного творчества. В ходе работы клуба преподавателей состоялся обмен мнениями по вопросам путей и средств реализации системно-деятельностного подхода на уроках и во внеурочной деятельности. Актуальной оказалась дискуссия об использовании интерактивных методов обучения как средства активизации познавательной деятельности обучающихся, реализации проектной и исследовательской деятельности учащихся на уроках информатики и во внеурочной деятельности.

Кроме того, педагоги говорили о развитии системы олимпиад по информатике и ИКТ, об использовании блога во внеурочной деятельности, об использовании электронного учебника как средства повышения, об организации воспитательного процесса на уроках информатики посредством информационных технологий, о безопасности работы с сети интернет и т.д. Доклады отличались практической значимостью, исследовательским содержанием, новизной подходов к решению проблем, существующих в образовании. Каждый участник клуба преподавателей получил сборник тезисов выступлений под грифом Департамента Образования Администрации г.о. Самара, Ассоциации городов Поволжья и МАОУ Самарского лицея информационных технологий.



КЛУБ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

Мастер-класс "Измерение плотности вещества"

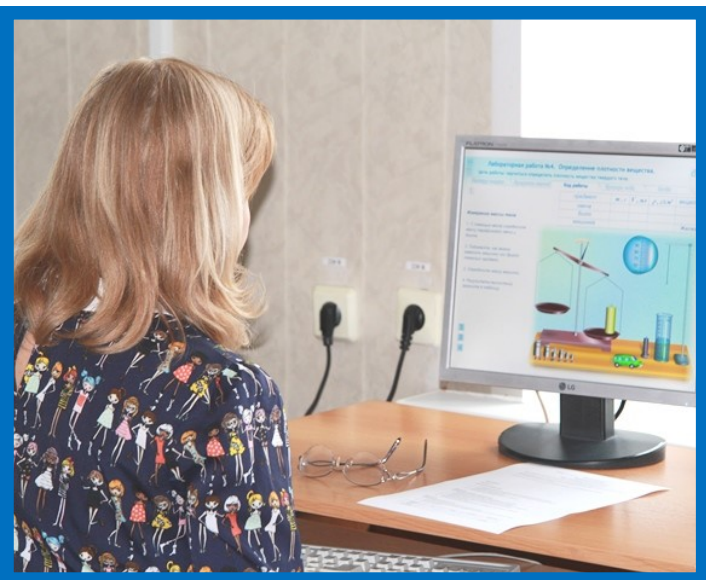
В первый день фестиваля в рамках клуба преподавателей учителем физики Спириной Ольгой Константиновной, учителем физики СамЛИТа, проведен мастер-класс «Компьютерная физическая лаборатория». Основная идея мастер-класса – поиск путей, приемов и средств интеграции традиционных и информационных технологий обучения. Решение проблемы сочетания указанных технологий обучения опирается на определение пропорций размещения учебных единиц на разных видах носителей информации. Успешное создание комбинированного средства обучения позволяет осуществить принцип вариативности, который предоставляет ученику свободу выбора того или иного способа изуче-

ния материала.

Мастер-класс был представлен лабораторной работой для 7 класса «Измерение плотности вещества». Практическая часть работы варьировалась в двух направлениях: выполнение натурального эксперимента с использованием стандартного оборудования и выполнение виртуальной лабораторной работы по аналогичному описанию. Преподаватели, присутствующие на мастер-классе, разделились на две группы согласно своим предпочтениям.

Выполняя задания по единой инструкции для обоих типов лабораторных испытаний, участники мастер-класса получили результаты, которые впоследствии обсуждались совместно. Выполнение реальной лабораторной работы вызвало больше эмоций, но и результат ее оказался с большей степенью погрешности, чем результаты виртуального эксперимента. Навыки в виде определенных видов учебной деятельности, применение теоретических и практических знаний по теме исследования позволили спланировать решение проблемы, поставленной в начале занятия, а именно: как определить с достаточно большой степенью точности материал, из которого изготовлено то или иное тело; имеются ли в теле пустоты и насколько они велики; изготовлено ли тело из чистого материала или представляет собой сплав нескольких материалов.

Не все преподаватели справились успешно с выполнением лабораторной работы, но позитивное настроение от выполнения практического задания осталось.



ОЧНЫЙ ТУР ФЕСТИВАЛЯ. ДЕНЬ ВТОРОЙ МАСТЕР-КЛАССЫ

Второй день фестиваля, 23 марта, прошел не менее насыщенно, чем первый. Участников ждали увлекательные мастер-классы по самым актуальным и современным направлениям информационных технологий. Проводили мастер-классы педагоги ПГУТИ, специалисты компании «Открытый код», педагоги и выпускники СамЛИТа.

Всего было проведено 8 мастер-классов: «Разработка сервисов с использованием технологии Java», «Методы соединения телекоммуникационных оптических волокон», «Лазерные шахматы», «Робототехника», «Искусство презентации», «Вёрстка из .PSD шаблона», «Баннер во Flash», «3D моделирование в программе 3D Max».



ИГРА-КВЕСТ "СОКРОВИЩА АГРЫ"

Во второй день очного тура фестиваля «Компьютерная страна» после мастер-классов традиционно проводилась командная игра-квест.

Главными действующими лицами игры стали всем известные Шерлок Холмс и Доктор Ватсон, которые должны разгадать запутанное ограбление Королевского банка. Ответственность за это преступление взял на себя их заклятый враг Мориарти. Шерлок (Олег Наумкин), пораскинув мозгами, предлагает Ватсону пустить в дело

аутсорсинг. Нужно использовать глаза и уши по всему городу, передать расследование сети верных маленьких друзей. Ватсон (Анатолий Герасимов) распределяет участников квеста по командам, раздает подсказки – описание знака для нахождения персонажа. Команды, двигаясь по маршруту, определяли персонажа по знаку, разгадывали интеллектуальные загадки, выполняли задания и, наконец, обнаружили «национальный драгоценный резерва», спрятанный Мориарти.



ЧЕМПИОНАТ ГЕЙМЕРОВ

Чемпионат по киберспорту состоял из трех этапов в трех дисциплинах: Unreal Tournament, Worms 2, Injustice. В первый день очного тура фестиваля «Компьютерная страна-2016» состоялся отборочный тур открытого чемпионата геймеров. Чтобы пройти в полуфинал и финал,

геймеры лихо сражались в Unreal Tournament. Во второй фестиваль день участники, прошедшие отбор, соревновались в Worms 2, Injustice. В компьютерных боях приняли участие 42 игрока. Победителям стал Иванов Артем, учащийся 7 «Б» СамЛИТа



ИТОГИ ФЕСТИВАЛЯ ПОБЕДИТЕЛИ

клуб	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город
	4-7		8-11	
клуб «Аккорд»	Кандалов Иван	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	-----	-----
клуб дизайнеров «Абрис»	Штурмина Диана	МБОУ «Школа №163» г.о. Самара	Ахметова Альфия	МБОУ «Средняя школа № 61», г. Ульяновск
клуб «Медиатор»	Гутман Михаил	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Маклакова Алина	МБОУ Школа №128 г.о. Самара
клуб программистов	Белозоров Денис	МБОУ Гимназия №30, г. Ульяновск	Тыщенко Ярослав	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Фокус»	Федоров Ильдар	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Тяжов Андрей	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб web-мастеров	Логинов Игорь	МБОУ «Лицей №165 имени 65-летия «ГАЗ», г. Нижний Новгород	Ершов Константин	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

ПРИЗЕРЫ. ДИПЛОМ II СТЕПЕНИ

клуб	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город
	4-7		8-11	
клуб «Аккорд»	Попов Владимир	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	-----	-----
клуб дизайнеров «Абрис»	Сорокина Маргарита	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Сазонова Анна	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Медиатор»	Погорелова Валерия	МБОУ «СОШ № 38», Чебоксары	-----	-----
клуб программистов	Бершов Артем	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Богданов Александр	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Фокус»	Панкратова Екатерина	МБОУ СОШ №3 г.о. Самара	Коркин Иван	МАОУ Лицей №180, г. Нижний Новгород
клуб web-мастеров	Рыбина Дарья	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	Правосудова Дарья	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

ПРИЗЕРЫ. ДИПЛОМ III СТЕПЕНИ

клуб	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город	Возрастная группа	Образовательное учреждение, город
	4-7		8-11	
клуб «Аккорд»	-----	-----	-----	-----
клуб дизайнеров «Абрис»	Новгородов Александр	МБОУ «Лицей г.Абдулино», г. Абдулино	Ярмаркина Лада	МБОУ гимназия №30 г.о. Ульяновска
клуб «Медиатор»	Шелудкин Павел	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара	-----	-----
клуб программистов	Михеев Александр	МБОУ Гимназия №30, г. Ульяновск	Буклеев Дмитрий	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара
клуб «Фокус»	Сальников Захар	МБУ «Школа №23» г.о. Тольятти	Лабынцев Олег	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Станция юных техников», г. Оренбург
клуб web-мастеров	-----	-----	Минибаева Альбина	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

ДИПЛОМ ЗА ЛУЧШИЙ ТВОРЧЕСКИЙ ВЗНОС КЛУБА ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ

ФИ	Образовательное учреждение, город
Ничасова Татьяна Александровна	МБОУ «Школа №163» г.о. Самара
Кречина Неля Викторовна	МБУ «Школа №23» г.о.Тольятти
Глинкина Наталья Юрьевна	МБОУ «СОШ №20 им. В. Балахна», Нижегородская область
Елескина Ольга Юрьевна	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Ульяновска «Средняя школа № 61»
Рябкова Светлана Алексеевна	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия №30, Ульяновск
Сухова Маргарита Александровна	Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение лицей № 180, Нижний Новгород
Агапова Марина Викторовна	МБОУ Гимназия № 3 г.о. Самара

ПОБЕДИТЕЛЬ ЧЕМПИОНАТА ГЕЙМЕРОВ

ФИ	Образовательное учреждение, город
Иванов Артем	МАОУ «СамЛИТ» г.о. Самара

ЗАКРЫТИЕ ФЕСТИВАЛЯ



Вот и завершился XX открытый Международный очно-дистанционный фестиваль «Компьютерная страна». С радостью и волнением участники очного тура, педагоги и гости собрались на торжественной церемонии закрытия.



Открыл мероприятие музыкальный подарок от дуэта аккордеонистов Логанова Алексея и Андреева Дениса. Они исполнили интермеццо композитора Г. Беляева.

С приветственным словом ко всем собравшимся обратился Вершинин Игорь Владимирович, президент СГСПУ, председатель Самарского регионального отделения Общероссийской общественной организации «Всероссийское педагогическое собрание». Игорь Владимирович Вершинин вручил благодарственное письмо директору нашего лицея Николаю Ивановичу Лебедеву, поблагодарив его за многолетний и эффективный вклад в развитие ИТ-образования региона, активную и плодотворную работу по подготовке и проведению фестиваля «Компьютерная страна». Он отметил, что созданные в лицее условия для компьютерного творчества обучающихся, обучения программированию и проведения занятий по робототехнике позволили воспитать целую плеяду современных профессионалов в ИТ-сфере.

Поздравили участников с завершением фестиваля и остальные по-

четные гости: заместитель председателя комитета по образованию и науке Самарской Губернской Думы, президент Самарского государственного педагогического университета, Салмин Алексей Александрович, декан Факультета информационных систем и технологий ФГБОУ ВПО «Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики», Брыксина Ольга Федоровна, кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой ИКТ в образовании ФГБОУ ВО «Самарский государственный социально-педагогический университет» города Самара, Маврин Денис Алексеевич, помощник исполнительного директора Ассоциации городов По-

гоической практики будущих учителей информатики, площадкой профессионального роста выпускников ВУЗов, которые успешно трудятся сегодня на кафедре информатики.

Во время церемонии вниманию зрителей был предложен дневник Фе-



стиваля, который отразил самые интересные моменты «Компьютерной страны». Затем руководители клубов показали презентации о работе клубов в фестивальные дни, продемонстрировали интересные работы дистанционного тура, отметили лучшие творческие взносы и представили лучшие работы очного тура.

Церемонию награждения участников клубов, победителей и призеров в различных номинациях проводили почетные гости Фестиваля.

Выступление девушек из ансамбля «Романтика» завершило церемонию закрытия.

До свидания, фестиваль!



волжья, Пчелинцева Анастасия Дмитриевна, заместитель директора по персоналу, компания ООО «Открытый Код».

Игорь Владимирович Вершинин и Ольга Федоровна Брыксина как педагоги высшей школы подчеркнули то, что СамЛИТ стал уникальной площадкой для проведения педаго-

Редактор выпуска -
Ольга Александровна Нехай

Материалы предоставлены
оргкомитетом фестиваля,
руководителями клубов

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

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