



Ассоциация вычислительных исследований (Association for Computing Machinery/ACM/ACM-W)

Пермский государственный национальный исследовательский университет

АНПОО «Академическая школа информационных технологий при ПГУ»

ИНФОРМАЦИОННОЕ ПИСЬМО

Уважаемые коллеги!

Ассоциация вычислительной техники (Association for Computing Machinery/ACM/ACM-W) — старейшая и наиболее крупная международная организация в компьютерной области совместно с ПГНИУ и АНПОО «Академическая школа ИТ при ПГУ» проводит и приглашает учеников 8-11 классов на кибер-квест (ауд. 308 с 14:00-17:00) и математический турнир (ауд. 305 с 11:00-13:00) по адресу: г. Пермь, ул. Чернышевского, д. 28.

По всем интересующим вопросам обращаться к организаторам конференции:

телефон: +7(919)49-90-973 Пастухова Галина Витальевна (координатор),

e-mail: pastuhova13@yandex.ru, в теме указать: «Вопрос организаторам».

ПОЛОЖЕНИЕ

об организации и проведении Краевого турнира по математике и информатике среди учащихся 8-11 классов

1. Общие положения

1.1 Краевой турнира по математике и информатике (далее - Турнир) среди учащихся 8-11 классов, проводится в рамках Международной конференции ACM-W при поддержке ПГНИУ на базе АНПОО «Академическая школа ИТ при ПГУ».

1.2 Цель Турнира

Турнир проводится с целью:

- профессиональной ориентации молодежи, повышения образовательного уровня школьников в области современных информационных технологий, математики, информатики.
- развития профессиональных компетенций и повышения престижа профессий ИТ сферы,
- демонстрации важности компетенций для экономического роста и личного успеха,
- внедрения в систему отечественного профессионального образования лучших международных практик (развитие профессионального образования путем гармонизации лучших практик и профессиональных стандартов),
- повышения престижа образовательных учреждений.

1.3 Задачи Турнира

- повысить интерес школьников к своей будущей профессии, осознать её социальную значимость,
- стимулировать творческий рост школьников, выявить одаренную молодежь для формирования кадрового потенциала для исследовательской и производственной деятельности России в сфере высоких технологий,
- выявить уровень подготовки школьников, закрепить и углубить знания и умения школьников, полученные в процессе теоретического и практического обучения,
- проверить способность школьников к системному действию в профессиональной ситуации, анализу и проектированию деятельности; проверить готовность будущего специалиста к самостоятельной трудовой деятельности,

- расширить круг профессиональных компетенций по выбранной специальности,
- совершенствовать навыки самостоятельной работы и развивать профессиональное мышление,
- выявить возможность использования олимпиадных заданий в образовательном процессе и при аттестации кадров,
- обмениваться опытом профессионального обучения по новым технологиям,
- активизировать сотрудничество с мировыми производителями оборудования

1.4 Практический этап Турнира проводится по авторской методике педагогического коллектива школы. Участники приезжают и соревнуются в одном месте, на одном оборудовании, по одному варианту задания, то есть на равных условиях.

2. Порядок проведения Турнира

2.1 Организаторами Турнира являются преподаватели и инженерные работники школы. Регистрация до 8 ноября 2018 г. (до 10:00 местного времени) по ссылке <http://acmw.cit-psu.ru/мероприятия/математический-турнир-и-it-квест/>

2.2 К участию в Турнире приглашаются школьники, обучающиеся в 8-11 классах общеобразовательных учреждений Пермского края.

2.3 Срок проведения Турнира. Турнир проводится 8 ноября 2018 г. с 11:00 по 13:00 в ауд. 305.

По итогам прохождения все участники получают сертификаты участников Олимпиады, руководители (тренеры) команд и учебные заведения получают **благодарственные письма**.

3. Руководство Турнира

3.1 Общее руководство Турниром осуществляет Организационный комитет.

3.2 Функции организационного комитета Турнира:

- организует разработку заданий и критериев оценки их выполнения;
- формирует судейскую коллегию в составе не менее 3 человек, в том числе представителей педагогических и инженерно-технических работников учебных заведений, социальных партнеров;
- формирует апелляционную комиссию в составе членов судейской коллегии и председателя апелляционной комиссии;
- организует и проводит награждение победителей;

- анализирует результаты Турнира и представляет отчет по его итогам на сайте школы;

- информирует участников Турнира о результатах прохождения этапов.

3.3 Функции судейской коллегии:

- проведение совещаний по распределению обязанностей между членами судейской коллегии, организация ее работы, рассмотрение результатов выполнения конкурсных заданий;

- осуществление контроля соблюдения правил и регламента Турнира;

- определение победителей и призеров Турнира;

- рассмотрение апелляций.

4. Форс-мажорные обстоятельства

4.1 В случае отключения электроэнергии возможна приостановка Турнира.

5. Апелляция и порядок дисквалификации

5.1 Апелляцию может подать только капитан команды по процедуре организации Турнира.

5.2 Срок подачи апелляции не позднее 20 минут после объявления результатов. Апелляции подаются только в письменном виде председателю судейской коллегии.

5.3 Решения апелляционной комиссии являются окончательными.

5.4 Любые претензии, не оформленные согласно п.п. 5.1, 5.2, 5.3, приводят к немедленной дисквалификации.

5.5 Дисквалификация подразумевает немедленное техническое поражение команды.

6. Контактные данные

Координатор Турнира:

- Пастухова Галина Витальевна, 89194990973, pastuhova13@yandex.ru

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении квеста по компьютерной безопасности «Кибер-квест»

1. Общие положения

1.1. Кибер-квест проводится в рамках Международной конференции АСМ-W при поддержке ПГНИУ на базе АНПОО «Академическая школа ИТ при ПГУ».

1.2. Настоящее положение определяет правила проведения игры, а также права и обязанности организаторов и участников.

2. Краткое описание игры

2.1. Компьютерная безопасность - актуальная проблема современного информационного общества. Термин квест означает исследование, поиск, приставка Кибер означает привязку к компьютерам.

2.2. Игра включает в себя выполнение заданий, связанных с информационными технологиями и информационной (компьютерной) безопасностью.

2.3. Каждое задание позволяет участнику представить работу, связанную с информационной безопасностью, а так же получить опыт и знания в сфере информационных технологий.

2.4. Побеждает команда, выполнившая все задания верно и за наименьшее количество времени.

3. Цели игры

3.1. Повышение грамотности игроков в информационной среде.

3.2. Получение новых навыков и знаний в сфере информационных технологий и информационной безопасности.

3.3. Исследование недокументированных возможностей программного обеспечения, которое используется ежедневно.

3.4. Популяризация образования в сфере информационных технологий среди школьников.

4. Организаторы квеста

4.1. Организатором квеста является АНПОО «Академическая школа информационных технологий» при участии ПГНИУ.

4.2. Представители организатора формируют жюри квеста. В жюри могут войти представители различных ИТ- подразделений ведущих компаний города Пермь,

представители аппарата Правительства. В жюри не могут принимать участие представители образовательных организаций, команды которых зарегистрированы в квесте, а так же родственники участников.

В состав оргкомитета входят по одному представителю от организаторов квеста.

4.3. Организаторы квеста утверждают:

- правила квеста и сроки его проведения;
- символику квеста;
- состав участников квеста;
- состав счетной комиссии.

5. Участники квеста

5.1. Участниками квеста (игры) могут стать учащиеся образовательных организаций Пермского края 8 - 11-х классов.

Участники самостоятельно объединяются в команды по 2 человека. Представителю команды необходимо подать заявку на участие до 8 ноября 2018 г. (до 10:00 местного времени) по ссылке

<http://acmw.cit-psu.ru/мероприятия/математический-турнир-и-it-квест/>

5.2. От каждого учебного заведения допускается участие не более 5 команд. Большее количество команд допускается только по согласованию с организаторами. неограниченное

5.3. Каждая команда должна иметь название.

6. Время и место проведения совпадает с математическим турниров. Порядок проведения по этапам:

6.1. Старт игры «Кибер-квест». Выдача первого задания.

6.2. После выполнения очередного задания, команда получает код, который необходимо ввести на странице квеста в сети Интернет. Получение кода является показателем верного выполнения задания. Задания могут выполняться не по порядку.

6.3. Индивидуальные задания выполняются на персональном компьютере с выходом в сеть Интернет. Оборудование и доступ в сеть интернет предоставляет Организатор

6.4. Количество заданий объявляется на брифинге перед началом ИГРЫ.

6.5. Время финиша каждой команды фиксируется на странице квеста по истечению времени квеста.

6.6. Награждение победителей состоится после закрытия игры и краткого совещания жюри квеста.

Награждение происходит в аудитории 305. Команды - победители получают памятные подарки призы, все участники получают сертификаты.