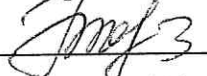


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АСТРАХАНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
АСТРАХАНСКОЙ ОБЛАСТИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АСТРАХАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ»

Согласовано

Проректор по НР АГАСУ

 Боронина Л.В.
«12» 04 2019 г.

Утверждаю

И.о. ректора АГАСУ

 Золина Т.В.
«12» 04 2019 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ
CASE-ЧЕМПИОНАТА ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ
«ГЕНИЙ КОДА»**

Астрахань 2019

Учредители

Организатором CASE-Чемпионата по программированию «Гений кода» (далее - Чемпионат) является государственное автономное образовательное учреждение Астраханской области высшего образования «Астраханский государственный архитектурно-строительный университет». Партнером мероприятия является международная школа программирования «Алгоритмика».

1. Основные цели и задачи мероприятия

Цель - популяризация информационных технологий и повышение престижа IT профессий среди детей и молодежи.

Задачи:

- Повышение интереса к научно-познавательным исследованиям.
- Приобретение участниками навыков по самостоятельному программированию в среде Scratch.
- Выявление и поддержка талантливой молодежи, мотивированной к учебно – познавательной и творческой деятельности.
- Развитие инновационного движения в сфере и информационных технологий.

3. Порядок участия

В Чемпионате принимают участие дети от 6 до 15 лет (далее – участники), учащиеся, общеобразовательных учреждений, организаций дополнительного развития детей Астраханской области по следующим номинациям:

1. Дети от 6 до 10 лет – «Создание мультфильма в среде Scratch».
2. Дети от 11 до 15 лет – «Создание игры в среде Scratch».

Для участия необходимо заполнить заявку (приложение 1).

Срок подачи заявок до 20 апреля 2019 года по адресу: г. Астрахань, ул. Татищева, 18, АГАСУ каб. №306; на e-mail: championatagasu@yandex.ru.

Количество участников ограничено.

Справки по тел./факсу 8 (8512)49-42-15 (доб. 311).

Контактное лицо по тел. 89033789211, Бялецкая Елена Михайловна.

4. Правила проведения чемпионата

Представление участников проходит в актовом зале, где они получают задание для программирования в среде Scratch.

На Чемпионате участники должны быстро и качественно выполнить поставленные задачи в соответствии с заданием.

На выполнение заданий отводится **2 часа**. Время выполнения задания фиксирует дежурный – преподаватель АГАСУ, качество выполнения задания оценивает жюри.

После выполнения заданий команда получает карточку: зеленую – полностью выполнено задание, желтую – задание выполнено на 50%, красную – задание выполнено на 30 %. Участники, которые качественно выполняют задания (наберут большее количество зеленых карточек), выступят перед жюри с презентацией проекта, но не более 4 участников в каждой номинации.

Жюри оценивает работы участников и определяет победителя в каждой номинации.

5. Награждение победителей

Награждение победителей проходит в актовом зале АГАСУ. Победителю в номинации вручаются кубок АГАСУ и именные дипломы победителя. Участники Чемпионата награждаются именными дипломами участника.

6. Жюри

Председатель:

Хоменко Т.В. – заведующий кафедрой систем автоматизированного проектирования и моделирования АГАСУ.

Члены жюри:

1. Лемешевская Е.С. – руководитель астраханского филиала международной школы программирования «Алгоритмика».
2. Белов С.В. – к.т.н., доцент, заведующей кафедрой автоматизированные системы обработки информации и управления АГТУ.

3. Садчиков П.Н. – к.т.н., доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и моделирования, начальник управления научно-исследовательской работы и международных связей АГАСУ.
4. Лежнина Ю.А. - к.т.н., доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и моделирования, начальник управления научно-исследовательской работы и международных связей АГАСУ.
5. Евдошенко О.И. – к.т.н., доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и моделирования, начальник сектора электронного обучения и интернет-технологий АГАСУ.
6. Бялецкая Е.М. – доцент кафедры инженерных систем и экологии, заведующий молодежной научно-исследовательской лабораторией техники и технологии АГАСУ.

