

**XV-тo ВЕЛИКДЕНСКО СЪСТЕЗАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКА И
ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ – 14 април 2019 г.**

КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНКА И КЛАСИРАНЕ

**Направление „Информационни технологии“
- за участниците от I, II, III и IV клас**

Техническа задача: Рисунка с геометрични фигури по зададен модел

- Техническа точност на образите.
- Завършеност и цялостно въздействие.
- Подбор на цветовете.

Максимален брой точки за задачата е 30.

Време за работа: 45 минути

Творческа задача: Компютърна рисунка – „ВЕСЕЛ ВЕЛИКДЕН”

А. Художествено оформление - 30 т.:

- съответствие с поставената тема;
- оригиналност на идеята;
- сюжет и композиция;
- подбор на цветовете;
- подбор и разположение на образите.

Б. Умения за работа с компютър – 40 т.:

- пълноценно използване ресурсите на избраната програма - присъствие на различни варианти на работа: конструиране, оцветяване, рисуване, копиране, завъртане, вмъкване;
- прецизност при рисуване със свободна ръка;
- използване на текст – разположение, цветово оформление, правопис.

Време за работа: 75 минути

В. Сборът от получените точки за техническа и творческа задача формират крайния резултат на състезателя.

**Направление „Информационни технологии“
– за участниците от V, VI, VII и VIII клас**

Техническа задача:

Създаване на документ, съдържащ текст и изображения по зададен образец

А. Съдържателни – 10 т.:

- Документа да съдържа всички обекти от образца.

Б. Технологични – 40 т.:

- Съответствие на разположението на обектите в документа и образца за работа.
- Форматиране на страницата спрямо указанията.
- Умения за вмъкване и форматиране на текст и обекти.
- Цветово оформление.

Време за работа: 45 минути

Творческа задача: Презентация на тема:

„ЦВЕТНИЦА – НАРОДНИ ОБИЧАИ, ПОВЕРИЯ И РИТУАЛИ”

А. Съдържателни – 30 т.:

- Съответствие с поставената тема.
- Съдържанието да е обвързано с овладяването на знания и умения по информационни технологии, български език и литература и изобразително изкуство.
- Подбраното съдържание трябва така да бъде дозирано, че да е реално постижимо представянето му в рамките на 10 минути.
- Убедителност на представяната теза.
- Представения проект трябва да съдържа елементи на индивидуализация.

Б. Технологични – 70 т.:

1. В презентацията да е налице хармонично съчетание на текст и картинки – предоставени от организаторите.

2. Задължителни елементи:

- Добре използвана техника за въвеждане на текст със съответните характеристики за размер, шрифт, цвят, ефекти, артистичен текст и т.н.
- Поне 5 изображения отговарящи на зададената тема – предоставени от организаторите.
- Анимирани - текст, графика и смяна на слайдовете.
- Минимум пет слайда.
- Прецизно определяне на необходимото време и по желание задаване на автоматично прелистване.
- Балансирана анимация на елементите на отделните слайдове.

3. Ергономично оформление на слайдовете:

- Дозираност на елементите на всеки слайд.
- Висока степен на четивност на текста по отношение на размер, шрифт, съчетаване на шрифтове, цвят, фонове и пр.
- Качествени графични изображения.

4. Естетическо оформление на презентацията:

- Баланс и хармония в цветовете.
- Контраст между цветовете на фона и текста, както и другите елементи на презентацията.
- Хармонично и балансирано разположение на компонентите върху слайда.
- Подходящ и балансиран избор на дизайн на слайдовете на цялата презентация.

Време за работа: 75 минути

В. Сборът от получените точки за техническа и творческа задача формират крайния резултат на състезателя.

Направление „Информационни технологии“ – за участниците от III, IV и V клас

В света на Scratch - програмна задача за ученици от III клас:

- Участниците разработват компютърна програма на **тема „ВЕЛИКДЕНСКО ПРИКЛЮЧЕНИЕ“**, чрез визуално програмиране, като използват Scratch.
- Проектът да реализира поне 2 от следните функции:
 - Оператор за преместване в пространството;
 - Оператор за управление на времето;
 - Управление на поне двама герои;
 - Използване на цикъл;
 - Използване на интерактивност (действие при натискане на определен клавиш);
 - Използване на променлива.



- Учениците ще разполагат с подходяща за темата библиотека с герои, които да използват в проекта си.
- Учениците освен своя проект, създават и текстов файл, в който описват своята идея, реализация, стартиране и управление.
- Максималният брой точки за задачата е 100.

Време за работа: 120 минути

Програмна задача на програмен език C/ C++

- за участниците от IV и V клас:

- Проверката на решението на всяка задача се извършва с тестови данни, с които се тества компютърната програма на всеки ученик.
- За всяко вярно изпълнение върху тестов пример се присъждат 10 точки.
- Максималният брой точки за една задача е 100.

Време за работа: 120 минути

II. Класиране:

- **Класирането и в двете направления е индивидуално.**

ЖЕЛАЕМ ВИ УСПЕХ !