

**XVI<sup>то</sup> ВЕЛИКДЕНСКО СЪСТЕЗАНИЕ ПО ИНФОРМАТИКА И  
ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ – 30 април 2022 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 на тема:**

**„МОЯТ ЛЮБИМ ПРОЛЕТЕН ПРАЗНИК“**

**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: „ПРОЛЕТНИ ПРАЗНИЦИ”

### **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 „Информатика“ – за участниците от III - VI клас**

### **В света на Scratch - програмна задача за ученици от III и IV клас:**

- Участниците разработват компютърна програма на **тема „ПРОЛЕТНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ с Pico и Nano“**, 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, V и VI 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 !**