

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого
конкурса «Современное программирование»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Целью проведения открытого конкурса «Современное программирование» (далее – конкурс), проводимого в рамках STEAM-фестиваля, является активизация деятельности учреждений дополнительного образования детей и молодежи, а также создание условий для развития мотивации учащихся к познанию, STEM-образованию и творчеству.

1.2. Основные задачи:

популяризировать программирование и дальнейшее развитие технического творчества;

выявлять и поддерживать талантливых учащихся, создавать условия для раскрытия их творческих способностей;

содействовать профессиональной ориентации подростков.

2. РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

2.1. Общее руководство по организации подготовки и проведению конкурса осуществляет учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины».

2.2. Непосредственное проведение конкурса возлагается на факультет физики и информационных технологий ГГУ им. Ф. Скорины.

3. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

3.1. Регистрация на конкурс и подтверждение ранее поданной заявки осуществляется во время регистрации на STEAM-фестиваль 19.06.2026. Конкурс проводится во второй день фестиваля на базе ГГУ, факультет физики и информационных технологий, по адресу: г. Гомель, ул. Советская, 102, 2-й этаж.

3.2. Время начала проведения конкурса определяется программой фестиваля.

4. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ИХ ПРИЕМА

4.1. В конкурсе могут принимать участие учащиеся учреждений образования Гомельской области и других областей Республики Беларусь, проявляющие интерес к программированию в среде Scratch и на языке Python.

4.2. Возраст участников от 10 до 16 лет.

4.3. Для включения в список участников конкурса необходимо до 12.06.2026 заполнить заявку по ссылке, указанной на сайте STEAM-фестиваля <http://steam.events>.

4.4. Заявки, поданные позднее указанного срока и не соответствующие условиям конкурса, приниматься не будут.

4.5. Представители участников при регистрации должны иметь копию документа, удостоверяющего личность участника (паспорт или свидетельство о рождении).

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

5.1. Конкурс проводится в двух номинациях: Scratch и Python.

5.2. Перед началом конкурса в каждой номинации проводится тематический установочный мастер-класс.

5.3. Во время конкурса нужно создать полноценный программный продукт на тему фестиваля «**Наука на службе человека: биотехнологии и искусственный интеллект**».

5.4. Задание озвучивается жюри перед конкурсом. Продолжительность работы над проектом 3 часа.

5.5. **Номинация Scratch+искусственный интеллект.**

5.5.1. Возраст участников от 10 до 13 лет. Участие индивидуальное.

5.5.2. Участники должны иметь навыки работы со Scratch, навыки поиска информации в интернете. Использование интернета необходимо.

Конкурсный проект выполняется онлайн в специальной среде Scratch+машинное обучение.

5.5.3. Участники выполняют творческие проекты на компьютерах, предоставленные организаторами.

5.6. **Номинация Python.**

5.6.1. Конкурс проводится среди команд в двух возрастных категориях: 11–13 и 14–16 лет. Команда состоит из 1–2 человек.

5.6.2. Участники должны уметь решать задачи, используя только язык программирования Python. Одна команда представляет только один проект.

5.6.3. Команды выполняют творческие проекты на компьютерах, предоставленные организаторами. Использование сети интернет запрещено.

5.6.4. Необходимое программное обеспечение на компьютеры будет установлено организаторами перед началом конкурса.

5.7. Конкурсные работы оцениваются по критериям:

актуальность и практическая значимость;

сложность реализации и знание инструментов языка программирования;

соответствие проекта теме и выполнение всех требований задания;

творческий подход и оригинальность.

Каждый критерий оценивается до 5 баллов.

6. ЖЮРИ КОНКУРСА

6.1. Рабочим органом конкурса является жюри, в состав которого входят компетентные в области информационных технологий и программирования работники учреждений образования.

6.2. Жюри оценивает творческие проекты и подводит итоги конкурса.

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. Победителями являются участники и команды с максимальной суммой баллов.

7.2. Для каждой возрастной категории номинации Python присваиваются командные места: I – одно, II – одно, III – одно.

7.3. Для номинации Scratch+искусственный интеллект присваиваются индивидуальные места: I – одно, II – два, III – два. Жюри вправе дополнительно поощрить лучших участников конкурса.