

О муниципальном проекте «Художник в Linux»

I Общие положения

1. Муниципальный проект «Художник в Linux» проводится по инициативе учителей информатики МАОУ СОШ №11.
2. Муниципальный проект «Художник в Linux» (далее Проект) ориентирован на учащихся 5-7 классов.
3. К участию в Проекте приглашаются команды муниципальных образовательных учреждений без предварительного отбора и квалификационных требований.
4. Цель Проекта: выявление и поддержка учащихся, проявляющих способности в области изучения и использования информационных и коммуникационных технологий.
5. Задачи Проекта:
 - 1) развитие творческих способностей обучающихся;
 - 2) развитие навыков эффективной работы с графическими редакторами для реализации творческих замыслов;
 - 3) развитие коммуникативных способностей обучающихся, работающих в одной команде.

II Предмет и участники Проекта

6. Предметом Проекта являются творческие работы, выполненные в графических редакторах.
7. Участниками Проекта являются команды из 4 человек, в состав которых входят двое учащихся от параллели 5 классов и по одному учащемуся от параллелей 6, 7 классов.
8. Проект проводится в два этапа: заочный – «Домашнее задание» и очной форме командного соревнования.
9. Заочный тур Проекта представляет собой творческую работу, выполненную в свободном векторном редакторе **Draw**.
10. В рамках очного тура Проекта проводится тестирование на знание теоретического материала «Компьютерная графика».

III Организаторы Проекта

11. Организаторы Проекта обеспечивают:
 - 1) равные условия для всех участников Проекта,
 - 2) открытость в проведении и оценивании результатов Проекта,
 - 3) недопущение разглашения сведений о результатах Проекта, ранее даты их официального объявления.

IV Порядок, сроки и место подачи заявок на участие в Проекте

12. Заявка на участие в Проекте направляется на электронный адрес организаторов: ivnatav@mail.ru
13. Требования к заявке:
в теме письма указать: заявка, наименование образовательного учреждения
К письму приложить файл с таблицей

№	полное наименование образовательного учреждения	ФИО участника	класс	ФИО учителя	Отметка об участнике, выполнившем д/з (+)

14. Заявку на участие в Проекте следует представить не позднее 26 ноября 2017г.

V Содержание проектных работ

15. В заочном туре «Домашнее задание» необходимо выполнить творческую работу в **векторном редакторе Draw**. Тема работы: «Собака – Символ Нового 2017 года»

16. В работе запрещается использовать готовые элементы изображений из сети Интернет. Формат работы – А4, информационный объем файла не должен превышать 3 Мбайт. Тип готового файла может быть jpg, gif, png, но также должен быть предоставлен исходный файл с расширением odg, в котором он создавался, объекты не должны быть сгруппированы.

17. В очном туре принимают участие учащиеся 5- 7 классов.

18. Каждой команде выделяется компьютер для выполнения теста на знание теоретического материала по теме «Компьютерная графика» и возможностей графических редакторов.

19. По прошествии 15 минут работы, команде предлагается выполнить творческие задания: работа в паре по алгоритму 5 класс в графическом редакторе KolourPaint, 6 и 7 класс в графическом редакторе Gimp(работа со слоями, создание анимации, создание изображений).

20. Все папки с работами команд-участниц кодируются для организации процедуры оценивания.

VI Оценивание работ

21. Оценивание работ участников команды проводится жюри.

22. Оценивание работ участников команды проводится в соответствии с заданиями для каждого класса:

1) заочная творческая работа оценивается в соответствии с указанными требованиями, в командное количество баллов результат не входит.

2) 5, 6 и 7 класс: создание графических файлов с учетом общих инструкций по используемым функциям.

23. Оценивание теоретического тура оценивается по количеству правильных ответов.

24. Количество баллов по заданиям очного тура суммируется.

VII Подведение итогов Проекта

25. Проверка работ команд-участниц Проекта начинается только после окончания работы всех команд, кодирования папок с итоговыми работами.

26. Жюри проводит оценивание в соответствии с заданными инструкциями, выставляя их в оценочные листы единой формы.

27. Победителями становятся команды-участницы, набравшие наибольшее количество баллов по итогам всех этапов.

28. Призерами Проекта становятся отдельные работы учащихся, которые по решению комиссии, основанном на итоговом протоколе, заслуживают особого поощрения за совершенство выполнения.