

ПОГОДЖЕНО

ЗАТВЕРДЖУЮ

Голова
профспілкового комітету працівників
Кременчуцького педагогічного
коледжу імені А.С. Макаренка
О.О.Волочай



Директор
Кременчуцького педагогічного
коледжу імені А.С.Макаренка



І.В. Гальченко

«26» січня 2015 р.

ПОЛОЖЕННЯ

про комп'ютерну школу «ОЛІМП»

Кременчуцького педагогічного коледжу

імені А.С.Макаренка

I. ЗАГАЛЬНА ЧАСТИНА

1. Комп'ютерна школа «ОЛІМП» Кременчуцького педагогічного коледжу імені А.С.Макаренка – Всеукраїнська школа з підготовки обдарованих дітей з програмування.

Заняття проводяться за адресою: 39741, Полтавська область, Кременчуцький район, с. Потоки, вул. Освітня, 1

2. **Мета школи** – надання українським та зарубіжним учням можливості проявити свою майстерність у мистецтві розробки алгоритмів та складанні програм на високому міжнародному рівні, підвищення якості навчання з дисциплін, які передбачають програмування й алгоритмізацію у на змаганнях різного рівня, сприяння підготовці фахівців високої кваліфікації в галузі програмування, налагодження транскордонного співробітництва та інтеграція нашої освіти в освітній простір європейських держав.

3. Для досягнення цієї мети потрібно виконати такі **завдання**:

- сформувані та відібрати кваліфіковані викладацькі кадри, що здатні організувати й забезпечувати професійну підготовку учнів-програмістів до змагань високого рівня;
- відібрати й підготувати найсильніші команди для різних міжнародних учнівських змагань;
- забезпечити обмін досвідом між школярами, студентами та викладачами, які активно працюють в галузі програмування та алгоритмізації і займаються підготовкою фахівців з сучасних інформаційних технологій;
- донести поєднання лекцій під час цих шкіл, хороші авторські задачі, складені на їх основі, та аналіз розв'язків цих задач до широкої учнівської аудиторії;
- стимулювати налагодження ділових контактів між учнями і тренерами команд з різних міст України;
- налагодження транскордонному співробітництві, інтеграція в освітній простір європейських держав, обмін досвідом між фахівцями з різних держав.

4. Фінансування. Витрати на участь у комп'ютерній школі складаються з витрат на послуги з організації проживання, харчування, оплати праці педагогічних працівників та обслуговуючого персоналу відповідно до затвердженої калькуляції. Оплата витрат проводиться фізичними особами – учасниками комп'ютерної школи. Учні ліцею «Політ» можуть звільнитися від оплати за проживання під час проведення комп'ютерної школи відповідно до наказу директора.

5. Учасники школи. Учасниками комп'ютерної школи є учні ліцею «Політ» та інших загальноосвітніх навчальних закладів України або інших країн. До участі в школі допускаються учні за результатами кваліфікаційного туру. Під час поїздки до школи і в зворотному напрямку учасників супроводжує тренер або батьки.

6. Викладачі школи. Склад викладачів комп'ютерної школи визначається з числа кваліфікованих спеціалістів та учасників Міжнародних олімпіад попередніх років, працівників ІТ-компаній.

7. Мова. Офіційними мовами змагання українська мова. Мовами програмування є C++, Pascal, Java, C#. Конкретні версії мов програмування й характеристики компіляторів команди з'ясовують самостійно в процесі змагання, вони не можуть бути змінені на їх вимогу.

II. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ШКОЛИ

1. Тривалість комп'ютерної школи – 8-10 днів в залежності від графіка роботи навчального комплексу «Ерудит». 1 та останній день занять – організаційні, всі інші дні – тренувальні, передостанній день – Кубок Кременчука з програмування. Школу присвячено розв'язанню тематичних завдань. У кожен із цих днів проводяться: 1) авторська лекція, де розглядається одна з важливих алгоритмічних тем; 2) змагання по розв'язанню задач, частина з яких присвячена темі лекції (інші теми залишені для довільного вибору автора); 3) розбір задач; 4) змагання з довіршення ще не розв'язаних задач поточного та всіх минулих днів; 5) підсумки дня.

2. **Форма проведення занять.** Під час комп'ютерної школи заняття проводяться в трьох-чотирьох лігах в залежності від рівня підготовки учасників.

3. **Кубок Кременчука.** Змагання може проводитися як окремо у кожній лізі так і у всіх лігах одночасно. Учасникам пропонується вирішити 6-8 алгоритмічних задач. Кожна задача оцінюється в 100 балів. Переможці та учасники нагороджуються дипломами.

4. Орієнтовний розпорядок роботи.

<i>День заїзду</i>	
<i>Час</i>	<i>Подія</i>
12:00 – 17:00	Реєстрація
13:00 – 14:00	Обід
14:00 – 15:00	Відкриття
15:00 – 15:30	Розподіл по лігах
15:30 – 17:00	Налаштування та перевірка робочих місць
18:00 – 19:00	Вечеря

<i>Робочі дні</i>	
<i>Час</i>	<i>Подія</i>
07.00 – 08.00	Підйом, зарядка
08:00 – 08:30	Сніданок
08:30 – 10:00	Лекція
10:00 – 14:00	Основний тур
14:00 – 14:30	Обід
14:30 – 16:30	Розбір задач основного туру
16:30 – 19:00	Розважальна програма
19:00 – 19:30	Вечеря
19:30 – 22:00	Розважальна програма