

« 24 » февраля 2026 г.

« 24 » февраля 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о муниципальном конкурсе рисунков «Программирование простой графики»

Общие положения

Настоящим Положением определяется порядок организации и проведения Муниципального конкурса рисунков «Программирование простой графики» (далее – Конкурс), который проводится Центром «Точка Роста» МОУ «Юксарская средняя общеобразовательная школа» при поддержке МУ «Отдел образования и молодежи администрации Килемарского муниципального округа Республики Марий Эл». Организатором Конкурса является Центр «Точка Роста» при МОУ «Юксарская средняя общеобразовательная школа».

Цели и задачи Конкурса

Конкурс проводится с целью развития творческих способностей обучающихся, привития интереса к программированию и воспитания патриотических чувств подрастающего поколения.

Задачи Конкурса:

- совершенствование навыков работы с программными средами и навыков программирования на различных языках;
- формирование эстетической культуры у обучающихся;
- выявление творческих и инициативных обучающихся.

Сроки и условия проведения Конкурса

Конкурс будет проведен *со 2 марта по 27 марта 2026 года*¹ в онлайн режиме на платформе «Сферум» и разделен на три этапа:

- 1й этап (со 2 марта по 16 марта 2026 года) – регистрация ответственных лиц и участников Конкурса;
- 2й этап (с 16 марта по 25 марта 2026 года) – прием проектных работ;
- 3й этап (с 25 марта по 27 марта 2026 года) – проверка работ участников членами жюри и выявление победителя Конкурса;
- 4й заключительный этап (27 марта 2026 года) – публикация результатов и подведение итогов Конкурса.

Также для Конкурса организаторами будет создан специальный канал в мессенджере МАХ, в котором могут поучаствовать все желающие из числа педагогов и обучающихся нашего района. Канал предназначен для обсуждения Конкурса.

Ссылка на канал в мессенджере МАХ:

<https://max.ru/join/ZO02h9pEEqoCutR9M37et3uoF2RMgsXtehPTakm1n4I>

¹ Сроки проведения Конкурса могут измениться, о чем будет сообщено на канале Конкурса

Участники Конкурса

Принять участие в Конкурсе могут только обучающиеся 7-11 классов школ Килемарского округа. Для участия необходимо ответственному лицу от каждой школы округа **заполнить форму онлайн-заявки до 16 марта 2026 года** включительно, размещенную в сети Интернет.

Ссылка на форму заявки:

<https://forms.yandex.ru/u/6982df4e02848fdc06a5173a>

Ответственным лицом от учреждения могут быть учителя информатики, руководители кружков по программированию и другие. После заполнения формы участник автоматически соглашается с регламентом Конкурса.

Порядок проведения Конкурса

Конкурс представляет собой соревнование среди участников в области программирования. Участники Конкурса **присылают организаторам файлы** с исходным кодом программы и скриншот результат выполнения программы в виде готового рисунка **с 16 марта по 25 марта 2026 года**.

Ссылка на форму загрузки файлов:

<https://forms.yandex.ru/u/699432fa84227cd9abd4258e>

Комиссия оценивает саму программу и результат ее выполнения. Представленные на Конкурс работы оцениваются комиссией по критериям, указанным в Приложении 2 к настоящему положению о Конкурсе. Более подробная инструкция для участников указана в Приложении 3 к настоящему Положению.

Требования к работам

Программа может быть написана с помощью любого устройства (компьютер или телефон) на любом языке программирования (например Python3, Pascal, Кумир и другие, кроме C-подобных интерпретаторов). Программа должна быть сделана в рамках срока проведения Конкурса и соответствовать всем критериям и требованиям, представленным в Приложении 1.

Работы, присланные на Конкурс, не возвращаются и не рецензируются.

Работы, не соответствующие настоящим требованиям, могут не допускаться к участию в Конкурсе.

Выявление победителей

Победителями Конкурса будут признан один участник, работа которого наберет наибольшее количество баллов, определяемых комиссией согласно критериям по Приложению 2. Комиссия выбирает одну лучшую работу участника, который станет победителем Конкурса.

По решению членов жюри в течение всего периода проведения конкурса могут быть объявлены дополнительные номинации, о чём участники конкурса будут дополнительно проинформированы.

Призы и награды

Победитель Конкурса гарантировано получает ценный приз за свою работу. Все участники вне зависимости от результатов Конкурса получают сертификаты участника. Приз победителю и сертификаты участников Конкурса будут выданы после завершения. Список победителей и участников, а также их работы будут опубликованы на официальном сайте образовательного учреждения, а также на канале Конкурса.

Претензии и жалобы

В случае возникновения споров, претензий по поводу формата проведения Конкурса, системы оценивания представленных работ и прочих разногласий, прерогатива последнего слова остается за организаторами данного Конкурса.

Все жалобы направляются на электронный адрес МОУ «Юксарская СОШ» yuksar.sosh@mari-el.gov.ru с пометкой «Конкурс по программированию».

Приложение 1.
к Положению о Муниципальном конкурсе рисунков
«Программирование простой графики».

Требования к работам, представленным участниками Конкурса.

1. Если участник Конкурса предоставляет комиссии файл с исходным кодом программы, написанной на языке программирования Python3, то расширение файла должно быть **.py**. Например, имя файла может быть таким: **mypicture.py**. Размер файла не должен превышать 1МБ, количество строк в файле не более 300. Собственно, для других языков программирования должны быть аналогичные форматы файлов с исходным кодом программы (Pascal - **.pas**, Кумир - **.kum**).

2. Для создания и проверки этих файлов на вашем рабочем месте должны быть установлены среда программирования с соответствующим модулем графики, например в среде программирования Python3 возможно использовать модуль простой графики **graph** (данный модуль реализован учителем высшей категории К.Поляковым, доктором технических наук и представлен на его сайте <http://kpolyakov.spb.ru>)

3. Также участник присылает еще один файл – скриншот результата выполнения программы в виде графического файла любого расширения. Например, имя файла может быть таким: **mypicture.png**. Размер файла не должен превышать 2МБ.

4. Программа должна генерировать простой рисунок, на котором может быть изображен любой объект или сюжет, но не допускаются ситуации, противоречащие законодательству РФ и здравому смыслу, пропаганда нездорового образа жизни, оскорбления религиозных чувств и другие ситуации, не соответствующие законам, нормам поведения, морали и этики гражданина РФ.

5. Также к Конкурсу не принимаются работы, скопированные из Интернета или выполненные с помощью сервисов искусственного интеллекта. Такие работы не будут рассматриваться комиссией, дальнейшее участие в Конкурсе будет невозможно. Участник Конкурса должен быть готов к представлению своей работы по требованию организаторов для проверки подлинности и исключения плагиата.

Приложение 2.
к Положению о Муниципальном конкурсе рисунков
«Программирование простой графики».

Критерии оценивания работ,
представленных участниками Конкурса.

Автор, класс, школа: _____

Название работы: _____

Язык программирования: _____

№ п/ п	Критерий	Баллы	
1	Соответствие работы требованиям конкурса	0,1 или 2	-
2	Читаемость программного кода работы	0,1 или 2	-
3	Оригинальность сюжета и композиции	от 0 до 5	-
4	Оригинальность программного кода рисунка	от 0 до 5	-
5	Скорость выполнения программы	0,1 или 2	-
6	Общее впечатление от работы.	от 0 до 5	-
	ИТОГО:	max = 21	

ИНСТРУКЦИЯ
для участников Муниципального конкурса рисунков
«Программирование простой графики».

Пошаговая инструкция:

1. Регистрация участников

Участниками Конкурса являются обучающиеся 7-11 классов школ Килемарского муниципального округа. Регистрацию участников в Конкурсе производит представитель общеобразовательного учреждения из числа педагогов общеобразовательного учреждения. Регистрация производится заполнением формы в сети Интернет и доступна с *02 марта по 16 марта 2026 года* по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/6982df4e02848fdc06a5173a>.

2. Подготовка рабочего места

Каждому участнику рекомендуется иметь персональный компьютер (домашний или предоставленный школой) с установленным на нем программным обеспечением для программирования – программной средой. Это могут быть, например, системы программирования Python3, Pascal, PascalABC, Кумир2 и другие программные среды, кроме С-подобных систем (С+, С++, С# и пр.). Кроме того, в этих программных средах должны быть установлены модули простой графики. В Python3 это модуль graph, в PascalABC – это GraphABC, в Кумире – это Чертежник.

3. Процесс разработки

Участник пишет программу, создающую простой рисунок. Программа должна содержать не более 300 строк читаемого кода. Результат выполнения программы нужно зафиксировать на скриншоте окна программы. Окончательный проект будет состоять из двух файлов: собственно сама программа в формате среды программирования (.py, .pas, .kum, ...) и файл скриншота в формате графического файла (.png, .jpeg, ...)

4. Предоставление результатов проекта

Прием результатов проекта осуществляется путем заполнения формы в сети Интернет по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/699432fa84227cd9abd4258e>, *начиная с 16 марта по 25 марта 2026 года*. Заполнение всех полей обязательно.