

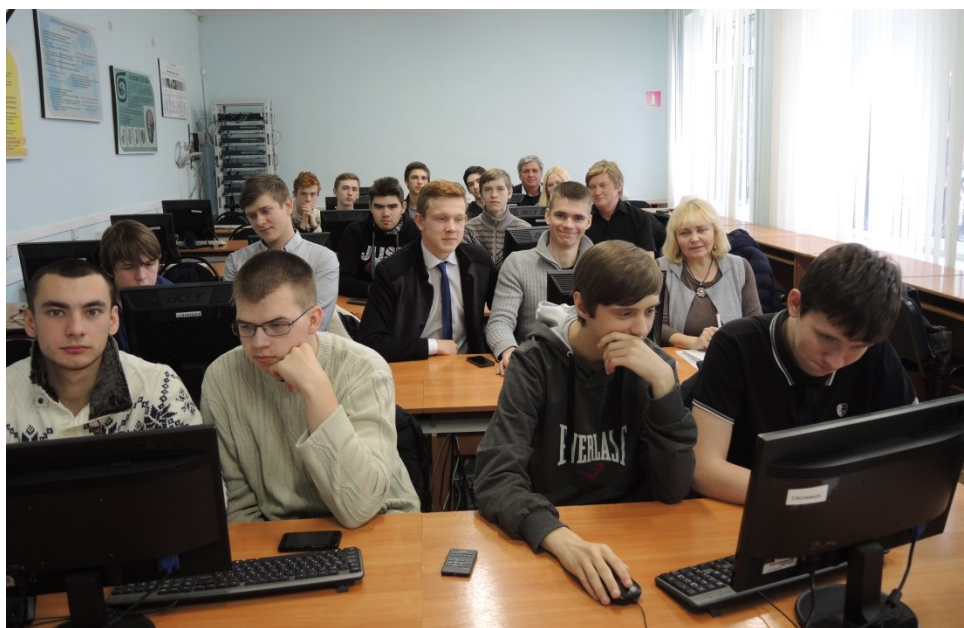
## Интеллектуальная олимпиада по информатике на базе программной среды Scratch

29.11.2017 г. в Новочеркасском промышленно-гуманитарном колледже состоялся очный тур интеллектуальной олимпиады по информатике на основе игры «Танчики» в программной среде Scratch среди студентов колледжей Новочеркасского территориального объединения профессиональных образовательных организаций.

В рамках заочного тура олимпиады с 10.11.17 г. по 24.11.17 г. участники трудились над разработкой стратегий игры в соответствии с требованиями, изложенными в положении об олимпиаде.

В процессе очного тура олимпиады прошли соревнования между вариантами стратегий, разработанными студентами команд колледжей-участников.

Основные цели и задачи олимпиады: пропаганда научных знаний, развитие у студентов интереса к креативному и интеллектуальному программированию и к робототехнике, создание оптимальных условий для выявления одаренных и талантливых студентов, их дальнейшее интеллектуальное развитие и профессиональная ориентация, развитие умения работать в коллективе.



Жюри, состоящее из руководителей команд, организатора олимпиады и председателя жюри Морозовой Т.И., при определении победителей учитывало оригинальность идеи, творческий подход, сложность алгоритмов и качество исполнения.

Места в олимпиаде распределились следующим образом:

- I место заняли студенты Новочеркасского машиностроительного колледжа под руководством Березневой Е.И;
- II место студенты Новочеркасского промышленно-гуманитарного колледжа под руководством Твердохлебовой Т.Г;
- III место разделили студенты двух образовательных организаций: Новочеркасского колледжа промышленных технологий и управления под руководством Филиппенко Г.Г. и Аксайского профессионального училища № 56 под руководством Вельмакиной Т.Ф.

Председатель НТМО и руководители команд от колледжей выражают благодарность преподавателю Филиппенко Г.Г. за оригинальную идею проведения олимпиады по Scratch и за разработку основной и интересной стратегии игры «Танчики».

Участие в интеллектуальной олимпиаде даёт уникальный шанс для каждого студента-участника использовать интерактивные технологии в обучении программированию, почувствовать себя частью большого и значимого события, заявить о своих способностях, научиться согласованно работать в одной команде, осознать важность изучения информатики для своего успеха в будущем, быстро овладеть азами программирования в простой и увлекательной форме, доказав себе и окружающим, что программирование доступно и интересно всем.



Победители олимпиады планируют в 2018 году участвовать в «Scratch-Олимпиаде» международного уровня, проводимой Электронной школой «Знаника» и российской компанией-разработчиком одноименного робототехнического комплекса для образования «РОББО», а так же в международной Scratch-Олимпиаде по креативному программированию 2018.