

Регламент организации и проведения мастер-классов на тему

«Информационно-управляющие системы»

Победители мастер-классов могут добавить 8 баллов к конкурсным баллам при поступлении в МИЭТ.

Призеры мастер-классов могут добавить 6 баллов к конкурсным баллам при поступлении в МИЭТ.

Мастер-классы:

«LEGO MINDSTORMS», «Секреты программирования», «Гаджеты на микроконтроллерах: часть 1 – теория», «Гаджеты на микроконтроллерах: часть 2 – практика», он-лайн квест «Информатика и жизнь».

1. Форма проведения мастер-классов

Мастер-классы проводятся в учебных лабораториях кафедры Вычислительной техники (далее - кафедра ВТ). На территории школ могут быть проведены только мастер-классы «LEGO MINDSTORMS», «Секреты программирования», он-лайн квест «Информатика и жизнь».

2. Правила участия в мастер-классах*

В мастер-классах могут принимать участие учащиеся 10–11 классов. Участие в мастер-классах добровольное, безвозмездное.

Участник мастер-класса может принимать участие как во всех так и в любом из интересующих его мастер-классе.

Для принятия участия в мастер-классах необходимо зарегистрироваться на сайте <http://seminar.miet.ru/> и отправить заявку по электронной почте на кафедру ВТ (vt@miee.ru копия на kaf_vt@mail.ru).

3. Проведение мастер-классов

3.1 «LEGO MINDSTORMS», «Секреты программирования», «Гаджеты на микроконтроллерах: часть 1 – теория», «Гаджеты на микроконтроллерах: часть 2 – практика»

Мастер классы проводятся по расписанию, составленному кафедрой ВТ.

К участию в мастер-классах допускаются учащиеся 10-11 классов.

На выполнение заданий по каждому мастер-классу отводится 4 академических часа.

3.2 Он-лайн квест «Информатика и жизнь»

Тематика задания размещается на сайте <http://seminar.miet.ru/> 1, 8, 15, 22 апреля, 13, 20 мая 2016г.

Текст задания будет доступен в личном кабинете 2, 9, 16, 23 апреля, 14, 21 мая 2016г. с 17.30 час. до 18.30 час. Текст программы и ответ направляются на почту kaf_vt@mail.ru).

Участник должен самостоятельно выполнять задания и оформлять их результаты в электронном и письменном виде. Результаты выполнения заданий хранятся на кафедре ВТ.

В процессе выполнения заданий участник получает баллы в соответствии с оценочной таблицей по каждому мастер-классу. (См. приложение 1)

4. Порядок начисления баллов за индивидуальные достижения, которые участник мастер-классов может использовать при поступлении в МИЭТ

По окончании сроков проведения мастер-классов комиссия, назначенная распоряжением заведующего кафедрой ВТ, составляет протокол с указанием результатов (в баллах) каждого участника мастер-классов.

Начисленные баллы за участие в разных мастер-классах не суммируются.

По решению комиссии участники, активно и успешно участвовавшие в выполнении заданий мастер-классов, награждаются грамотами подписанными деканом факультета Микроприборов и технической кибернетики (далее – МП и ТК) и заведующим кафедрой ВТ.

5. Состав комиссии по определению результатов участников мастер-классов.

Председатель комиссии – Переверзев Алексей Леонидович, заведующий кафедрой ВТ, доцент, д.т.н.

Члены комиссии – Лупин Сергей Андреевич, профессор, к.т.н.

Туркин Андрей Владимирович, доцент, к.ф.-м.н.

Тельминов Олег Александрович, доцент, к.т.н.

Ашарина Ирина Владимировна, доцент, к.т.н.

Декан ф-та МП и ТК

Якунин А.Н.

Заведующий кафедрой

Вычислительной техники

Переверзев А.Л.

Порядок начисления баллов участникам мастер-классов.

1. Порядок начисления баллов за мастер-класс LEGO MINDSTORMS:

Победителем является участник, выполнивший все три задания первым. Призером является участник, выполнивший все три задания и уложившийся в установленное время.

№ задания	Название задания
1 задание	Определение цвета в Цветовом Режиме.
2 задание	Движение робота по трассе, с условием, что при попадании датчика на красный цвет следует блокировка движения.
3 задание	Захват объекта на желтом цвете, затем перенос в другую точку. Отпускать объект только на зеленом цвете.

2. Порядок начисления баллов за мастер-класс по «Секреты программирования»:

Максимальное количество баллов при выполнении всех заданий по данному мастер-классу – 8 баллов.

№ задания	Выполнил(а) задание полностью
1 задание	2 балла

2 задание	2 балла
3 задание	2 балла
4 задание	2 балла

Победителем является участник, выполнивший четыре задачи из четырёх возможных. Призером является участник, выполнивший три задачи из четырёх возможных.

3. Порядок начисления баллов за мастер-класс по «Гаджеты на микроконтроллерах: часть 1 - теория»:

№ п/п	Контрольная точка	Минута занятия (ориентировочно)	Баллы
1.	Верный выбор модулей микроконтроллера и их режимов работы, необходимых для решения задачи	20	0,8
2.	Верное указание всех узлов на диаграмме состояний	30	0,8
3.	Верное указание всех переходов на диаграмме состояний	40	0,8
4.	Работа экрана в текстовом режиме и светодиодов в соответствии с решаемой задачей	50	0,8
5.	Корректная обработка и отображение данных от датчиков, указанных в задании	70	0,8
6.	Успешная программная реализация задачи	80	4,0

Итого: 8 баллов

Участник, набравший 6 и более баллов является призером. Участник, набравший максимальное количество баллов является победителем.

4. Порядок начисления баллов за мастер-класс по «Гаджеты на микроконтроллерах: часть 2 - практика»:

№ п/п	Контрольная точка	Минута занятия (ориентировочно)	Баллы
-------	-------------------	---------------------------------	-------

1.	Верный выбор модулей микроконтроллера и их режимов работы, необходимых для решения задачи	20	0,8
2.	Верное указание всех узлов на диаграмме состояний	30	0,8
3.	Верное указание всех переходов на диаграмме состояний	40	0,8
4.	Тестовое изображение на экране верно управляется акселерометром (и, если применимо, другими органами управления)	50	0,8
5.	Полноценное изображение на экране в графическом режиме управляется требуемыми органами управления в соответствии с диаграммой состояния	70	4,0
6.	Успешное подключение к устройству напарника и обеспечение полноценной двухсторонней игры	80	0,8

Итого: 8 баллов

Участник, набравший 6 и более баллов является призером. Участник, набравший максимальное количество баллов является победителем.

5. Порядок начисления баллов за он-лайн квест «Информатика и жизнь»:

№ п/п	Контрольная точка	Оценка задания	
		За выполнение задания в первые 30 минут (бал.)	За выполнение задания в первые 45 минут (бал.)
1.	Задание	8	6

Победителем является участник, выполнивший задание за 30 мин. (8 баллов), призером – участник выполнивший задание за 45 мин.(6 баллов).

Заведующий кафедрой
Вычислительной техники

А.Л. Переверзев