# ПРИЛОЖЕНИЕ 12

к условиям проведения городского этапа открытого республиканского

IT-чемпионата «РобИн-2025»

ИНТЕРАКТИВНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ

**(6 класс, в команде 1 участник, 1 команда от района)**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Интерактивность – способность программы или файла реагировать на действия пользователя. Интерактивные презентации имеют широкое применение, в особенности там, где необходимо увлечь пользователя, чтобы он эффективно ознакомился с информацией и лучше её запомнил. Наиболее очевидно применение интерактивных презентаций в таких областях как образование, музейное дело и др.

1. О СОРЕВНОВАНИИ

Конкурсное задание включает в себя выполнение одного задания. Тема задания определяется членами жюри. На выполнение конкурсных заданий отводится до 4 часов.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКУ

Участник привозит самостоятельно:

* компьютер (ноутбук) с программным обеспечением, необходимым для выполнения конкурсного задания: Microsoft Office PowerPoint, OpenOffice.org Impress или любое ПО для создания презентации, не требующее доступа в интернет;
* USB-флеш-накопитель;
* сетевой фильтр (удлинитель) 5 м.
1. УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

До начала выполнения конкурсных заданий участнику необходимо создать папку на рабочем столе ноутбука (компьютера) и по мере выполнения заданий сохранять все файлы в данной папке. Название папки – «Имя и фамилия учащегося».

**При выполнении конкурсных заданий использование интернет-ресурсов запрещено.**

4.1 КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

Создать интерактивную презентацию из представленных материалов. Презентация может быть в виде теста, викторины, квиза и т.д. на выбор членов жюри.

Входные данные: Текст в файле .docx. Набор фото в формате .jpg. Видео и звуковые файлы.

Выходные данные: презентация в формате для редактирования.

После выполнения задания папка и все файлы копируются на компьютер жюри для окончательной оценки работ.

4.2 ТРЕБОВАНИЯ К ПРЕЗЕНТАЦИИ

Дизайн презентации, цветовые схемы и шрифты выбирается участником самостоятельно.

Презентация обязательно должна содержать: текст, картинки, элементы встроенной графики, гиперссылки, кнопки, звук, видео, анимацию, переходы.

1. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Во время проведения конкурса участник должен знать и строго соблюдать правила безопасного поведения учащихся на конкурсной площадке

За грубые нарушения правила безопасного поведения учащихся, которые привели к порче оборудования, инструмента, травме или созданию аварийной ситуации, участник отстраняется от дальнейшего участия в конкурсе. Решение об отстранении принимает председатель жюри.

5.1 КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Критерии | Максимальное количество баллов |
| 1. | Оригинальность идеи | 10 |
| 2. | Разработанность – способность детально разрабатывать возникшие идеи | 5 |
| 3. | Гармоничность цветового решения | 10 |
| 4. | Оригинальность графического решения | 10 |
| 5. | Уравновешенность композиции | 10 |
| 6. | Вставка видео и звука | 10 |
| 7. | Вставка готовых изображений | 5 |
| 8. | Вставка графических элементов | 10 |
| 9. | Вставка гиперссылок, кнопок | 10 |
| 10. | Настройка анимации | 10 |
| 11. | Настройка переходов | 10 |
| **Максимальная сумма баллов:** | **100** |

1. ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Участник, набравший наибольшее количество баллов за выполнение конкурсного задания, считается победителем.

В случае набора участниками одинакового количества баллов, победителем конкурса считается участник, набравший наибольшее количество баллов и выполнивший конкурсное задания за наименьшее время. В случае разногласий окончательное решение оценки конкурса принимает председатель жюри.