

Работа с одаренными.

**Методические рекомендации по
подготовке школьников к
олимпиадам.**

Итоги всероссийской олимпиады ШКОЛЬНИКОВ

Кол-во участия	Кол-во призеров	Кол-во победителей
Школьный этап		
558	69	25
Муниципальный этап		
33	-	2
Региональный этап		
1	1	-

Результаты участия

- Подцепко Игорь ученик лицея - призер регионального этапа ВО
- Муниципальный этап

Фамилия	Имя	Отчество	Класс обуче ния*	ОО	Ф.И.О. учителя	Кол- во балло в	Статус диплома (победител ь, призёр, участник)
Греф	Альберт	Александрович	8	МБОУ «Гимназия»	Рябиченко А.В.	35	победитель
Подцепко	Игорь	Сергеевич	11	МБОУ лицей	Малеванный С.И.	300	победитель

- Карначев Артем ученик СОШ№32 – призер муниципального этапа конкурса исследовательских проектов «Эврика» (учитель Рябыш В.Н.)

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ПРОВЕДЕНИЮ ШКОЛЬНОГО И
МУНИЦИПАЛЬНОГО ЭТАПОВ
ВСЕРОССИЙСКОЙ ОЛИМПИАДЫ
ШКОЛЬНИКОВ ПО ИНФОРМАТИКЕ В
2020/21 УЧЕБНОМ ГОДУ

- **5-6 классы:** от 45 до 90 минут, бланковая форма, 4-6 заданий без программирования.

Тематика заданий :

- Логические задачи.
- Комбинаторные задачи.
- Задачи на сортировки, взвешивания, перекладывания, переливания, переправы.
- Лабиринтные задачи.
- Составление алгоритмов для исполнителя. □ Выигрышные стратегии для простейших игр.

- **7-8 классы:** от 90 до 180 минут, с использованием автоматической тестирующей системы для ввода и проверки решений (например contest.yandex.ru, ejudge.ru, codeforces.com)

Для проведения олимпиады рекомендуется использовать задания нескольких видов из числа следующих:

- компьютерная форма заданий с кратким ответом — задания, ответ на которые записывается в виде одного или нескольких чисел, одной или нескольких строк текста;
- задания на использование компьютерных сред для формальных исполнителей или виртуальных лабораторий;
- задания по программированию с использованием универсальных языков, таких, как Pascal, Python, C++, Java, C# и т. д.

- **9-11 классы:** от 120 до 235 минут, с использованием автоматической тестирующей системы.

-
- Для проведения олимпиады рекомендуется использовать задания по программированию с использованием универсальных языков, таких, как Pascal, Python, C++, Java, C# и т. д.

Для подготовки:

- При подготовке материалов задач может, например, использоваться система Polygon
- polygon.codeforces.com
- <http://olimpiada.ru/>



ИНФОРМАТИКА

8–9



Л. Л. Босова
Н. А. Аквилянов
И. О. Кочергин
Ю. Л. Штепа
Т. А. Бурцева

Начала программирования на языке Python

Дополнительные главы
к учебникам



5–6
7–9

ИНФОРМАТИКА ПРИМЕРНЫЕ РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ КУРСОВ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Под редакцией
Л. Л. Босовой




ПРОГРАММИРОВАНИЕ

ПРОФИЛЬНАЯ ШКОЛА

Python

Часть 1



Олимпиадное программирование

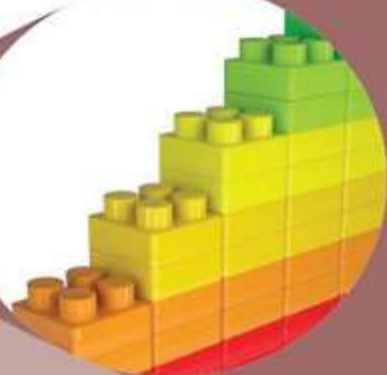


@mail.ru
group

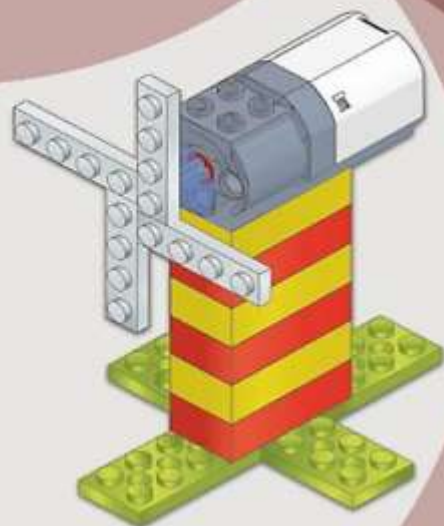
Д. И. Павлов
М. Ю. Ревякин
Под редакцией Л. Л. Босовой

РОБОТОТЕХНИКА

ВНЕУРОЧНАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ



2–4 классы
Часть 1



ИЗДАТЕЛЬСТВО
БИНОМ

5

Д. Г. Копосов



ТЕХНОЛОГИЯ Робототехника

УЧЕНИ _____ 5 КЛАССА

ШКОЛЫ _____

НОВАЯ
ШКОЛА
БИНОМ

ИЗДАТЕЛЬСТВО
БИНОМ

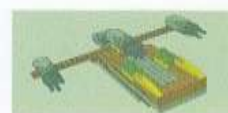
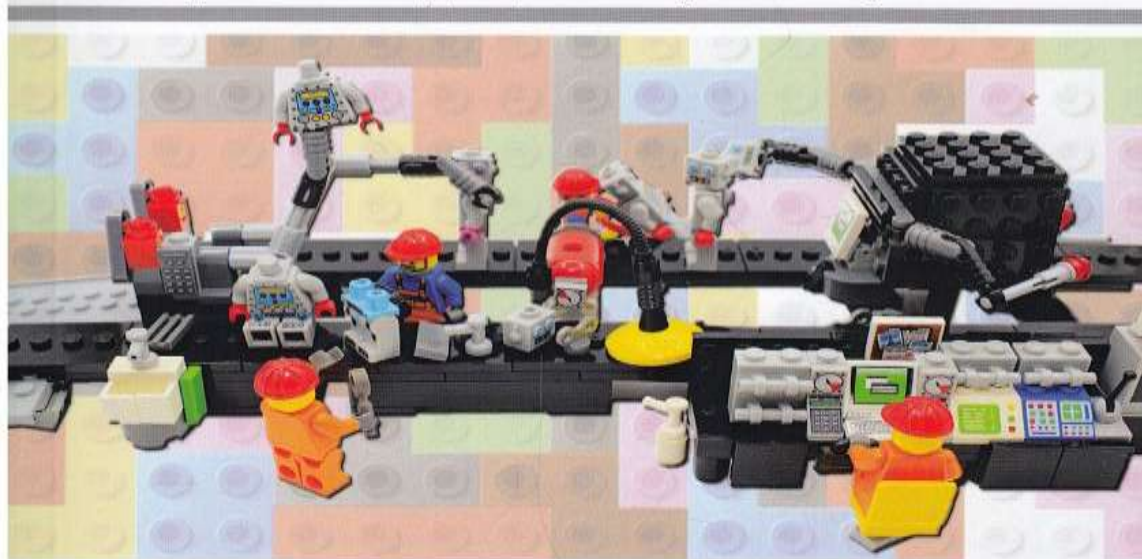
Учебное пособие
предназначено для использования
с робототехнической платформой

LEGO®
MINDSTORMS® Education EV3

Образовательная робототехника

Lego WeDo

Сборник методических
рекомендаций и практикумов



Корягин А.В.

Лоренс Валк

БОЛЬШАЯ КНИГА LEGO MINDSTORMS EV3



Подробное руководство для начинающих
по постройке и программированию роботов

