

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении квеста «Освоение планет»

Направление: программирование на языке Java

1. Общие положения

Мероприятие по программированию на языке Java проводится дистанционно.

2. Организатор мероприятия

Центр цифрового образования «IT-куб» на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Костромы "Гимназия №33 имени выдающегося земляка Маршала Советского Союза, дважды Героя Советского Союза Александра Михайловича Василевского".

Партнёр мероприятия: кафе «Пицца&кофе»

3. Цель и задачи мероприятия

Цель мероприятия: повышение интереса школьников к сфере цифровых технологий и формирование мотивации к изучению программирования на Java.

Задачи:

1. выявление и поддержка творческих и интеллектуальных способностей детей в сфере информационных технологий;
2. применение навыков программирования на языке Java;
3. поддержка интереса учащихся к изучению языков программирования;

4. развитие логического и аналитического мышления.

4. Организаторы мероприятия

4.1 Непосредственным организатором мероприятия является Центр цифрового образования «IT-куб» на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Костромы "Гимназия №33 имени выдающегося земляка Маршала Советского Союза, дважды Героя Советского Союза Александра Михайловича Василевского".

4.2 Работу по организации осуществляет Оргкомитет мероприятия:

Елена Сафаровна Смирнова – кандидат педагогических наук, педагог дополнительного образования.

Ивков Владимир Анатольевич – кандидат экономических наук, педагог дополнительного образования.

Басуев Артем Александрович – системный администратор центра цифрового образования «IT-куб».

4.3 Адрес и контакты Оргкомитета:

156011, город Кострома, ул. Сулова, д. 6, телефон корпуса: 33-21-35,
e-mail: it-cube2021kostroma@mail.ru

Страница Вконтакте:

https://vk.com/itcube_kostroma

4.4 Организатор способствует привлечению внимания общественности, средств массовой информации.

4.5 Организатор утверждает состав жюри, разрабатывает задания, порядок проведения мероприятия.

4.6 Для взаимодействия с участниками Оргкомитет использует контактные данные, указанные при регистрации.

4.7 Подавая при регистрации заявку, участники мероприятия выражают согласие на обработку запрашиваемых персональных данных, использование персональных данных для процесса объявления победителей и призёров на официальной странице Вконтакте и на сайте гимназии.

4.8 Организатор мероприятия может использовать в информационных и рекламных целях фото и видеоматериалы, полученные в ходе награждения победителей и призёров.

5. Условия участия

5.1 Соревнования проводятся дистанционно.

5.2 Участие бесплатное.

5.3 Участниками являются обучающиеся 6-11х классов общеобразовательных школ и учреждений дополнительного образования города Костромы и области.

5.4 Для участия в мероприятии участники предоставляют заявку в системе «Навигатор дополнительного образования»: <https://xn--44-kmc.xn--80aafey1amqq.xn--d1acj3b/activity/1231/?date=2026-04-10>

Сроки проведения мероприятия:

10 апреля 2026 г. – 17 апреля 2026 г.

Размещение информации о мероприятии осуществляется указанными способами:

а) в сообществе ВКонтакте: https://vk.com/itcube_kostroma,

б) на сайте центра цифрового образования: itcubekostroma.ru

5.5 Результаты каждого этапа квеста необходимо отправлять до 17 апреля (включительно) председателю жюри квеста, Владимиру Анатольевичу Ивкову, по электронному адресу: it-cube2021kostroma@mail.ru. В письме необходимо указать ФИО участника и образовательное учреждение.

5.6 В случае неполного выполнения работа также оценивается в соответствии с количеством выполненных этапов.

6.Сроки и место проведения мероприятия

- 6.1 Дата начала мероприятия – 10 апреля 2026 года.
- 6.2 Форма проведения – дистанционная.
- 6.3 Период проведения: 10 апреля 2026 г. – 17 апреля 2026 г.
- 6.4 По истечении данного времени работы не принимаются.

7. Техническое задание

Космонавт Иван Титов возвращается из дальнего космоса, но попадает во временной парадокс. На планете Земля 30-е годы 20-го века. Время, когда человечество только начинает мечтать о космосе. Корабль Ивана Титова садится недалеко от Калуги, где живет один из главных космических ученых Константин Эдуардович Циолковский. А еще его встречают пионеры, - самые любопытные и любознательные. Они задают Титову много коварных вопросов. Помогите Ивану ответить на вопросы пионеров.

Этап 1	Кто предложил использовать многоступенчатые реактивные ракеты для полетов в космос?	10 баллов
Этап 2	Назовите 5 детских журналов, в которых советские пионеры могли прочитать о космосе.	10 баллов
Этап 3	Свет распространяется со скоростью 0,3 млн. км/с. Каково расстояние от Земли до Солнца, если луч солнечного света доходит до Земли за 8,5 мин.?	10 баллов
Этап 4	При движении вокруг Солнца Земля проходит в сутки расстояние, равное 2505 624 км. Какое расстояние Земля проходит за час?	10 баллов
Этап 5	Луна совершает полный оборот вокруг Земли за 27 суток 7 часов 43 минуты 11 секунд. Сколько секунд длится полный оборот?	10 баллов
Этап 6	От Земли до Марса $5,6 \cdot 10^7$ км. Средняя скорость ракеты 350 км/мин. Сколько времени потребуется ракете долететь до Марса? Округлите до суток.	10 баллов
Этап 7	Инопланетяне сообщили жителям	10

	<p>Земли, что в системе их звезды три планеты А, Б, В. Они живут на второй планете. Далее передача сообщения ухудшилась из-за помех, но было принято ещё 2 сообщения, которые, как установили учёные, являются ложными:</p> <p>а) А – не третья планета от звезды; б) Б – вторая планета. Какими планетами от звезды являются А, Б, В?</p>	баллов
Заключительный этап	<p>С помощью программирования на Construct 3 (или Java, или Python) создать проект, моделирующий посадку космического корабля Ивана на поверхность Земли. Корабль должен сесть на ровную поверхность маршевыми двигателями вперед, не задавив встречающих пионеров.</p> <p><i>Кто не умеет программировать, нарисуйте в графическом редакторе посадку космического корабля и встречающих его пионеров.</i></p>	30 баллов

Для оценки необходимо выслать результат каждого этапа (по 10 баллов). Последний этап – проект – 30 баллов. Максимальное итоговое количество баллов – 100.

8. Жюри мероприятия

9.1. Состав жюри утверждается данным Положением.

9.2 Состав жюри:

Владимир Анатольевич Ивков – кандидат экономических наук, педагог дополнительного образования;

Елена Сафаровна Смирнова – кандидат педагогических наук, педагог дополнительного образования;

Басуев Артем Александрович – системный администратор центра цифрового образования «IT-куб».

9.3 Предоставленные работы проходят экспертизу согласно критериям и требованиям, определенным данным Положением. По количеству баллов по итогам пройденных этапов квеста определяются победители.

9.4 Организаторы конкурса оставляют за собой право не допустить работу для участия в конкурсе, если она не соответствует требованиям настоящего Положения.

9. Подведение итогов. Награждение

10.1 Мероприятие завершается 17 апреля 2026 г. (включительно).

10.2 Подведение итогов – до 15 мая 2026 года.

10.3 Публикация итогов – до 15 мая 2026 года.

10.4 Победители и призеры награждаются дипломами.

10.5 Итоги мероприятия публикуются в сообществе Вконтакте (https://vk.com/itcube_kostroma) и на официальном сайте центра.

10. Контактная информация

телефон центра: 33-21-35 (с 12 до 18 часов);

e-mail центра: it-cube2021kostroma@mail.ru