

**Положение о конкурсе на обучение
по тематической дополнительной общеразвивающей программе
«Инженерное соревнование «Программируем играя»,
реализуемой на базе детского лагеря «Солнечный» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок» в
рамках 6 смены 2021 года (30 мая – 19 июня)**

Настоящее Положение определяет порядок и сроки проведения в 2021 году конкурса на обучение по тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя» (далее – Конкурс) ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок» в рамках 6 смены 2021 года (30 мая – 19 июня).

Организаторами Конкурса являются ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок» и Общество с ограниченной ответственностью «Научно - производственное предприятие «Е-НОТ».

Участникам Конкурса необходимо внимательно ознакомиться с Положением о Конкурсе. Подача заявки на Конкурс предусматривает согласие участника со всеми пунктами Положения.

В случае сохранения ограничительных мер, вызванных рисками распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19), возможны ограничения по приему детей и проведению конкурсного отбора, предусмотренные данным Положением, а также нормативными актами, действующими на момент проведения данных процедур.

Организаторы Конкурса понимают, что участники прилагают большие усилия, выполняя конкурсное задание и подавая заявку на Конкурс. Поэтому рекомендуем взвесить все риски перед подачей заявки на Конкурс и быть готовым к тому, что заявка не будет рассмотрена в условиях сохранения ограничительных мер.

1. Участники Конкурса и сроки проведения

1.1. Участниками Конкурса являются подростки 11-16 лет (включительно на момент начала смены), имеющие достижения в области программирования и геймдизайна, занимающиеся изучением программирования, разработкой игровых и образовательных приложений, призёры и победители Открытого чемпионата по игровому программированию.

В Конкурсе принимают участие граждане РФ и иностранные граждане, проживающие на территории РФ.

Участие в Конкурсе индивидуальное.

1.2. Для участия в конкурсных мероприятиях претендент должен подготовить и представить следующие материалы:

1) Портфолио, демонстрирующее успехи и достижения обучающихся в области программирования и геймдизайна на муниципальном, региональном, всероссийском и международном уровнях за последние 3 (три) года (начиная с 2018 года);

2) Выполненное конкурсное задание: результаты автоматизированной проверки конкурсных заданий по алгоритмизации на платформе SNILBot (Открытый чемпионат по игровому программированию), разработанное игровое приложение или когнитивный тренажёр в игровой форме, а также участие в собеседовании с экспертами Конкурса.

К участию в Конкурсе допускаются обучающиеся, предоставившие материалы по двум указанным пунктам.

1.3. Присланные конкурсные документы не возвращаются и не рецензируются. Претендент несёт ответственность за подлинность предоставляемых материалов. Демонстрация, апелляция конкурсных заданий и разбор ошибок не предусматривается.

1.4. Документы, присланные на Конкурс, могут получить максимальную оценку в 1000 баллов, из них портфолио может быть максимально оценено в 150 баллов, а конкурсное задание – в 850. Рейтинг участников составляется на основе набранных баллов.

1.5. **Приём конкурсных документов** осуществляется с момента опубликования Положения о Конкурсе на сайте ВДЦ «Орлёнок» (<https://center-orlyonok.ru/>) и сайте Партнера (<http://snil-it.org>) и завершается **20 апреля 2021 года** через личный кабинет «Автоматизированной информационной системы ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок» - АИС Орлёнок - (ссылка для регистрации <https://admin-orlyonok.ru/Account/Register>).

Подробная инструкция по работе в АИС Орлёнок находится в Приложении 1. Просим подавать заявки в строгом соответствии с данной инструкцией.

По вопросам технической поддержки обращаться по телефону: 8(86167) 91-584 или по электронной почте konkurs@orlyonok.ru.

1.6. В условиях сохранения рисков распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19) и действия ограничительных мер к оценке будут допущены только заявки от участников, имеющих постоянную или временную регистрацию в субъектах РФ, разрешённых для приёма в ВДЦ «Орлёнок». Заявки от участников из других субъектов РФ будут переведены в статус «отклонена».

1.7. Работа конкурсной комиссии с документами осуществляется в течение десяти дней после окончания приёма заявок в период с 20 апреля по 26 апреля 2021 года и завершается публикацией на официальном сайте ВДЦ «Орлёнок» рейтинга всех участников Конкурса, на основании которого определяются победители Конкурса и резерв (участники Конкурса, не вошедшие в квоту победителей, но расположенные в рейтинге сразу после победителей).

1.8. В период с 26 апреля по 30 апреля 2021 года победители Конкурса (при достижении 14 лет) или их родители (законные представители) должны подтвердить своё участие/неучастие в тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя» через личный кабинет АИС Орлёнок. Инструкция по работе в АИС Орлёнок будет опубликована в конце списка победителей.

В случае отказа от участия или отсутствия подтверждения со стороны победителя Конкурса в обозначенные сроки, организатор допускает к участию в тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя» участников из числа резерва.

2. Требования к Портфолио

2.1. Портфолио включает в себя копии грамот, дипломов, сертификатов и иных наград, подтверждающие участие или победу в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах в области программирования и геймдизайна муниципального, регионального, всероссийского и международного уровней (не более одного документа каждого уровня). Дополнительно принимается диплом участника, призёра или победителя Открытого чемпионата по игровому программированию. Для документов, которые высылаются в электронном виде, предполагается формат файлов JPEG, разрешения не менее 200 dpi.

2.2. Начисление баллов происходит по следующим критериям:

- достижения муниципального уровня – 10 баллов;
- достижения регионального уровня – 20 баллов;
- достижения всероссийского уровня – до 30 баллов;
- достижения международного уровня – до 60 баллов.

Если у участника отсутствует достижение какого-либо уровня, то участнику не начисляются баллы за этот уровень.

ВАЖНО!!! Обязательно проверьте, прикрепилась ли достижения к сформированной заявке!

3. Требования к конкурсному заданию

3.1. Конкурсное задание состоит из трёх частей:

- результаты автоматизированной проверки конкурсных заданий по алгоритмизации на платформе SNILBot (Открытый чемпионат по игровому программированию);
- разработанное игровое приложение или когнитивный тренажёр в игровой форме;
- участие в собеседовании с экспертами Конкурса.

Если участник Конкурса не является призёром или победителем Открытого чемпионата по игровому программированию, то он может подавать заявку, выполнив остальные требования Положения.

3.2. Требования к конкурсному заданию:

- результаты автоматизированной проверки конкурсных заданий по алгоритмизации на платформе SNILBot (Открытый чемпионат по игровому программированию) направляются в виде ссылки на результаты соревнования на платформе SNILBot на сайте <http://snil-it.org> с указанием названия команды и ФИО участника;

- разработанное игровое приложение или когнитивный тренажёр в игровой форме выполняется в среде Scratch 3.0, Snap, PyGame, Unity3D или другом фреймворке. Примеры приложений приведены на видео, расположенном в разделе, посвященном Конкурсу на сайте платформы SNILBot (<https://snil-it.org/tournament/info/orlyonok21>). Технические задания публикуются в этом же разделе в виде отдельных PDF документов;

- собеседование с экспертами Конкурса проходит в приложении Skype в период приёма заявок до 20 апреля 2021 года. Организаторы Конкурса связываются с участником по телефонам или электронной почте, которые он указал в личном

кабинете АИС Орлёнок, и назначают дату и время собеседования. Участник должен быть готов к общению в указанное время и ответить на вопросы эксперта, касающиеся направленного на конкурс игрового приложения или когнитивного тренажёра. В случае, если Организаторы Конкурса не смогут связаться с участником до 20 апреля 2021 года, ему будет поставлена оценка «0» за прохождение собеседования.

ВАЖНО!!! Создавая личный кабинет в АИС Орлёнок участнику необходимо очень внимательно заполнить поля, где указываются телефоны родителей, иные контактные телефоны и адрес электронной почты.

3.3. Критерии оценки игрового приложения или когнитивного тренажёра (каждый критерий оценивается максимально в 70 баллов).

Максимально – 420 баллов.

- оригинальность идеи (необычный сеттинг, игровые механики и т.п.);
- дизайн уровней и персонажа (графика, звуковое сопровождение; оригинальность и качество созданных уровней; согласованность уровней между собой; общее впечатление, которое производит игра на пользователей);
- fun-фактор (насколько игра интересна и захватывает, хочется ли в неё играть ещё и ещё, рассказывать друзьям);
- качество исходного кода. Соблюдение правил оформления кода (в т.ч. именование переменных и подпрограмм, отступы), самодокументируемость кода, осмысленные комментарии;
- оптимальность с точки зрения производительности, надёжности и будущего развития проекта;
- общая завершённость работы (степень готовности игры к публикации, наличие в игре справочной системы для игрока, отсутствие ошибок, смысловая завершенность игрового сюжета или проработка демонстрационного уровня).

3.4. Максимальная оценка по результатам автоматизированной проверки конкурсных заданий по алгоритмизации на платформе SNILBot (Открытый чемпионат по игровому программированию) – 360 баллов.

3.5. Максимальная оценка по итогам собеседования с экспертами Конкурса – 70 баллов.

3.6. Каждую конкурсную работу оценивают не менее 3 (трёх) экспертов. Результаты каждого эксперта фиксируются в индивидуальном оценочном листе. Итоговый балл за выполнение конкурсного задания определяется следующим образом: суммируются оценки трёх членов жюри, и вычисляется средний балл.

3.7. Конкурсная комиссия имеет право в случае необходимости запрашивать у участников дополнительные материалы или разъяснения, касающиеся конкурсного задания.

3.8. В состав конкурсной комиссии входят следующие эксперты:

- 1) Михнев Сергей Сергеевич - Основатель проекта «Программируем играя», Генеральный директор ООО НПП «Е-НОТ», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, соавтор платформы игрового обучения программированию «SNILBot», автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт межрегионального конкурса по разработке игр «Играмания», тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.
- 2) Колесникова Людмила Сергеевна – Старший методист проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.
- 3) Кортнева Олеся Сергеевна – руководитель направления «Игровое программирование и алгоритмизация» проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.
- 4) Кортнев Максим Валерьевич – руководитель направления «Языки программирования» проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, автор конкурсных задач для соревнований по игровому программированию, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.
- 5) Егорова Екатерина Петровна – Ведущий наставник направления «Основы геймдизайна» проекта «Программируем играя», тренер команд на треке «GameDev» Олимпиады Национальной технологической инициативы, эксперт Международной олимпиады по креативному программированию, тренер команд-победителей на конкурсах и олимпиадах по геймдизайну.

4. Подведение итогов Конкурса.

4.1. Итоговое количество баллов за участие в Конкурсе определяется совокупностью оценок портфолио и выполнения конкурсного задания.

4.2. При одинаковом количестве баллов победителем объявляется участник, который представил конкурсные документы в более ранний срок.

4.3. Организаторы Конкурса размещают информацию о его результатах на официальном сайте ВДЦ «Орлёнок» www.center-orlyonok.ru и <http://snil-it.org>.

4.4. Победитель Конкурса может стать участником дополнительной общеразвивающей программы, проводимой на базе ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок» только один раз в календарный год.

4.5. Победитель Конкурса получает бесплатную путёвку в ВДЦ «Орлёнок» для участия в тематической дополнительной общеразвивающей программе «Инженерное соревнование «Программируем играя». Оплата проезда и сопровождение победителей Конкурса осуществляется за счёт направляющей стороны.

СОГЛАСИЕ
на использование и обработку персональных данных

Я, _____,
ФИО родителя или законного представителя
паспорт _____, выдан _____
серия номер когда, кем

(в случае опекуинства / попечительства указать реквизиты документа, на основании которого осуществляется опека или попечительство)

_____ *адрес проживания*
являющийся _____ родителем _____ (законным _____ представителем) _____ ребенка

_____ *фамилия, имя, отчество ребенка*
паспорт (свидетельство о рождении) _____, выдан _____
серия номер когда, кем

_____ *адрес проживания*

на основании Семейного кодекса РФ и Федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» даю согласие на обработку своих персональных данных и персональных данных ребенка (далее Ребенок) федеральному государственному бюджетному образовательному учреждению «Всероссийский детский центр «Орленок» (далее Центр), расположенному по адресу: 352842, Россия, Краснодарский край, Туапсинский район, в связи с направлением Ребенка в ВДЦ «Орленок» для обучения по реализуемой в Центре образовательной программе.

Перечень своих персональных данных, на обработку которых даю согласие: фамилия, имя, отчество, серия и номер паспорта, сведения о выдаче паспорта, включая дату выдачи и код подразделения, место регистрации и место фактического проживания, номер домашнего и мобильного телефона, место работы, занимаемая должность, номер служебного телефона, дополнительные данные, которые я сообщил(а) в заявлении, договоре, других заполняемых мною документах.

Перечень персональных данных Ребенка, на обработку которых даю согласие: фамилия, имя, отчество, школа, класс, домашний адрес, дата регистрации по месту проживания, дата рождения, место рождения, серия и номер паспорта (свидетельства о рождении), сведения о выдаче паспорта (свидетельства о рождении), включая дату выдачи и код подразделения, серия и номер миграционной карты, вида на жительство, разрешения на временное проживание, телефон, адрес электронной почты, результаты участия Ребенка в различных олимпиадах, смотрах, конкурсах, соревнованиях и т.п., сведения о размере одежды, сведения о состоянии здоровья, дополнительные данные, которые я сообщил (а) в заявлении, договоре, других заполняемых мною документах.

Вышеуказанные персональные данные представлены с целью: использования ФГБОУ ВДЦ «Орленок» для формирования образовательным учреждением единого банка данных контингента детей в целях осуществления образовательной деятельности, индивидуального учета результатов усвоения детьми образовательных программ, хранения в архивах сведений об этих результатах; фото и видео съемки моего ребенка во время участия в образовательных программах и проектах, реализуемых в ФГБОУ ВДЦ «Орленок»; использования фото, видео и информационных материалов для коммерческих, рекламных и промо целей, связанных с деятельностью ФГБОУ ВДЦ «Орленок»; использования при наполнении информационных ресурсов – сайта образовательного учреждения www.center-orlyonok.ru и печатных СМИ.

Я даю разрешение на безвозмездное использование фото- и видеоматериалов, а также других информационных материалов с участием моего ребенка во внутренних и внешних коммуникациях, фотографии и изображение могут быть скопированы, представлены и сделаны достоянием общественности или адаптированы для использования любыми СМИ и любым способом, в частности в рекламных буклетах и во всех средствах массовой информации, ТВ,

кинофильмах, видео, в Интернете, листовках, почтовых рассылках, каталогах, постерах, промо-статьях, рекламной кампании, на упаковке, и т.д. при условии, что произведенные фотографии и видео не нанесут вред достоинству и репутации моего ребенка.

С вышеуказанными персональными данными могут быть совершены следующие действия: сбор, систематизация, накопление, автоматизированная обработка, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передача вышеуказанных данных по запросу вышестоящей организации, по письменному запросу уполномоченных организаций, обезличивание и уничтожение персональных данных.

Я даю согласие на передачу всего объема персональных данных: в архив учреждения и (при необходимости) в другие архивы для хранения; транспортным компаниям; туристским и страховым компаниям; миграционной службе; медицинским и лечебным организациям и учреждениям; иным юридическим и физическим лицам – исключительно для нужд обеспечения участия Ребенка в образовательных программах (при обязательном условии соблюдения конфиденциальности персональных данных), а также на блокирование и уничтожение персональных данных.

Я согласен (-сна), что обработка персональных данных может осуществляться как с использованием автоматизированных средств, так и без таковых.

Данное согласие действует на весь период пребывания Ребенка в ФГБОУ ВДЦ «Орленок» и срок хранения документов в соответствии с архивным законодательством.

Я оставляю за собой право отозвать настоящее согласие, письменно уведомив об этом ФГБОУ ВДЦ «Орленок». В случае получения моего письменного заявления об отзыве настоящего согласия ФГБОУ ВДЦ «Орленок» обязан прекратить обработку или обеспечить прекращение обработки персональных данных и уничтожить или обеспечить уничтожение персональных данных в срок, не превышающий 30 дней с даты поступления указанного отзыва. Об уничтожении персональных данных ФГБОУ ВДЦ «Орленок» обязан уведомить меня в письменной форме.

« ____ » _____ 20 ____ г. _____ / _____

Подпись

Фамилия, инициалы

Инструкция по работе в Автоматизированной информационной системе ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок»

1. Регистрация/вход в систему. Заполнение профиля

Вход в Автоматизированную информационную систему ВДЦ «Орлёнок» осуществляется по ссылке <https://admin-orlyonok.ru/Account/Register>

При первом входе пользователю необходимо зарегистрироваться в системе, нажав на кнопку «Регистрация» (Рисунок 1).

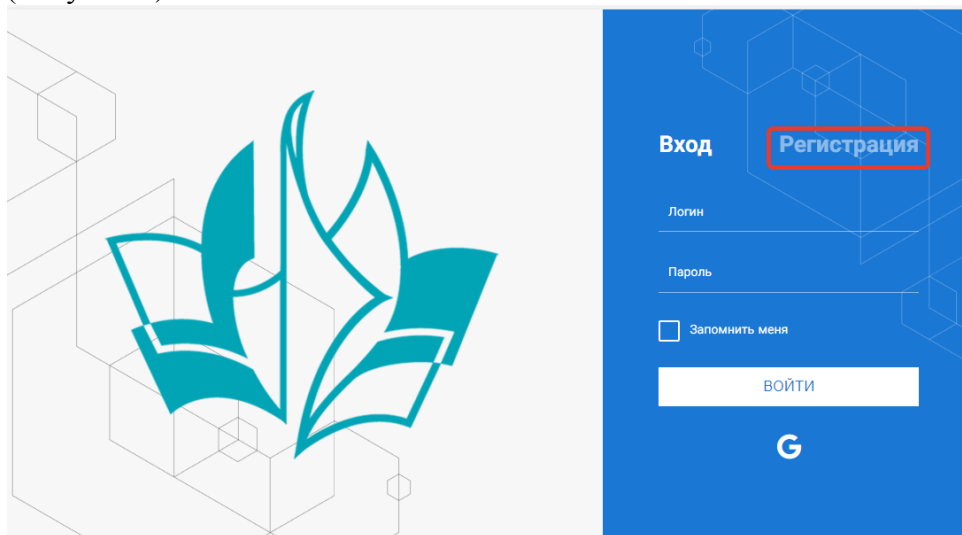


Рисунок 1 – Окно входа в систему

В окне регистрации заполнить поля формы и нажать кнопку «Отправить».

В дальнейшем для входа в систему необходимо будет ввести логин (зарегистрированная почта), пароль и нажать кнопку «Войти».

Обращаем внимание, что система не предполагает восстановление пароля. Поэтому необходимо запомнить логин (адрес электронной почты) и пароль, указанные при регистрации.

После успешной регистрации в системе необходимо выбрать профиль. Индивидуальный участник регистрируется под профилем «Ребёнок» (Рисунок 2).

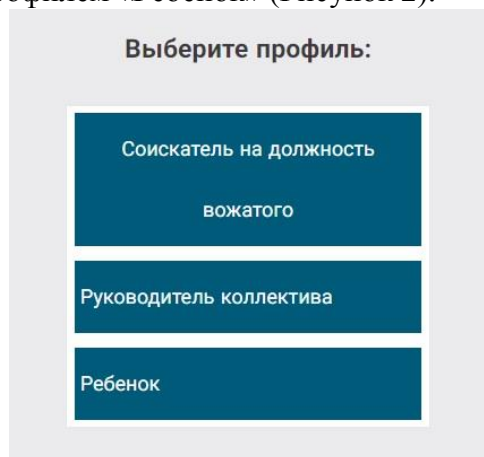


Рисунок 2 – Выбор профиля

В открывшемся окне профиля необходимо заполнить все поля, а также загрузить заполненное согласие на использование и обработку персональных данных и своё фото. После заполнения полей необходимо нажать на кнопку «Сохранить и закрыть» (Рисунок 3).

Рисунок 3 – Заполнение профиля

2. Загрузка конкурсных материалов

2.1. Достижения

1. Выбрать в пункте меню «Портфолио» строку «Достижения». И в открывшемся окне нажать на значок «+» (Рисунок 4).

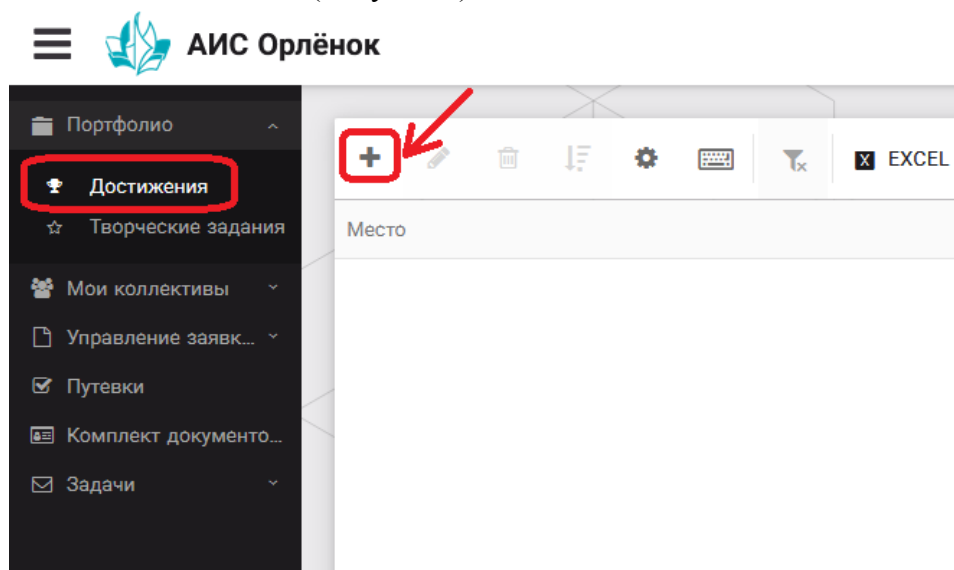


Рисунок 4 – Загрузка достижений

2. В открывшемся окне «Мастер – Портфолио» необходимо последовательно пройти все шаги, заполнив соответствующие поля.

Шаг 1: заполнение названия достижения и загрузка отсканированного достижения. Если результаты опубликованы на каком-либо интернет ресурсе, то вы можете указать ссылку (Рисунок 5).

В поле «Название конкурса из диплома/грамоты» необходимо указать полное наименование (например, «Муниципальный этап Всероссийского конкурса «Самый умный»»).

После заполнения полей необходимо нажать кнопку «Далее».

Мастер - Портфолио □ ×

1 2 3 4 ← НАЗАД → ДАЛЕЕ ✓ ЗАВЕРШИТЬ

Основная информация

Название конкурса из грамоты/диплома

Скан. копия документа 📎 ✕

Ссылка

Комментарий

Рисунок 5 – Основная информация о достижении

Шаг 2: выбрать категорию портфолио. Для этого необходимо выбрать «Награды» и нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 6).

Мастер - Портфолио □ ×

1 2 3 4 ← НАЗАД → ДАЛЕЕ ✓ ЗАВЕРШИТЬ

Выберите категорию

Категория портфолио

Рисунок 6 – Выбор категории портфолио

Шаг 3: выбрать уровень достижения (муниципальный, региональный, всероссийский, международный). Обратите внимание на корректность вашего выбора. Если конкурс Всероссийский, но вы участвовали в муниципальном этапе, то выбирать необходимо муниципальный этап. После выбора уровня достижения необходимо нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 7).

Мастер - Портфолио □ ×

1 2 3 4 ← НАЗАД → ДАЛЕЕ ✓ ЗАВЕРШИТЬ

Выберите уровень

Уровень портфолио

Муниципальные
Региональные
Всероссийские
Международные

Рисунок 7 – Выбор уровня достижения

Шаг 4: выбор места (Гран-при, 1, 2, 3 место, участие); после выбора соответствующей награды необходимо нажать на кнопку «Завершить» (Рисунок 8).

Мастер - Портфолио □ ×

1 2 3 4 ← НАЗАД → ДАЛЕЕ ✓ ЗАВЕРШИТЬ

Выберите подуровень

Занятое место

Награды Муниципальные Участие и выше
Награды Муниципальные Гран-при
Награды Муниципальные Третье и выше
Награды Муниципальные Второе и выше
Награды Муниципальные Первое и Гран-при

Рисунок 8 – Выбор места

Загруженное достижение отображается в папке «Достижения» (Рисунок 9).

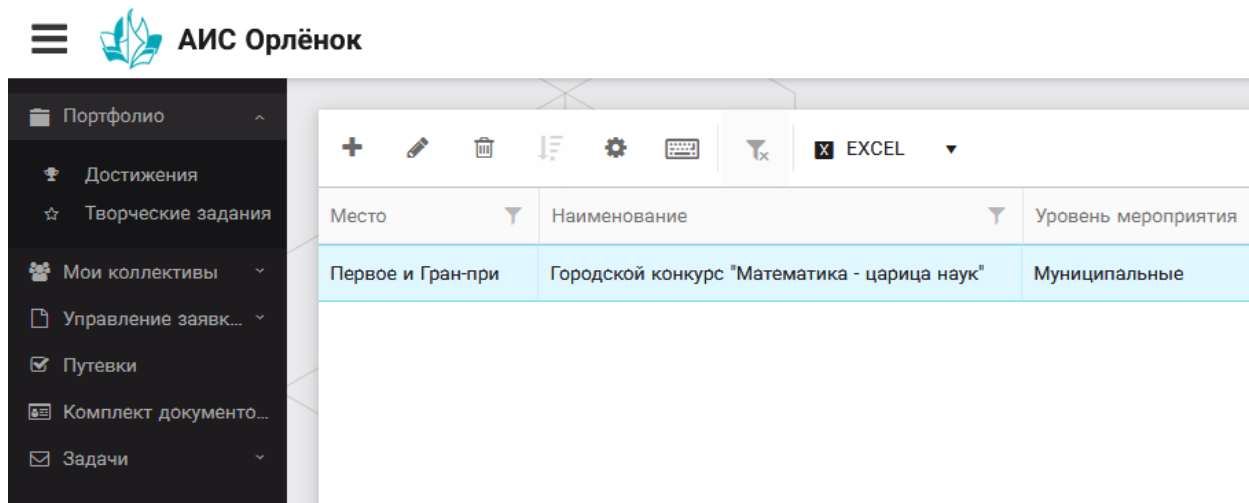


Рисунок 9 – Пример загруженного достижения

2.2. Конкурсное задание

1. Выбрать в пункте меню «Портфолио» строку «Творческие задания». И в открывшемся окне нажать на значок «+» (Рисунок 10).

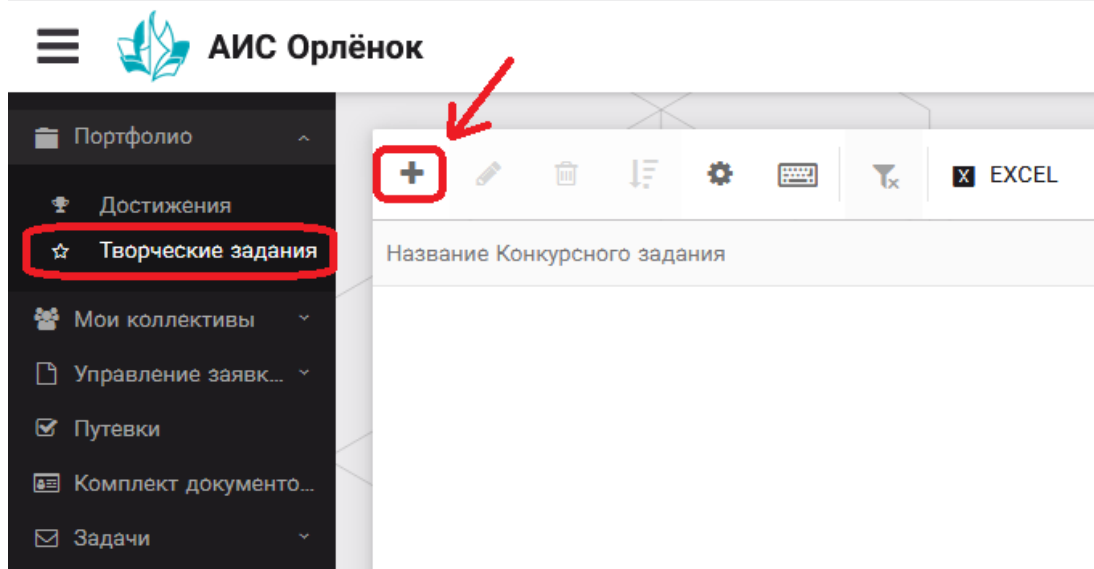


Рисунок 10 – Загрузка конкурсного задания

2. В открывшемся окне «Новое конкурсное задание» заполнить поле «Название Конкурсного задания» (например, «Выступление», «Сюжет», «Статья в школьной газете» и т.д.) и нажать «Сохранить» (Рисунок 11).

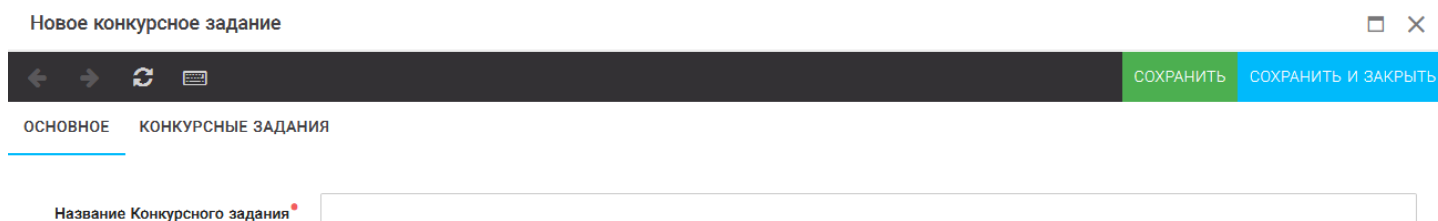


Рисунок 11 – Загрузка конкурсного задания

3. Нажать на закладку «Конкурсное задание» и в появившемся окне нажать на «+» (Рисунок 12). Система позволяет загрузить в качестве конкурсного задания несколько файлов.

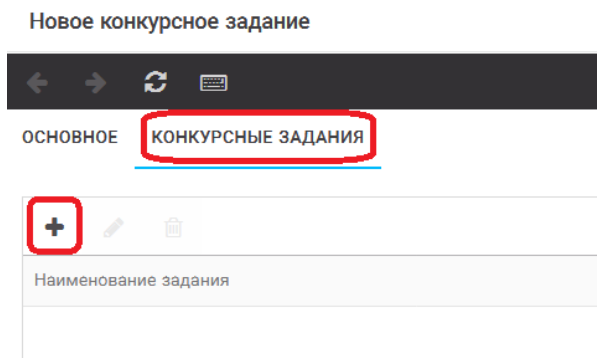


Рисунок 12 – Загрузка конкурсного задания

4. В открывшемся окне «Новое конкурсное задание» необходимо заполнить «Наименование задания» (например, название статьи, песни, сочинения и т.д.), загрузить файл конкурсного задания или указать ссылку на Интернет-источник, где находится конкурсное задание (Рисунок 13). После заполнения полей необходимо нажать на кнопку «Сохранить и закрыть».



Рисунок 13 – Загрузка конкурсного задания

5. Если конкурсное задание состоит из нескольких файлов, то необходимо повторить предыдущие два шага (п.3, п.4). Прикрепив все файлы конкурсного задания, необходимо нажать на кнопку «Сохранить и закрыть» (Рисунок 14).

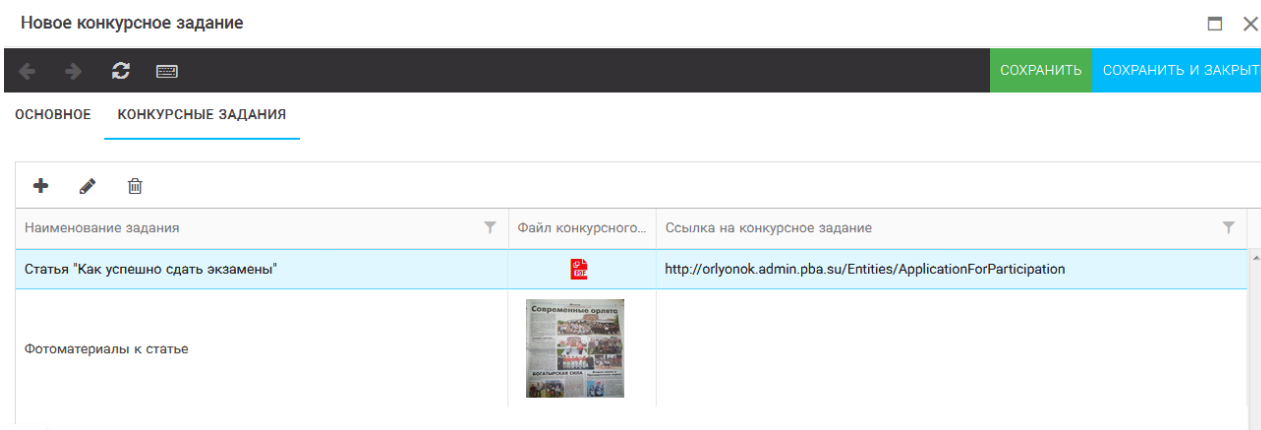


Рисунок 14 – Сохранение конкурсного задания

Загруженное конкурсное задание отображается в папке «Творческие задания» (Рисунок 15).

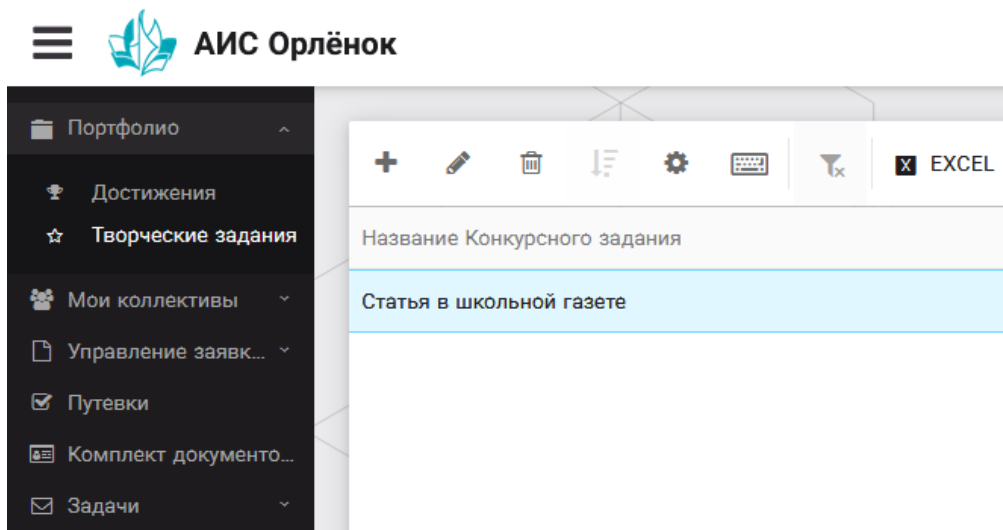


Рисунок 15 – Загруженное конкурсное задание

3. Подача индивидуальной заявки

1. Подача заявки на конкурс осуществляется через раздел меню «Управление заявками». Из раскрывшегося подменю необходимо выбрать пункт «Заявка ребенка» (Рисунок 16).

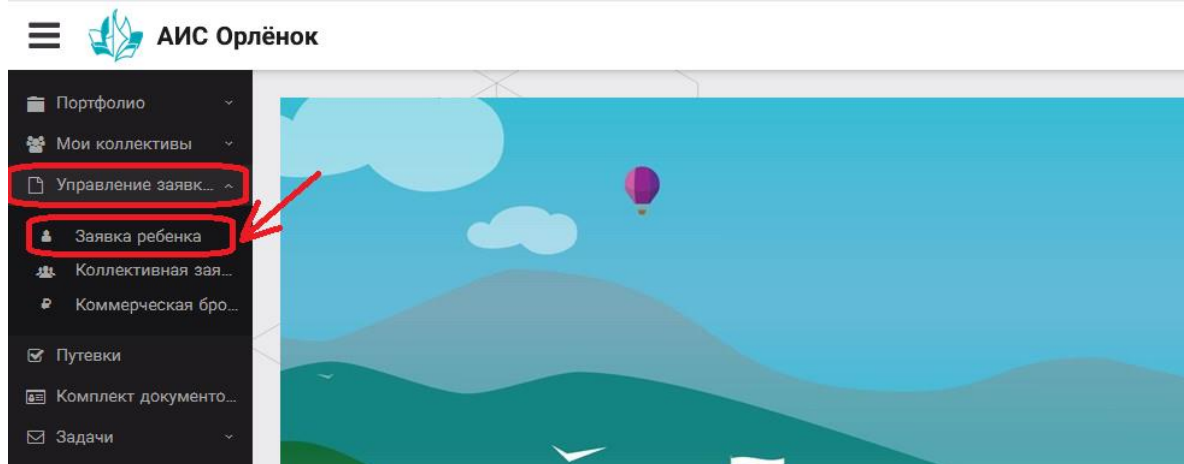


Рисунок 16 – Управление заявками

2. Для подачи новой заявки в открывшемся поле необходимо нажать на значок «+» (Создать) на панели управления (Рисунок 17).

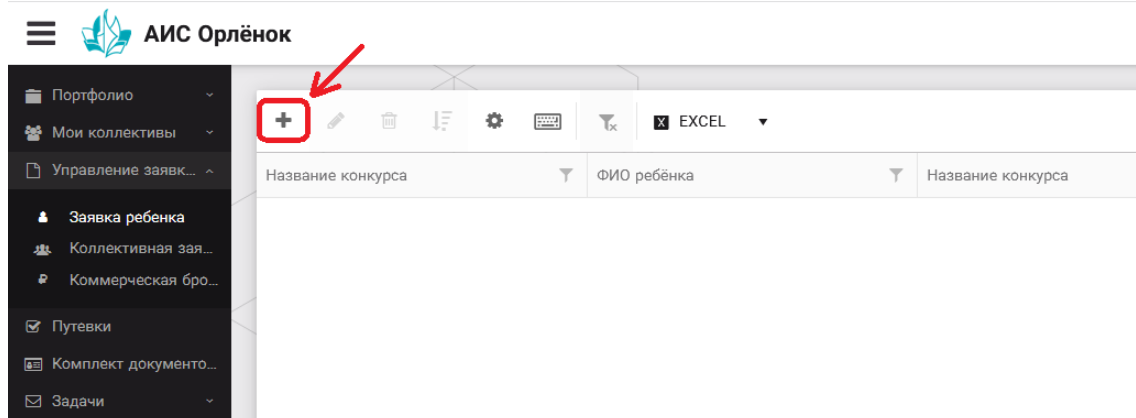


Рисунок 17 – Создание новой заявки

3. В открывшемся окне «Мастер – Заявка ребенка» необходимо последовательно пройти четыре основных шага при заполнении заявки:

- выбор конкурса;
- выбор номинации;
- загрузка конкурсного задания;

- загрузка достижений (грамоты, сертификаты, дипломы).

Шаг 1: в строке «Название конкурса» начать вводить название необходимого вам конкурса и выбрать его из появившегося списка. После выбора нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 18).



Рисунок 18 – Выбор названия конкурса

Шаг 2: из представленных номинаций выбрать необходимую и нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 19).

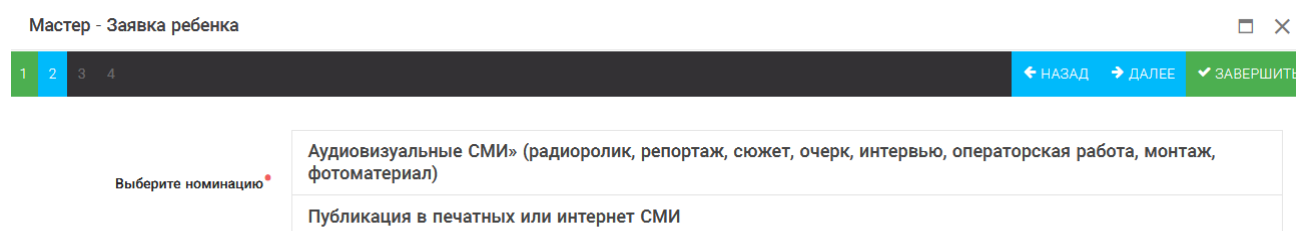


Рисунок 19 – Выбор номинации

Шаг 3: выбрать конкурсное задание, загруженное ранее, нажав на поле «Выберите конкурсное задание». Нажать на кнопку «Далее» (Рисунок 20).

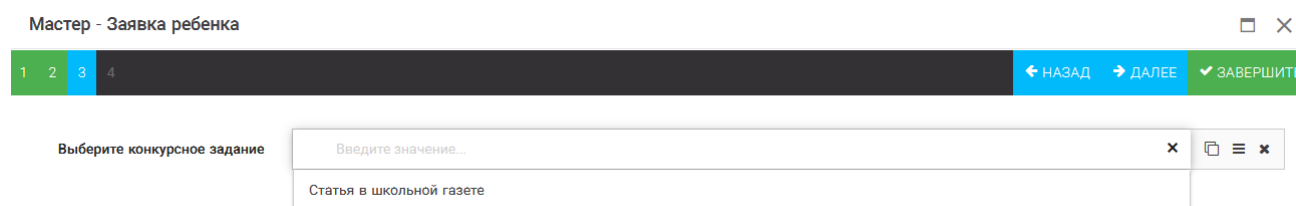


Рисунок 20 – Выбор конкурсного задания

Шаг 4: выбрать из загруженных достижений те, которые соответствуют тематике и положению конкурса.

Обратите внимание на количество достижений, т.к. система не даст сохранить заявку, если количество выбранных достижений больше, чем требуется. Выбранные достижения выделяются зелёным цветом.

ВАЖНО!!! Если вы не отметите свои достижения, то они не прикрепятся к заявке! Будьте внимательны!

После выбора достижений необходимо нажать на кнопку «Завершить» (Рисунок 21)

В данном конкурсе учитываются следующие достижения

Наименование	Максимальная оценка	Максимальное количество достижений
Достижение международного уровня в области журналистики, русского языка и литературы. Участие	7	1
Достижение международного уровня в области журналистики, русского языка и литературы. 3 место	8	1
Достижение международного уровня в области журналистики, русского языка и литературы. 2 место	9	1
Достижение международного уровня в области журналистики, русского языка и литературы. 1 место	10	1
Достижение всероссийского уровня в области журналистики, русского языка и литературы. Участие	10	1
Достижение всероссийского уровня в области журналистики, русского языка и литературы. 3 место	18	1
Достижение всероссийского уровня в области журналистики, русского языка и литературы. 2 место	19	1
Достижение всероссийского уровня в области журналистики, русского языка и литературы. 1 место	20	1
Достижение регионального уровня в области журналистики, русского языка и литературы	5	1
Достижение муниципального уровня в области журналистики, русского языка и литературы	5	1

СОЗДАТЬ НОВОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Выберите достижения

Обратите внимание на максимально количество грамтов!

Городской конкурс "Математика - царица наук"
Награды Муниципальные Первое и Гран-при

Рисунок 21 – Выбор достижений

4. Созданная заявка отображается в папке «Управление заявками» - «Заявка ребёнка» (Рисунок 22). На рисунке заявка выделена голубым цветом. Нажав на заявку два раза, вам откроется заявка полностью. Вы сможете проверить, всё ли прикрепилось к заявке. Если вы увидели ошибки в заявке, то удалите её и подайте новую заявку.

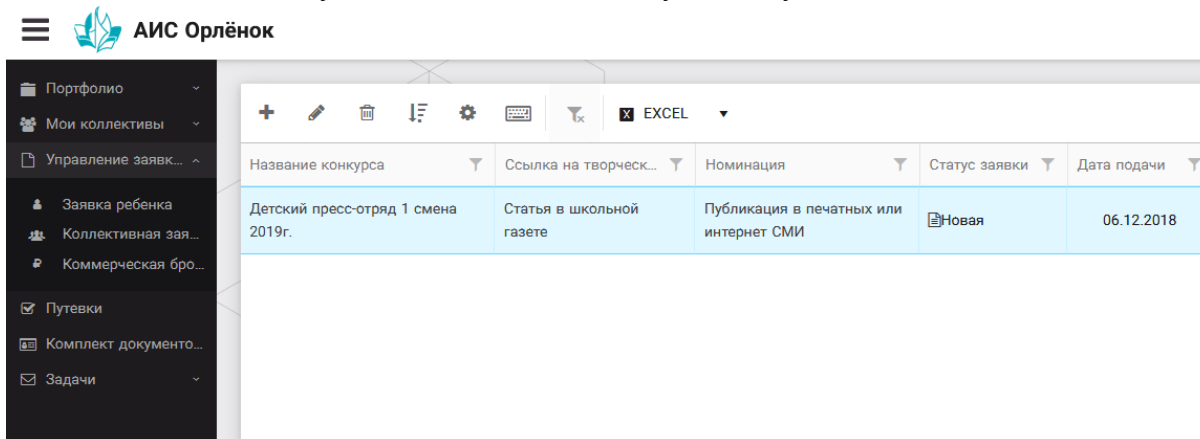


Рисунок 22 – Отображение созданной заявки

5. В течение конкурса статус заявки будет меняться. Таким образом, участник сможет отследить прохождение заявки на каждом этапе конкурса.

По вопросам работы в АИС «Орлёнок» просим обращаться по телефону 8 (86167) 91-584 или по электронной почте konkurs@orlyonok.ru