

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
БАЛАХТИНСКО-НОВОСЕЛОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

ПРИКАЗ

от 02.09.2026 г.

№ 283

**«О проведении окружного практического турнира
«ОГЭ-Профи» по информатике в 2026 году»**

В целях ранней практической подготовки обучающихся к основному государственному экзамену (ОГЭ) по информатике и информационно-коммуникационным технологиям, выявления одаренных детей, популяризации прикладных компьютерных навыков, а также обеспечения плавной адаптации девятиклассников к процедуре итоговой аттестации,

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить Положение об окружном практическом турнире «ОГЭ-Профи» по информатике согласно Приложению № 1 к настоящему приказу.
2. Определить сроки проведения Турнира:
 - Школьный (отборочный) этап – октябрь 2026 года;
 - Онлайн-кейс (дистанционный отборочный этап) – ноябрь 2026 года;
 - Окружной чемпионат (финальный очный этап) – декабрь 2026 года.
3. Назначить местом проведения финального очного этапа (Чемпионата) МБОУ «Тюльковская СОШ».
4. Руководителям общеобразовательных организаций Балахтинско-Новоселовского МО:
 - 4.1. Обеспечить участие обучающихся 8–9 классов в школьном этапе Турнира в октябре 2026 года.
 - 4.2. Назначить ответственных лиц за проведение школьного этапа, обеспечив техническую готовность компьютерных классов, наличие необходимого программного обеспечения, распечатку заданий и бланков, а также соблюдение регламента.
 - 4.3. Направить результаты школьного этапа (протоколы) в организационный комитет до конца октября 2026 года.
 - 4.4. Обеспечить стабильное интернет-соединение и техническую поддержку для участников онлайн-этапа в ноябре 2026 года.
5. Районному методическому объединению учителей информатики (рук. Тетерина Ж.С.):
 - 5.1. Осуществить методическое сопровождение всех этапов Турнира.
 - 5.2. Принять участие в разработке единых заданий и критериев оценивания.
 - 5.3. Организовать консультационную поддержку педагогов по вопросам подготовки учащихся к практическим заданиям ОГЭ.
6. Методисту Матвиенко А.С.:

6.1. Подготовить и протестировать онлайн-платформу (Яндекс.Формы) для проведения дистанционного этапа.

6.2. Обеспечить информационное освещение хода и результатов Турнира.

7. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

И.о. руководителя
Управления образования

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized loop followed by a vertical line.

К.А. Кузьмин

ПОЛОЖЕНИЕ

об окружном практическом турнире «ОГЭ-Профи» по информатике

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения окружного практического турнира «ОГЭ-Профи» (далее – Турнир) среди обучающихся общеобразовательных организаций Балахтинско-Новоселовского МО.

1.2. Турнир проводится в рамках системы подготовки учащихся к основному государственному экзамену (ОГЭ) по информатике и информационно-коммуникационным технологиям (ИКТ).

1.3. Организатором Турнира выступает Управление образования администрации Балахтинско-Новоселовского МО при методической поддержке районного методического объединения учителей информатики.

2. Цели и задачи Турнира

2.1. Цель: ранняя практическая подготовка учащихся к основному государственному экзамену (ОГЭ) по информатике, выявление одаренных детей и популяризация прикладных компьютерных навыков.

2.2. Задачи:

- Отработать навыки форматирования текста и создания презентаций в условиях ограниченного времени.
- Адаптировать школьников к формату заданий ОГЭ в начале учебного года.
- Повысить мотивацию учащихся к изучению информатики через соревновательный элемент.
- Провести раннюю диагностику уровня сформированности практических навыков у школьников.
- Обеспечить плавную и менее стрессовую адаптацию девятиклассников к процедуре ОГЭ.
- Развить навыки решения комплексных практических задач в условиях, приближенных к реальной профессиональной деятельности.

3. Участники Турнира

3.1. К участию в школьном этапе допускаются обучающиеся 8–9 классов общеобразовательных организаций Балахтинско-Новоселовского МО.

3.2. В последующих этапах принимают участие победители школьного этапа – по одному представителю от каждой школы-участницы.

4. Содержание заданий

Конкурс базируется на двух типах практических заданий, аналогичных заданиям ОГЭ по информатике:

Задание 1 (Работа с текстом): создание текстового документа по заданному образцу с применением следующих элементов:

- Настройка шрифтов (гарнитура, размер, начертание, цвет);
- Форматирование абзацев (выравнивание, отступы, интервалы);
- Создание маркированных и нумерованных списков;
- Вставка и форматирование таблиц;
- Вставка объектов (изображений, фигур, диаграмм).

Задание 2 (Создание презентации): разработка презентации на заданную тему с соблюдением требований:

- Единый стиль оформления всех слайдов;
- Корректное размещение элементов (текст, изображения);
- Использование анимации появления объектов;
- Соблюдение правил дизайна и читаемости текста.

Задание 3 (Онлайн-кейс): решение комплексной практической задачи, включающей:

- Анализ исходных данных;
- Обработку информации с использованием табличного процессора;
- Создание итогового отчета или визуализации результатов;
- Формулирование выводов и рекомендаций.

5. Этапы проведения Турнира

Этап 1: Школьный (отборочный)

- **Сроки проведения:** октябрь 2026 года
- **Место проведения:** компьютерные классы каждой общеобразовательной организации района.
- **Время на выполнение:** 40 минут.
- **Содержание:** задания 1 и 2 (работа с текстом и создание презентации).
- **Механика отбора:**
 - Участник, набравший максимальное количество баллов в своей школе, становится её представителем.
 - При равенстве баллов преимущество отдается участнику, выполнившему задание за меньшее время или правильно оформившему файлы согласно требованиям.
 - Результаты школьного этапа фиксируются в протоколе и направляются в организационный комитет до конца октября.

Этап 2: Онлайн-кейс (дистанционный отборочный)

- **Участники:** победители школьного этапа (по одному ученику от каждой школы).
- **Сроки проведения:** ноябрь первого полугодия учебного года.
- **Место проведения:** дистанционно, на Яндекс.форме.
- **Время на выполнение:** 2 часа (120 минут).
- **Содержание:** решение комплексного онлайн-кейса (Задание 3), требующего применения знаний информатики, математики и логики для решения практической задачи.
- **Особенность этапа:**
 - Кейс моделирует реальную ситуацию, требующую анализа данных, построения алгоритма решения и представления результатов.
 - Проверяются навыки самостоятельной работы, умения работать с большими объемами информации, критического мышления.
 - Участники работают индивидуально, без возможности консультации с другими лицами.
- **Отбор в финал:** три участника, набравшие наибольшее количество баллов по результатам онлайн-кейса, выходят в очный финальный этап (Чемпионат).

Этап 3: Окружной чемпионат (финальный очный)

- **Участники:** три призера онлайн-этапа (занявшие 1, 2 и 3 места в рейтинге).

- **Сроки проведения:** декабрь 2026.
- **Место проведения:** МБОУ Тюльковская СОШ
- **Время на выполнение:** 30 минут.
- **Содержание:** Задания 1 и 2 (работа с текстом и создание презентации) в усложненном варианте.
- **Особенность этапа:**
 - Сокращенное время направлено на проверку не только точности и качества выполнения, но и скорости работы, стрессоустойчивости и уверенного владения «горячими клавишами».
 - Задания оптимизированы по объему, но требуют более высокой скорости исполнения и безошибочности.

6. Система оценивания

6.1. Оценивание Этапа 1 (Школьный) и Этапа 3 (Чемпионат)

Оценивание строится на официальных критериях проверки заданий ОГЭ по информатике с адаптацией для более тонкой дифференциации участников.

Максимальный балл: 20 баллов (по 10 баллов за каждое задание).

Критерии оценивания Задания 1 (Текстовый документ) – макс. 10 баллов:

Критерий	Баллы	Условия получения баллов
Правильное наименование файла и заполнение бланка	1	Файл сохранен под правильным именем, название файла верно указано в бланке ответов
Форматирование шрифтов	2	Все параметры шрифта соответствуют образцу без ошибок
Форматирование абзацев	2	Выравнивание, отступы, интервалы выполнены точно
Списки и таблицы	2	Списки созданы корректно, таблица соответствует образцу
Вставка объектов	2	Объекты вставлены, расположены и отформатированы верно
Общее соответствие образцу	1	Документ визуально идентичен образцу

Критерии оценивания Задания 2 (Презентация) – макс. 10 баллов:

Критерий	Баллы	Условия получения баллов
Правильное наименование файла и заполнение бланка	1	Файл сохранен под правильным именем, название файла верно указано в бланке ответов
Единый стиль оформления	2	Все слайды оформлены в едином стиле, фон и шрифты согласованы
Размещение элементов	2	Текст и изображения размещены корректно, без наложений и искажений
Анимация объектов	2	Анимация применена согласно заданию, работает корректно
Содержание слайдов	2	Текст соответствует теме, нет орфографических ошибок
Общее впечатление и дизайн	1	Презентация эстетична, читаема, логично структурирована

Дополнительные требования:

- Файлы должны быть сохранены в указанных форматах (.docx, .pptx).

- Название файла должно строго соответствовать шаблону:
Фамилия_Имя_Школа_Задание1.docx и Фамилия_Имя_Школа_Задание2.pptx.
- Участник обязан заполнить бланк регистрации, указав свои данные и названия сохраненных файлов.

6.2. Оценивание Этапа 2 (Онлайн-кейс)

Максимальный балл: 30 баллов.

Критерий	Баллы	Условия получения баллов
Корректность решения задачи	10	Алгоритм решения верен, получен правильный ответ
Качество обработки данных	5	Данные обработаны полностью, без ошибок
Визуализация результатов	5	Графики, диаграммы или таблицы представлены понятно и информативно
Логика и обоснованность выводов	5	Выводы логичны, обоснованы полученными результатами
Оформление отчета	3	Отчет структурирован, оформлен аккуратно, без ошибок
Соблюдение регламента	2	Работа сдана в установленное время

7. Определение победителей

7.1. По итогам школьного этапа:

Победитель определяется по сумме баллов за Задания 1 и 2. При равенстве баллов преимущество отдается участнику, затратившему меньше времени.

7.2. По итогам онлайн-этапа:

Участники ранжируются по количеству набранных баллов за онлайн-кейс. Три участника с наивысшими баллами выходят в финальный очный этап.

7.3. По итогам Чемпионата (финальный этап):

Победитель Чемпионата определяется по сумме баллов за Задания 1 и 2, выполненные в очном формате.

При равенстве баллов преимущество отдается участнику:

- Выполнувшему оба задания без ошибок в наименовании файлов;
- Затратившему меньше времени на выполнение заданий;
- Имеющему более высокий балл за Задание 2 (презентацию), как более комплексное.

8. Награждение

8.1. **Победитель Чемпионата** награждается Дипломом I степени, ценным призом и переходящим кубком «ОГЭ-Профи».

8.2. **Призеры Чемпионата** (II и III места) награждаются Дипломами соответствующих степеней и памятными подарками.

8.3. **Участники онлайн-этапа**, не вошедшие в тройку лидеров, получают Сертификаты участников дистанционного отбора.

8.4. **Все участники школьного этапа** получают Сертификаты участников Турнира.

8.5. Педагоги, подготовившие победителей и призеров, награждаются благодарственными письмами Управления образования.

8.6. Школы, чьи представители показали наилучшие результаты, отмечаются Благодарственными письмами на имя директоров.

9. Организационное обеспечение

9.1. Каждая школа назначает ответственного за проведение школьного этапа, который обеспечивает:

- Техническую готовность компьютерных классов;
- Наличие необходимого программного обеспечения;
- Распечатку заданий и бланков для участников;
- Соблюдение регламента времени.

9.2. Организационный комитет Турнира обеспечивает:

- Разработку единых заданий для всех этапов;
- Подготовку и тестирование онлайн-платформы для проведения кейса;
- Методическое сопровождение;
- Подведение итогов и награждение победителей;
- Информационное освещение Турнира.

9.3. Для проведения онлайн-этапа необходимо обеспечить:

- Стабильное интернет-соединение у каждого участника;
- Техническую поддержку в режиме реального времени.

10. Заключительные положения

10.1. Настоящее Положение вступает в силу с момента его утверждения.

10.2. Изменения и дополнения в Положение вносятся решением организационного комитета.