

ԱՅԼԱԳԻՐ

ԿՈՂԱՎՈՐՄԱՆ ՄՐՑՈՒՅԹ

Մրցույթի կանոնակարգ



CONTESTS' LAB

Կազմակերպիչ՝ **Անտրոհոոս**

Համակազմակերպիչ՝ **Քոնթեստս Լաբ**

Ա. Նպատակը

Պատանի կողավորողներին և բնագիտական գիտելիքներով առաջադիմություն ունեցող դպրոցականների համար հայտարարվող այս մրցույթի նպատակն է.

- Բացահայտել տաղանդերին և հնարավորություն տալ զարգացնել նրանց ունակությունները:
- Բացահայտել և խրախուսել ակտիվություն ցուցաբերած դպրոցներին և ուսուցիչներին:
- Նպաստել աշակերտների հետաքրքրության ավելացմանը մաթեմատիկա և ֆիզիկա առարկաների նկատմամբ:
- Նպաստել աշակերտների տրամաբանությանը և ստեղծագործ մտքի զարգացմանը:

Բ. Ովքե՞ր կարող են մասնակցել

Դպրոցականները, միջին մասնագիտական ուսումնական հաստատությունների ուսանողները (քոլեջներ, ուսումնարաններ):

Գ. Ո՞ր ծրագրերով պետք է կոդավորել

- Snap
- Python/«Փայթոն»

Դ. Ինչպե՞ս գրանցվել

- Snap-ի համար լրացրո՛ւ մասնակցության հայտն [այստեղ](#)։
- Python-ի համար լրացրո՛ւ մասնակցության հայտն [այստեղ](#)։

Ե. Ի՞նչ պետք է անել

- Գրանցվի՛ր **snap.berkeley.edu** կայքում քո իրական անունով։
- Գրանցվի՛ր **google.colab** կայքում քո իրական անունով։
- Ստեղծի՛ր կամ վերբեռնի՛ր արդեն ստեղծած աշխատանքը։

Զ. Մրցույթի փուլերը

Հայտերի փուլ	Նախընտրական փուլ	Եզրափակիչ փուլ
<p>Աշխատանքներն ընդունվում են մինչև 2024թ. մարտի 1-ը:</p> <p>Մարտի 1-ից հետո կարող են ընդունվել միայն այն հայտերը, որոնք պատճառ կերպով կտեղեկացնեն ժամանակին չդիմելու հարգելի կամ տեխնիկական պատճառները:</p>	<p>Բոլոր հայտերն ուսումնասիրվելու են նախընտրական հանձնաժողովի կողմից:</p> <p>Հանձնաժողովում ընդգրկված ադամները չեն տեսնելու մասնակիցների անձնական տվյալները և գանահատումը կատարելու են միայն կատարված աշխատանքի հիմա վրա:</p>	<p>Կազմակերպիչների կողմից հայտերը դիտարկվելուց հետո մարտի 10-ին կհայտարարվեն եզրափակիչ փուլ անցած մասնակիցները կամ թիմերը :</p> <p>Յուրաքանչյուր թիմ ունենալու է իր մենթորը, ով աջակցելու է թիմին՝ եզրափակչին պատրաստվելու համար:</p> <p>Եզրափակիչ անցած բոլոր թիմերի նախագծերը մրցույթի նախորդ օրը հրապարակվելու են և հասանելի են լինելու բոլորին:</p> <p>Նախագծերի հրապարակումից հետո այլևս չի թույլատրվում փոփոխություններ անել:</p> <p>Մրցույթի եզրափակիչ օր՝ Ապրիլի 13:</p>

Է. Անվանակարգեր



- Մեքենայական ուսուցման տարրեր **Sci-Snap!** գրադարանի օգնությամբ:
 Անվանակարգ՝ **ավագ դպրոցի (10,11,12)** տարիքային խումբ:
- Բնագիտական [գրաֆիկներ](#):
 Անվանակարգ՝ **միջին* դպրոցի (7,8,9)** տարիքային խումբ:



- «Փայթըն» ծրագրի **Pymunk** գրադարանի օգնությամբ ֆիզիկայի երևույթների պատկերում: Խնդիրների օրինակներին կարող եք ծանոթանալ [հետևյալ](#) հղումով:

Տարիքային խմբերը հետևյալն են՝

Ծրագիր	Անվանակարգ	Տարիքային խումբ	Ձևաչափ	Մասնակից
Snap	Մեքենայական ուսուցման տարրեր	Ավագ դպրոց, 10,11,12 դասարանները միասին	Նախագիծ	1, անհատական 2, թիմային
Snap	Բնագիտական գրաֆիկներ	Միջին դպրոց, 7,8,9-րդ դասարանները միասին	Նախագիծ	1, անհատական 2, թիմային
Python	Ֆիզիկայի երևույթներ	Կրտսեր՝ 7,8,9-րդ դասարաններ Ավագ՝ 10,11,12-րդ դասարաններ	Նախագիծ	1, անհատական 2, թիմային

Ը. Պայմաններ

Կարևոր է.

Snap մեքենայական ուսուցում նախագծերը պետք է բավարարեն հետևյալ պայմաններին.

- Իրենց մեջ պարունակեն **Մեքենայական ուսուցման** (ՄՈՒ) տարրեր:
- Կողավորված լինեն ճշգրիտ դասավորված մասնիկներով:
- Սցենարները լինեն ավարտուն:
- Գործարկման և փորձարկման համար լինեն հարմար:
- Մեկնաբանությունով գրված լինի կիրառված մաթեմատիկական բանաձևերը:

Snap բնագիտական գրաֆիկների նախագծերը պետք է բավարարեն հետևյալ պայմաններին.

- Գծի առնվազն 8 տարբեր գրաֆիկներ:
- Կողավորված լինեն ճշգրիտ և կառուցումը բխի ալգորիթից:
- Գրաֆիկների կառուցումները լինեն հերթականությամբ և հասկանալի:
- Կորերը, գծերն ու կետային բաղադրիչներն ունենան տարբերվող գույներ:

Ինքնուրույն կողավորած ծրագրերի դեպքում բավարարեն հետևյալ պայմաններին.

- Ունենա առնվազն 5 ֆիզիկայի թեմաներ կամ երևույթներ:
- Կողավորված լինեն ճշգրիտ և կառուցումը բխի ալգորիթից:
- Երևույթների ցուցադրումը լինի հերթականությամբ և հասկանալի:
- Բացատրական տարրերն ու բաղադրիչներն ունենան տարբեր գույներ:
- Մեկնաբանությունով գրված լինեն կիրառված ֆիզիկայի բանաձևերը:

Կարևոր է՝

- Նախագծերն ունենան մենյու կամ այլ օժանդակ ու դիզայնիչական բաղադրիչներ:
- Ծրագրերում ներդրված տեսաձայնային նյութերն, որոնք հղվում են այլ աղբյուրներից:
- Կողավորման այն սցենարներն, որոնք նշանակություն չունեն **ՄՈՒ** կամ **Գրաֆիկների** կառուցման համար:

Թ. Մրցանակներ

- Ծրագրավորման մասնագիտացված գրքեր, նվեր քարտեր
- STEM/ԳՏՃՄ գործիքներ
- Այցելություններ գիտական լաբորատորիաներ
- Գիտական լաբորատորիաներում ունևակություն

Մրցանակների տրամադրման կարգը

- Մեկ ամսյա ժամկետում կազմակերպիչները պարտավորվում են իրականացնել մրցանակների տրամադրումը:

Ժ. Գրանցում

Կանոնակարգին կից տրամադրում ենք հաճախ տրվող հարցերի շտեմարան ([ՀՏՀ](#)), որտեղ կարող եք գտնել մի շարք հարցերի պատասխաններ և սահմանումներ: Կանոնակարգի վերաբերյալ ծագած հարցերը կարող եք գրել մինչև 2024 թվականի Հունվարի 11-ը info@antrohoos.am էլ. փոստին: Հայտերի ընդունման վերջնաժամկետն է **2024 թվականի Մարտի 1-ը**:

Մրցույթին կարող եք գրանցվել լրացնելով [📄](#) կետում ներկայացված առցանց ձևաթուղթը:

Գրանցման վճար: Մեկ հայտի գրանցման համար հարկավոր է վճարել 1500 դրամ: Անհրաժեշտ է գնալ դեպի contests.am էջ և կատարել վճարումը Այլազիր ենթաէջի միջոցով:

Ի. Գրականություն

[GoogleDrive](#)

[Notion](#)

[Berkeley](#)

[Scratch_Wiki](#)

Կանոնակարգի վերջնական տարբերակը կարող եք տեսնել [canva](#)-ով