

Кобилинський В.І.,
*вчитель інформатики,
вчитель вищої категорії, вчитель-методист,
НВК 'Овруцька гімназія ім. Малишка – ЗОШ І ступеня'*

ПЕРШІ КРОКИ В E-OLYMP

Вивчення основ алгоритмізації та програмування є важливою складовою шкільного курсу інформатики, що дозволяє розкрити інтелектуальний потенціал учнів. Найяскравіше цей потенціал розкривається в екстремальних умовах змагань: конкурсів та олімпіад.

E-Olymp – Інтернет-портал організаційно-методичного забезпечення дистанційних олімпіад з програмування для обдарованої молоді.

На цьому сайті можна тренуватися розв’язувати задачі з програмування, брати участь в змаганнях із програмування в різних групах, олімпіадах.

Портал розроблено Житомирським державним університетом імені Івана Франка, кафедрою прикладної математики та інформатики за фінансової підтримки МОН та Державного комітету України з питань науки, інновацій та інформатизації в рамках Державної програми «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» у 2009-2010 роках.

Сайт E-Olymp надає широкі можливості для підготовки учнів до олімпіад з програмування. А враховуючи наявність задач різного рівня складності і різної тематики може використовуватись при вивченні програмування на уроках.

В системі є можливість розв’язувати задачі на різних мовах програмування.

Для того, щоб мати можливість працювати на сайті www.e-olymp.com/uk/, необхідно зареєструватися, обравши пункт меню «Реєстрація». Зареєстрованому користувачу можна зайти в систему, обравши пункт «Вхід» (Рис.1).

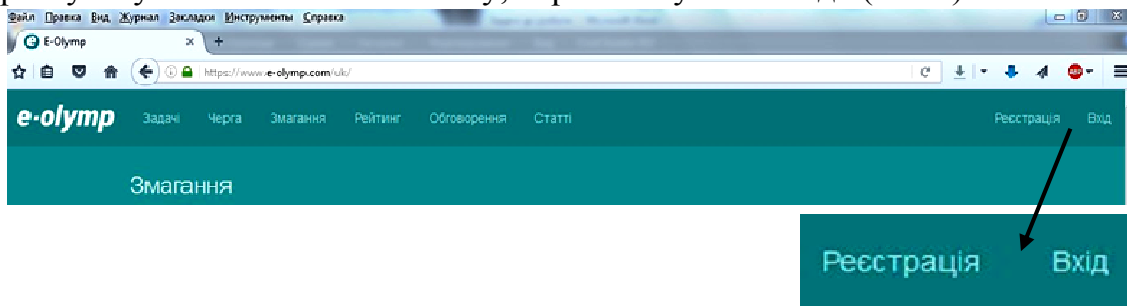


Рис.1. Стартове вікно сайту

При першому вході в систему необхідно налаштувати інтерфейс, обравши пункт «Налаштування» в правій частині головного меню (Рис.2).

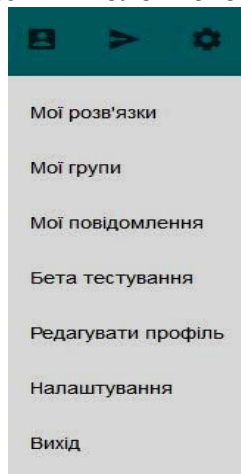


Рис.2. Меню «Налаштування»

Встановіть Часовий пояс – Київ, Мова – Українська, Компілятор – Judge Pascal або інший.

Познайомитись з умовами задач можна на сторінці «Задачі» з головного меню сайту (Рис.3) .



Рис.3. Головне меню

Обравши пункт меню «Статті», можна розглянути зразки розв’язків задачі №1 різними мовами програмування та познайомитись з різними методами розв’язування задач.

Алгоритм роботи над задачею на сайті E-olymp:

1. Обрати задачу для розв’язування. Звернути увагу на «Вхідні дані» та «Вихідні дані».
2. Написати код програми на обраній мові. Перевірити роботу програми на власних тестах.
3. Скопіювати код програми у вікно відправки розв’язку, яке можна викликати, обравши відповідну піктограму (Рис.4.а).



Рис.4. Піктограми «Відправити розв’язок» (а), «Написати» (б) та «Створити групу»/«Запросити учасника» (в)

Рекомендації для вчителів

В першу чергу необхідно отримати у адміністратора сайту права адміністратора групи, відправивши лист з відповідним проханням на адресу користувача zss (Жуковський Сергій Станіславович). Для цього в меню «Налаштування» обрати пункт «Мої повідомлення». На сторінці «Мої повідомлення» обрати піктограму «Написати» (Рис.4.б).

Алгоритм створення групи:

- Обрати пункт «Мої групи» в меню «Налаштування» (Рис.2).
- Обравши піктограму «Створити групу» (Рис.4.в), створити групу, надавши їй ім’я (наприклад, «Група №1»).
- Відкрити створену групу, обрати в меню групи пункт «Учасники» (Рис.5).
- Запросити до групи зареєстрованих учасників. Для цього обрати піктограму «Запросити учасника» (Рис.4.в) та у вікні, що відкрилось, ввести ім’я користувача та натиснути «Запросити».
- Запрошений користувач повинен прийняти запрошення. Для цього в меню «Налаштування» обрати пункт «Мої групи». На сторінці «Мої групи» обрати закладку «Запрошення» та підтвердити вхід до групи.

Алгоритм створення змагання в групі:

- Зайти в групу.
- Обрати в меню групи пункт «Змагання».
- Натиснути кнопку «Створити змагання».
- Дати назву змагання та ввести опис змагання.
- Встановити дату і час початку та кінця змагання.
- Записати (через кому) номери задач та натиснути кнопку «Створити».
- Щоб слідкувати за перебігом змагання вчителю (адміністратору групи) необхідно зайти в групу, відкрити змагання та переглянути рейтинг.

Перші кроки в E-olymp

Відомо, що хороший старт – це запорука успіху. Саме тому дуже важливими є саме перші кроки і в програмуванні взагалі, і в роботі на сайті E-

olymp. Для того, щоб ці перші кроки були вдалимими та викликали в учнів бажання йти вперед, були відібрані прості задачі з сайту та систематизовані за темами.

В минулому навчальному році була створена група для початківців під назвою «Чайники». В групі створено 7 змагань – 7 кроків в E-olymp. В кожному кроці набір задач з певної теми, в кожній темі вони упорядковані за зростанням складності. В кожній темі виділені задачі (відмічені *), які бажано проаналізувати разом з учнями, інші можна пропонувати для самостійної роботи.

Крок 1. Лінійні програми.

№№ 7401*, 2059, 1286*, 6272*, 4718*, 4716*, 4717, 1, 757, 959, 941*, 939, 953, 961*, 1610*, 6275*, 951, 7336.

Крок 2. Програми з розгалуженням.

№№ 6278*, 1949*, 929, 915, 903*, 2042*, 4719, 125*, 6279*, 108*, 902, 7226*, 923, 219, 1623*, 7337*, 5054*.

Крок 3. Програми з циклами.

№№ 2385*, 17, 248, 280*, 2607*, 388, 931*, 1603, 4725, 6277*, 4721, 110*, 6199*.

Крок 4. Одновимірні масиви.

№№ 921*, 919*, 917*, 913, 914, 927*, 928, 907*, 908, 4723, 4730*, 4732, 407*.

Крок 5. Рядкові величини.

№№ 909*, 2*, 19*, 494, 901, 1606*, 1607, 1608*, 1609, 2162, 2163*, 7339*, 7340*.

Крок 6. Двовимірні масиви.

№№ 2666*, 4751*, 2669*, 488*, 7368*.

Крок 7. Файли.

№№ 7293*, 906, 133*, 918, 905, 2714*, 1000*, 352, 1154*.

Список використаних джерел

1. Сайт E-olymp. - Режим доступу: <https://www.e-olymp.com>
2. Жуковський С. С. Використання Інтернет-порталу організаційно-методичного забезпечення "E-OLIMP" для підготовки обдарованих школярів до олімпіади з інформатики / С. С. Жуковський // Комп'ютер у школі та сім'ї - 2010. - № 8. - С. 47-48. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2010_8_14