

РЕЗУЛЬТАТЫ КОНФЕРЕНЦИИ

«ТЕХНОПАРК» 2019

Секция «Информатика и компьютерное моделирование»

Название проекта	Победители и призеры
Возможности использования визуализированной среды Scratch на уроках с целью повышения познавательной активности учащихся.	I
Программа-тренажёр по информатике по курсу 9 класса.	I
Создание веб-игры "Пираты".	I
Применение технологии "Machine Learning" в анализе текста.	I
«Создание сайта для ЦМИТ».	II
Создание браузерной игры в жанре головоломка.	II
Информационная безопасность.	II
Органайзер времени с применением принципа КИЛО в постановке и достижении цели.	II
Мобильное приложение "Системы счисления" в MIT App Inventor.	II
Игра жанра защита башни в дополненной реальности.	II
ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АЛГОРИТМА ШИФРОВАНИЯ RSA.	III
Создание системы оповещения о мероприятиях в школе.	III
Номинации	
Название проекта	Номинация
Совершенствование транспортных потоков района «Ховрино»	За оригинальное решение
Создание игры-тренажера по физике «PhysicBoom»	За продвижение знаний

Бот - помощник в английском	За оригинальную идею
«Программа для оповещения учащихся о ближайших мероприятиях»	За оригинальную идею