



«Г Р А Н І»

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
„ЗАПОРІЗЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ  
ТВОРЧОСТІ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ “ГРАНІ” ЗАПОРІЗЬКОЇ  
ОБЛАСНОЇ РАДИ**

Бул. Марії Примаченко, 14, м. Запоріжжя, 69035, тел./факс (0612) 236-10-59,  
тел. 233-11-33, 262-31-26 [centr\\_grani@ukr.net](mailto:centr_grani@ukr.net), [www.grani.in.ua](http://www.grani.in.ua) код ЄДРПОУ  
20502583

від 08.12.2025 № 261

Керівникам органів управління освітою  
райдержадміністрацій

Керівникам органів управління освітою,  
уповноваженим в управлінні освітою  
сільських, селищних, міських рад

Керівникам закладів загальної середньої  
освіти з інтернатами (пансіонами)

Директорам закладів професійної  
(професійно-технічної) освіти

**Про проведення відкритого  
обласного конкурсу  
з інформаційних технологій  
для учнівської області «IT TEEN ZP»**

Шановні колеги!

Відповідно до статті 8, частини 3 статті 10 Закону України «Про позашкільну освіту», пунктів 8, 22, 23 Положення про заклад позашкільної освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 06.05.20001 № 433, Програми розвитку освіти Запорізької області на 2023-2025 роки, затвердженої розпорядженням голови Запорізької облдержадміністрації від 22.02.2023 № 101, наказом Департаменту освіти і науки Запорізької облдержадміністрації «Про затвердження Плану всеукраїнських і міжнародних організаційно-масових заходів з дітьми та учнівською молоддю на 2026 рік (за основними напрямками позашкільної освіти) та Плану семінарів-практикумів для педагогічних працівників закладів позашкільної освіти на 2026 рік» та річному Плану роботи комунального закладу «Запорізький обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді «Грані» Запорізької обласної ради на 2026 рік, з метою виявлення та підтримки обдарованих дітей та молоді, які здійснюють науковий пошук у сфері новітніх інформаційних технологій комунальним закладом «Запорізький обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді «Грані» Запорізької обласної ради (далі – Центр НТТУМ «Грані») проводиться відкритий обласний конкурс з інформаційних технологій для учнівської молоді «IT\_TEEN\_ZP» (далі – Конкурс).

Участь у Конкурсі беруть здобувачі освіти віком від 8 років до 21 року включно закладів загальної середньої, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої, позашкільної освіти та вищих закладів освіти.

Конкурс проводиться у двох вікових категоріях (якщо інше не зазначено у вимогах до відповідної номінації): молодша – для учасників віком від 8 до 14 років включно; старша – для учасників віком від 15 до 21 року включно.

**Строки проведення конкурсу – з 05 січня по 25 квітня 2026 року.**

Конкурс проводиться у два етапи:

- **I етап відбірковий** (заочний, онлайн): реєстрація, подача робіт. Термін проведення: з 05 січня по 29 березня 2026 року. Результати I етапу: з 06 по 10 квітня 2026 року.

- **II етап фінальний** (очний): Захист та презентація робіт. Термін проведення: 25 квітня 2026 року (дистанційний формат).

Конкурс проводиться у наступних номінаціях: **«Статична 2D графіка», «2D та 3D анімація», «3D моделювання», «3D принтинг», «Motion design», «Web front-end», «Сайт на конструкторі», «Мобільні додатки», «Відеомейкінг»; «Інтерактивні ігри», «Розробка на Scratch», «Цифрова фотографія».**

Для участі в Конкурсі необхідно зареєструватися за покликанням <https://cutt.ly/M4UTfG2> та подати конкурсні роботи у формі реєстрації згідно з Інформаційно-методичними рекомендаціями щодо проведення відкритого обласного конкурсу з інформаційних технологій для учнівської молоді «IT\_TEEN\_ZP» (на сайті [www.grani.in.ua](http://www.grani.in.ua), розділ «Документація/Масова робота»).

Кожен учасник має право брати участь у необмеженій кількості номінацій. В одній номінації учасник може подати будь-яку кількість робіт.

На Конкурс приймаються роботи, які були зроблені авторами самостійно. Всю відповідальність за оригінальність та авторство використаного матеріалу несе учасник конкурсу.

Допускається подача проєктів від команди учасників.

Додаткова інформація за тел. 099-114-85-45, Смирнова Анна.

Директор



Сергій БОГДАНОВ

# ІНФОРМАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ПРОВЕДЕННЯ ВІДКРИТОГО ОБЛАСНОГО КОНКУРСУ З ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ «IT\_TEEN\_ZP» В СІЧНІ - КВІТНІ 2026 РОКУ

## 1. Загальні положення

1) Умови визначають порядок організації та проведення відкритого обласного конкурсу з інформаційних технологій для учнівської молоді «IT\_TEEN\_ZP» (далі - Конкурс).

2) За основу цих інформаційно-методичних рекомендацій щодо проведення Конкурсу взяті Умови проведення Всеукраїнського конкурсу з інформаційних технологій для дітей та молоді «iTalent».

3) Конкурс проводиться щороку на добровільних засадах за програмою ІТ проєктів.

4) Конкурс проводиться серед здобувачів освіти віком від 8 років до 21 року включно закладів загальної середньої освіти, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої, позашкільної та закладів вищої освіти (далі - учасники).

5) Конкурс проводиться з метою виявлення та підтримки обдарованих дітей та молоді, які здійснюють науковий пошук у сфері новітніх інформаційних технологій.

6) Основними завданнями Конкурсу є:

- залучення дітей та молоді до поглибленого вивчення інформаційних технологій;
- розвиток інженерної думки серед учнівської молоді;
- допомога молоді у професійному самовизначенні;
- організація змістовного дозвілля дітей та молоді.

7) Організаційно-методичне забезпечення проведення Конкурсу здійснює комунальний заклад «Запорізький обласний центр науково-технічної творчості учнівської молоді «Грані» Запорізької обласної ради (далі - Центр «Грані»).

8) Інформація про проведення Конкурсу розміщується на офіційному сайті Центру «Грані» [grani.in.ua](http://grani.in.ua), а також у соціальній мережі Facebook на сторінці Центру «Грані».

9) Під час проведення Конкурсу обробка персональних даних учасників здійснюється з урахуванням вимог Закону України «Про захист персональних даних».

## 2. Організаційний комітет

1) Для організації та проведення Конкурсу створюється організаційний комітет (далі - оргкомітет).

2) Персональний склад оргкомітету Конкурсу затверджується наказом Центру «Грані».

3) До складу оргкомітету Конкурсу входять представники організаторів.

4) Очолює оргкомітет голова, який визначає і розподіляє повноваження його членів, керує роботою з організації та проведення відповідного етапу Конкурсу.

5) Члени оргкомітету здійснюють організаційну роботу щодо проведення відповідного етапу Конкурсу та забезпечують порядок його проведення.

6) Секретар оргкомітету оформляє документи щодо проведення та підбиття підсумків відповідного етапу Конкурсу та сприяє висвітленню підсумків його проведення в засобах масової інформації.

### **3. Журі Конкурсу**

1) Для проведення Конкурсу формується журі, яке забезпечує об'єктивність оцінювання конкурсних проєктів та визначення переможців і призерів Конкурсу ІТ проєктів.

2) Персональний склад журі Конкурсу затверджується наказом Центру «Грані».

3) До складу журі Конкурсу можуть входити представники організаторів, педагогічні працівники закладів позашкільної, загальної середньої та вищої освіти, представники наукових установ і організацій, громадських організацій та приватних підприємств різної форми власності (за згодою).

4) Журі очолює голова, який організовує роботу членів журі, проводить засідання журі, бере участь у визначенні переможців і призерів Конкурсу, підписує оцінювальні протоколи його відповідного етапу.

5) Члени журі Конкурсу:

- забезпечують об'єктивність оцінювання проєктів учасників та їх презентацій під час проведення відповідного етапу Конкурсу;

- заповнюють оцінювальні протоколи відповідного етапу Конкурсу;

- визначають переможців та призерів відповідного етапу Конкурсу.

6) Оцінювання робіт здійснюється згідно з критеріями оцінювання відповідної номінації.

7) Усі оцінки журі, як на заочному, так і на очному турі є публічними та публікуються на сайті Центру «Грані» у протоколах засідання журі відповідного етапу.

8) Секретар журі Конкурсу забезпечує зберігання, систематизацію, оформлення документів і матеріалів відповідного етапу Конкурсу.

### **4. Визначення та нагородження переможців і призерів Конкурсу**

1) Особиста першість в кожній номінації визначається за максимальною кількістю балів, набраних її учасниками на всіх етапах Конкурсу.

2) Учасники нагороджуються відповідно до місця в особистій першості:

- Призери - нагороджуються електронними дипломами Центру «Грані» за перемогу у Конкурсі (1 - 3 місце).

- Учасники, що зайняли місце нижче третього - електронними дипломами Центру «Грані» за участь у Конкурсі.

3) Кількість фіналістів для кожної номінації Конкурсу визначається окремо та розміщується на сайті Центру «Грані» у протоколі засідання журі І (заочного) етапу Конкурсу.

4) Підсумки Конкурсу оприлюднюються на офіційному сайті Центру «Грані».

### **5. Авторські права**

1) Всі права авторів захищені законом «Про авторське право».

2) Автори, що надсилають свої роботи на Конкурс, безоплатно передають організаторам Конкурсу право вільного використання і надання широкого доступу до цих матеріалів.

3) Організатори Конкурсу залишають за собою право некомерційного використання поданих на Конкурс робіт, наприклад при підготовці атрибутики конкурсу, каталогу робіт,

презентацій тощо. При цьому обов'язковим є посилання на автора роботи.

4) Вихідні файли робіт з розширенням \*.ppt, \*.psd, \*.cdr, \*.fla, \*.tbs, \*.max, \*.blend та інші надаються з навчальною метою.

5) Повне або часткове копіювання іншими особами творчих робіт, поданих на Конкурс, заборонене; узгодження використання матеріалів обговорюється з їх авторами.

6) Усі матеріали Конкурсу використовуються виключно в некомерційних цілях, відповідальність за несанкціоноване копіювання і комерційне використання будь-яких матеріалів несуть особи та організації, що неправомірно використали ці матеріали.

7) Надаючи свою конкурсну роботу до участі в Конкурсі, учасник:

- надає Центру «Грані» право зберігати, друкувати, копіювати, фотографувати конкурсну роботу та розміщати її у вільному доступі в мережі Інтернет на необмежений період часу;

- надає Центру «Грані» право публікувати надану конкурсну роботу на офіційному сайті КЗ «ЗОЦНТТУМ «Грані» ЗОР ([www.grani.in.ua](http://www.grani.in.ua)) та на сторінках КЗ «ЗОЦНТТУМ «Грані» ЗОР в соціальних мережах.

8) Усі матеріали Конкурсу надалі можуть бути використані в освітній діяльності КЗ «ЗОЦНТТУМ «Грані» ЗОР.

## **6. Учасники Конкурсу ІТ проєктів**

1) Участь у Конкурсі беруть здобувачі освіти віком від 8 років до 21 року включно закладів загальної середньої, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої, позашкільної та вищої освіти (далі - учасники).

2) Конкурс проводиться у двох вікових категоріях (якщо інше не зазначено у вимогах до відповідної номінації):

- молодша - для учасників віком від 8 до 14 років включно;
- старша - для учасників віком від 15 до 21 року включно.

3) Кількість учасників:

- I етап (заочний): необмежено.
- II етап (очний): учасники, які були відібрані журі для участі в II-му етапі.

4) Для визначення вікової категорії учасника враховується вік учасника (кількість повних років) на момент початку реєстрації на заочний етап Конкурсу.

5) Для участі в Конкурсі необхідно зареєструватися за покликанням <https://cutt.ly/M4UTfG2>.

6) У процесі реєстрації до реєстраційної форми вносяться особисті дані учасника, дані про заклад освіти, дані про керівника, додається Конкурсна робота та інші дані.

7) Учасники Конкурсу зобов'язані дотримуватись вимог Інформаційно-методичних рекомендацій щодо проведення Конкурсу, програми Конкурсу, норм поведінки, правил техніки безпеки та експлуатації обладнання й приладів.

8) Кожен учасник має право брати участь у необмеженій кількості номінацій. В одній номінації учасник може подати будь-яку кількість робіт. Кожна Конкурсна робота реєструється окремо.

9) На Конкурс приймаються роботи, які були зроблені авторами самостійно. Всю відповідальність за оригінальність та авторство використаного матеріалу несе учасник конкурсу.

## 7. Умови проведення Конкурсу ІТ проєктів

1) Конкурс проводиться у два етапи:

- **І етап відбірковий (заочний, онлайн):** реєстрація, подача робіт.

Термін проведення: з 05 січня по 29 березня 2026 року.

Результати І етапу: з 06 по 10 квітня 2026 року.

- **ІІ етап фінальний (очний):** Захист та презентація робіт.

Термін проведення: 25 квітня 2026 року (дистанційний формат).

2) Формат проведення Конкурсу:

- **І етап:** Заочний. Усі учасники мають зареєструватись за покликанням <https://cutt.ly/M4UTfG2> та подати свої роботи у формі реєстрації. Детальніше у розділі «Порядок реєстрації та приймання робіт Конкурсу ІТ проєктів» цих Інформаційно-методичних рекомендацій щодо проведення Конкурсу.

- **ІІ етап:** Очний (дистанційний) захист робіт з презентацією. Формат та регламент проведення захисту буде повідомлено учасникам ІІ етапу окремо.

3) **Загальна тематика конкурсних робіт – «Сильні корені: українські традиції у сучасному світі».**

4) Конкурс проводиться у наступних номінаціях:

- «Статична 2D графіка»;
- «2D та 3D анімація»;
- «3D моделювання»;
- «3D принтинг»;
- «Motion design»;
- «Web front-end»;
- «Сайт на конструкторі»;
- «Мобільні додатки»;
- «Відеомейкінг»;
- «Інтерактивні ігри»;
- «Розробка на Scratch» ;
- «Цифрова фотографія».

5) Теми та критерії оцінювання по номінаціях розміщуються у відповідному розділі цих Інформаційно-методичних рекомендацій щодо проведення Конкурсу.

6) Допускається подача проєктів від команди учасників.

7) Дані, які вносяться в реєстраційну форму, не підлягають подальшому редагуванню і використовуються для оформлення підсумкового наказу, дипломів в подяк в тому вигляді, в якому були занесені у цю форму.

8) Переможці будуть визначені до 25.05.2026 року. Підсумковий наказ буде опублікований на сайті Організатора Конкурсу. Дипломи переможців і дипломи за участь будуть розіслані на електронні скриньки, з яких відбувалась реєстрація, впродовж двох тижнів після публікації підсумкового наказу на сайті.

## 8. Порядок реєстрації та приймання робіт Конкурсу ІТ проєктів

1) Усі учасники та команди обов'язково реєструються за покликанням <https://cutt.ly/M4UTfG2> і в реєстраційній формі подають свої роботи.

2) Форма для реєстрації буде відкрита до 23:59 29 березня 2026 року.

3) Роботи, що поступили на конкурс, авторам не повертаються і не рецензуються.

4) Робота має відповідати технічним вимогам, що вказані в цих Інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу в описі відповідної номінації.

5) Правила відмови в реєстрації робіт. Оргкомітет та члени журі залишають за собою право відхиляти:

- Роботи, що містять рекламну інформацію.
- Роботи з наявністю: нецензурних і грубих виразів; пропаганду насильства, куріння, вживання алкоголю.
- Роботи, що містять порнографію і посилання на ресурси, що містять порнографічний характер.
- Роботи із закликом до порушення чинного законодавства і висловів расистського характеру.
- Роботи, що порушують закон «Про авторське право».
- Роботи з недотриманням правил і технічних вимог, встановлених даними Умовами.

## **9. Теми та критерії оцінювання робіт за номінаціями**

### **9.1 СТАТИЧНА 2D ТА 3D ГРАФІКА**

Тема номінації – «Літературні традиції: Леся Українка у сучасному світі» (до 155-річчя з дня народження Лесі Українки). Конкурс має на меті показати, що творчість Лесі Українки – жива, актуальна й надихаюча навіть у XXI столітті. Учасники мають переосмислити образ Лесі, її ідеї, героїв та символи, використовуючи сучасні візуальні технології.

Виконайте роботу у будь-якому графічному редакторі. Збережіть малюнок у стандартних форматах (JPG, PNG).

#### **Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:**

Оберіть будь-яку зі запропонованих ідей, чи знайдіть власну для творчості:

- Цифровий портрет Лесі у будь-яких стилях (кіберпанк, аніме, піксельна графіка тощо).
- Леся – супергероїня сучасності. Уявіть Лесю Українку як персонажа у стилі Marvel/DC де суперсила - це «незламність слова», «світло свободи», «щит культури».
- Проілюструйте обкладинку книги чи улюблений вірш у сучасному стилі.
- Ілюстрація: «Мавка в мегаполісі», де Мавка гуляє сучасним містом: вулиця, парк, метро, кав'ярня тощо.

#### **Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:**

Оберіть будь-яку зі запропонованих ідей, чи знайдіть власну для творчості:

- Постер «Леся Українка – інфлюенсерка XXI століття». Як би виглядав її Instagram-профіль? Який слоган вона б використовувала? Які б хештеги представляли її творчість?
- Постер з Лесею у стилі соціального меседжу про свободу, права жінок, культуру тощо.
- Комікс: «Леся Українка і смартфон часу», де телефон переносить її у сучасність. Як вона допомагає підліткам знаходити «свій голос».

- Постер у стилі соціальної реклами: «Говори сміливо – як Леся!», «Свобода слова – наша зброя!» тощо.
- 3D-модель «Сучасна Мавка», або «Лукаш», «Той, що в скалі сидить», «Перелесник» тощо.

### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів - **100**:

- **STYLE** - ступінь відповідності роботи заданій тематиці - **20** балів;
  - **IDEA & IMPRESSION** - креативність і оригінальність - **20** балів;
  - **TECHNICAL** - якість малюнку, художня композиція, гармонія пропорцій, поєднання кольорів тощо - **20** балів;
  - **MASTERING** - професійний підхід, ступінь програмних знань - **30** балів;
  - **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та вимогам до робіт - **10** балів.
- Роботи, що не відповідають вимогам, розглядатись журі не будуть.

### **Вимоги до роботи:**

1. В роботах забороняється використовувати зображення, згенеровані ШІ. Оцінюється тільки власна творчість.
2. При заповненні реєстраційної форми необхідно у відповідному питанні прикріпити покликання на архів (може бути розміщено на Google-диску), назва якого складається з повного ім'я конкурсанту.
3. Архів має містити **2 файли та 1 теку**:
  - **вихідний файл** програми, де виконувалось конкурсне завдання;
  - файл - **результат проєкту у форматі JPG, PNG**;
  - **теку «Процес»** з хронологією створення роботи у вигляді скриншотів.
4. Тека «Процес» має містити скриншоти вашої роботи зі стадії скетчингу, фарбування та деталізації (щонайменше три для кожного етапу).
5. Фінальне зображення розміщується у корені архіву з і складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів). *Приклад: IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва\_Авраменко Михайло.jpg.*
6. Відповідність загальним вимогам до робіт, які розміщені у цих Інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

## **9.2 2D ТА 3D АНІМАЦІЯ**

Тема номінації – «Літературні традиції: Леся Українка у сучасному світі» (до 155-річчя з дня народження Лесі Українки). Конкурс має на меті показати, що творчість Лесі Українки – жива, актуальна й надихаюча навіть у XXI столітті. Учасники мають переосмислити образ Лесі, її ідеї, героїв та символи, використовуючи сучасні візуальні технології.

В будь-якому редакторі створіть анімаційну послідовність власних малюнків. Додайте до анімації звуковий рядок – прочитаний вірш, уривок з творів Лесі Українки. Результат роботи збережіть у відео форматі MP4. Анімацію додайте до Youtube-каналу з поміткою «Не для всіх».



### Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:

Оберіть будь-яку зі запропонованих ідей, чи знайдіть власну для творчості:

- «Мавчин танець світла». Мавка танцює в місті, і кожен її рух створює візерунки, що світяться.

- Motion-анімація «Слова, що світять». Анімація цитат Лесі через світло, частинки, графічні ефекти. Вірш оживає у доповненій реальності.

- «Світлячок надії» (за «Contra spem spero»). Леся (або дитина, як символ) тримає маленьке світло у руках. Темрява намагається його погасити, але кожен рядок вірша робить іскорку більшою, поки вона не перетворюється на цілий світанок.

- «Леся знаходить смартфон!». Гумористична анімація, де Леся торкається смартфона, відкриває камеру, фільтри, сміється з AR-ефектів, знаходить цитату дня — і надихається.

### Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:

Оберіть будь-яку зі запропонованих ідей, чи знайдіть власну для творчості:

- Анімація «Якби Леся прокинулась у 2026 році...» Як вона виходить на вулицю сучасного українського міста й реагує на технології, культуру, меми.

- «Лісова пісня: перезавантаження». Персонажі Лесі з'являються у геймерському чи VR-світі. Мавка як аватар, Лукаш – цифровий музикант тощо.

- «Леся проти кібер-тіні». Фантазійний сюжет, де Леся бореться силою поезії проти темряви.

- Анімація в стилі соціальної реклами: «Хто не жив посеред бурі, той ціни не знає силі!»

### Критерії оцінювання робіт:

Максимальна кількість балів - **100**:

- **STORYLINE** - розкриття теми - **20** балів;

- **FRAMESTYLE & VISUAL** - художня композиція, якість стилю виконання, поєднання кольорів, загальне враження - **20** балів;

- **ANIMATION** - якість анімації (монтаж), ступінь програмних знань, анімаційних прийомів - **30** балів;

- **SOUNDTRACK** - відповідність візуалізації звуковому супроводженню, виразність та художність промови - **20** балів;

- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та вимогам до робіт - **10** балів. Роботи, що не відповідають вимогам, розглядатися журі не будуть.

### Вимоги до роботи:

- В роботах забороняється використовувати зображення, згенеровані ШІ. Оцінюється тільки власна творчість.

- У заявці необхідно надати посилання на відео, яке завантажено вами на Youtube, доступ до нього має бути обмежений для перегляду лише за посиланням.

- Наявність сюжету в роботі. Роботи без сюжету, тобто такі, що складаються лише з анімаційних прийомів - розглядатись не будуть.

- Баланс звуку.

- Тривалість роботи не повинна перевищувати 3 хвилини.

- Назва роботи повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів). **Приклад: IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва\_Авраменко Михайло.**

- Заборонено копіювання анімацій з будь-яких Інтернет-ресурсів. В іншому випадку робота буде дискваліфікована.
- Відповідність загальним вимогам до робіт, які розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

### **9.3 3D МОДЕЛЮВАННЯ**

У цій номінації вам потрібно створити тривимірну модель або сцену згідно з обраною темою. Уважно читайте завдання до моделювання.

#### **Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:**

Тема роботи: **«3D-візуалізація українського оберега в стилі майбутнього»**. Необхідно переосмислити традиційні українські символи захисту та створити їх футуристичну версію.

Робота може демонструвати, як виглядатиме лялька-мотанка, підкова, дідух або інший оберіг у 3026 році. Це може бути кібер-мотанка з неоновими елементами, енергетичний щит із візерунками вишиванки або механізований талісман. Можна додати елементи оточення (підставка, кейс, голографічна проєкція), щоб підкреслити технологічність об'єкта.

#### **Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:**

Тема роботи: **Архітектурна 3D-концепція «Українське село майбутнього»**. Необхідно розробити атмосферну екстер'єрну сцену, що поєднує екологічність, високі технології та українську автентичність. Проєкт має досліджувати інтеграцію національної архітектури (форми стріх, мазанок, дерев'яного зодчества) із сучасними рішеннями: сонячними панелями, вертикальними фермами, розумними матеріалами та біонічним дизайном. Сцена може включати ландшафтний дизайн, елементи інфраструктури майбутнього (дрони-доставники, зарядні станції) та продумане освітлення.

#### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів – 100:

- **ВІЗУАЛ** - якість рендеру, робота зі світлом та тінями, композиція кадру. Естетичний вигляд матеріалів та текстур - **40 балів**.
- **ТЕХНІКА (КОНТЕНТ)** - складність геометрії, якість топології моделі, деталізація об'єктів. Рівень володіння інструментами 3D-редактора - **30 балів**.
- **ІДЕЯ ПРОЄКТУ** - оригінальність задуму, наскільки цікаво інтерпретовано тему, відповідність стилістиці "майбутнього" зі збереженням впізнаваних українських рис – **20 балів**.
- **ВІДПОВІДНІСТЬ** - умовам конкурсу та технічним вимогам. Роботи, що не відповідають вимогам – розглядатись суддями не будуть - **10 балів**.

#### **Вимоги до вашої роботи:**

- Робота має бути виконана у будь-якому 3D-редакторі (Blender, 3ds Max, Maya, Cinema 4D, ZBrush, SketchUp тощо).
- На конкурс подається **фінальний рендер** (зображення у форматі JPG/PNG високої якості, мінімум 1920x1080) та **вихідний файл проєкту** (або архів з проєктом).

- Дозволяється (але не є обов'язковим) додавання короткої анімації (обліт камери, turntable) у форматі MP4.
- Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі.
- Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора. Приклад: *IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва роботи\_Авраменко Михайло*.
- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

#### **9.4 3D ПРИНТИНГ**

У цій номінації вам потрібно створити 3D-моделі, оптимізовані для друку на 3D-принтері. Уважно читайте завдання до моделювання.

**Тема роботи: Серія 3D-значків «Україна - це я».** Необхідно розробити дизайн серії (колекції) аксесуарів, які виражають особисту ідентичність через призму української символіки. Це має бути сет із 3-5 елементів (значки, піни, брелоки або нашивки на рюкзак), об'єднаних єдиною стилістикою. Робота може інтерпретувати тему через хобі, улюблені українські міста, меми, літературу або мистецтво. Наприклад: значок у формі піксельного тризуба, стилізована "Мрія", елементи петриківки у форматі лоу-полі або геометрична мапа рідної області. Важливо врахувати технічні особливості друку: модель повинна мати плоску основу (або місце для кріплення застібки), правильну товщину стінок та мінімальну кількість нависаючих елементів, що потребують підтримки.

#### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів - **100**:

- **ВІЗУАЛ ТА ДИЗАЙН** - естетична привабливість виробів, гармонійність серії (всі значки виглядають як частина однієї колекції), робота з формою та деталями - **40** балів.
- **ТЕХНІКА (ПРИДАТНІСТЬ ДО ДРУКУ)** - відсутність помилок у геометрії (non-manifold), правильна топологія для слайсингу, врахування фізичних розмірів та товщини елементів для реального друку - **30** балів.
- **ІДЕЯ ПРОЄКТУ** - оригінальність задуму, наскільки цікаво та нестандартно розкрито тему "Україна - це я", креативність у підході до створення символів - **20** балів.
- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та технічним вимогам. Роботи, що не відповідають вимогам – розглядатись суддями не будуть - **10** балів.

#### **Вимоги до вашої роботи:**

- Робота має бути виконана у будь-якому 3D-редакторі (Blender, 3ds Max, Maya, Cinema 4D, ZBrush, SketchUp, Tinkercad тощо).
- На конкурс подаються: **Файли для друку** (формат STL або OBJ) та **візуалізація** (рендер або скріншот моделей у гарній якості, мінімум 1920x1080).
- Дозволяється (але не є обов'язковим) додавання фото вже роздрукованих виробів, якщо у вас є така можливість.
- Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі.
- Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора. Приклад: *IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Значки\_Авраменко Михайло*.

- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

## 9.5 MOTION DESIGN

У цій номінації вам потрібно створити анімаційний відеоролик (моушн-графіку) згідно з обраною темою. Уважно читайте завдання.

### Завдання конкурсу:

**Тема роботи:** Анімований орнамент, який оживає у сучасному темпі. Необхідно "оживити" традиційні українські візерунки за допомогою сучасних засобів анімації, надавши їм динаміки та нового змісту.

**Ідея:** Це може бути петриківський розпис, елементи якого розквітають під ритмічну музику, або геометричний орнамент вишиванки, що складається у QR-код чи еквалайзер.

**Стилістика:** Вітається поєднання автентики з популярними стилями: глітч (glitch), кінетична типографіка, морфінг, ліквід-анімація (liquid motion) або неоновий стиль.

**Мета:** Показати, що український орнамент — це не застигла історія, а живий цифровий код нації, який пульсує в ритмі сучасного життя.

### Критерії оцінювання робіт:

Максимальна кількість балів - **100:**

- **ВІЗУАЛ (ДИЗАЙН)** - композиція кадру, гармонійна кольорова гама, стилістична цілісність, якість графічних елементів - **40 балів**.

- **ТЕХНІКА (АНІМАЦІЯ)** - плавність рухів (easing), складність використаних технік (робота з масками, шейпами, камерою, ефектами), ритмічність монтажу - **30 балів**.

- **ІДЕЯ ПРОЄКТУ** - оригінальність інтерпретації теми, креативний підхід до поєднання традиційного орнаменту та сучасного темпу, відповідність музичного супроводу візуальному ряду - **20 балів**.

- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та технічним вимогам. Роботи, що не відповідають вимогам - розглядатись суддями не будуть - **10 балів**.

### Вимоги до вашої роботи:

- Робота може бути виконана у програмах для анімації та компоузингу (Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D, Blender, DaVinci Resolve, Alight Motion тощо).

- На конкурс подається **готовий відеоролик** (формат MP4 або MOV, кодек H.264, роздільна здатність не менше 1920x1080, тривалість від 10 до 60 секунд).

- Обов'язково надати **скріншоти робочого процесу** (таймлайн, шари) **або вихідний файл проєкту**, щоб підтвердити авторство.

- Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі.

- Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора. Приклад: **IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва роботи\_Авраменко Михайло**.

- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

## 9.6 WEB FRONT-END

У цій номінації вам потрібно зробити свій вебсайт. Уважно читайте вимоги до вашого сайту.

### Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:

Тема роботи: **Лендінг «Українські традиції: від минулого до майбутнього».** Необхідно створити односторінковий вебсайт (лендінг), який захопливо розповідає про українські традиції та їхнє місце у сучасному світі. Це може бути сайт про народні свята, традиційні ремесла, кулінарію або музику. Показати, як давні звичаї трансформуються та залишаються актуальними для сучасної молоді. Сайт має бути яскравим, візуально привабливим та мати логічну структуру подачі інформації (наприклад: «Як було колись» — «Як це виглядає зараз»).

### Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:

Тема роботи: **«Інтерактивний каталог традиційного українського вбрання у сучасній інтерпретації».** Необхідно розробити вебсайт-каталог або фешн-платформу, що демонструє елементи традиційного українського одягу та їх інтеграцію в сучасну моду. Сайт повинен мати структуру каталогу (картки товарів/образів), зручну навігацію та, за можливості, фільтрацію (наприклад, за регіоном, типом одягу або матеріалом). Важливо поєднати історію (автентичні назви, призначення одягу) із сучасним візуальним стилем. Вітається використання інтерактивних елементів (слайдери «було/стало», галереї, поп-апи з деталями вишивки тощо).

### Критерії оцінювання робіт:

Максимальна кількість балів – **100**:

- **ВІЗУАЛЬНА РЕАЛІЗАЦІЯ** - дизайн та зручність. Логічність структури та навігації. Влучність типографіки, самих текстів та ілюстрацій. Якість верстки – **40** балів.
- **АДАПТИВНІСТЬ** - сайт добре адаптований для мобільних пристроїв – **20** балів.
- **ІДЕЯ / КОНТЕНТ / РЕАЛІЗАЦІЯ** - повнота реалізації проєкту. Наскільки проєкт може бути корисний іншим користувачам – **30** балів.
- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та вимогам до робіт. Роботи, що не відповідають вимогам розглядатись суддями не будуть – **10** балів.

### Вимоги до вашої роботи:

- Дизайн та код сайту має бути оригінальним (розробленим САМОСТІЙНО або у разі використання готових шаблонів - сайт має бути змінений щонайменше на 70% від оригінального). У разі використання готових рішень - це необхідно вказати в описі роботи та вказати посилання на оригінал.
- Сайт має бути розміщено в інтернеті та має коректно відображатись та працювати в останніх двох релізах браузера Chrome.
- Якщо для тестування сайту необхідно занести в нього певний динамічний контент (відгуки, коментарі, запитання тощо) - необхідно надати сайт з уже внесеними даними.
- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.
- Покликання на готовий сайт необхідно надати у реєстраційній формі у відповідному

питанні. У разі необхідності прикріплення більше ніж одного покликання, необхідно всі матеріали додати у теку на Google-диск і надати на неї покликання. Назва такої теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів). *Приклад: IT\_TEEN\_ZP\_2025\_Назва\_Авраменко Михайло.*

## **9.7 САЙТ НА КОНСТРУКТОРІ**

У цій номінації вам потрібно зробити свій сайт на конструкторі сайту. Уважно читайте завдання до сайту.

### **Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:**

Тема роботи: **Простий сайт «Україна традицій та інновацій»**. Необхідно створити вебплатформу, яка демонструє унікальне поєднання української культурної спадщини та сучасних досягнень. Сайт може містити цікаві факти про стародавні звичаї, народні ремесла та їх порівняння із сучасними українськими винаходами, стартапами чи цифровим мистецтвом. Можна додати галерею «Було/Стало» або вікторину на знання фактів про Україну.

### **Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:**

Тема роботи: **Мікросайт-екскурсія «Українська культура в побуті сьогодні»**. Необхідно розробити атмосферний сайт (сторітелінг або лендінг), який проводить користувача шляхом сучасної української естетики. Проєкт має досліджувати, як національні коди інтегруються у повсякденне життя: від сучасного одягу з етномотивами та дизайну інтер'єрів до нової хвилі української гастрономії та музики. *Вебсайт може включати інтерактивні елементи, відеоогляди, 3D-тур або фотоісторії реальних брендів чи просторів.*

### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів – **100**:

- **ВІЗУАЛ** - зручність інтерфейсу. Акуратно і красиво використані блоки та елементи шаблону – **40** балів.

- **КОНТЕНТ** - контент розкриває ідею проєкту, унікальний і цікавий, повний (його достатньо для обраної цілі) – **30** балів.

- **ІДЕЯ ПРОЄКТУ** - проєкт несе в собі певну ідею, наскільки він цікавий та може бути корисний іншим користувачам – **20** балів.

- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та вимогам до робіт. Роботи, що не відповідають вимогам – розглядатись суддями не будуть – **10** балів.

### **Вимоги до вашої роботи:**

- Сайт має бути зроблений із використанням CMS (WordPress, Joomla та ін.) або Конструктора (Wix, Tilda, Google і т.п.).

- Сайт має бути розміщено в інтернеті та має коректно відображатись та працювати в останніх двох релізах браузера Chrome.

- Надати доступ до адмінпанелі сайту. Логін та пароль мають бути надані окремим текстовим файлом.

- Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання

на неї потрібно надати у реєстраційній формі у відповідному питанні. Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів).

*Приклад: IT\_TEEN\_ZP\_2025\_Назва\_Авраменко Михайло.*

- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

## **9.8 МОБІЛЬНІ ДОДАТКИ**

У цій номінації вам потрібно розробити власний мобільний додаток. Уважно читайте завдання до розробки.

### **Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:**

Тема роботи: Додаток «Українська кухня у сучасному форматі»: рецепти, символіка, історії. Необхідно створити простий додаток або гру про українську їжу. Це може бути інтерактивна книга рецептів, симулятор приготування страв (наприклад, «звари борщ») або вікторина з цікавими фактами.

### **Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:**

Тема роботи: Освітній мобільний застосунок «Школа українських традицій». Необхідно розробити зручну платформу (навчальний додаток), яка допомагає користувачеві пізнавати культурну спадщину в інтерактивному форматі. Проєкт має бути корисним інструментом для вивчення традицій: від святкового календаря та народних прикмет до туторіалів з ремесел. Застосунок може включати систему рівнів та досягнень, відеоуроки, тести для перевірки знань або AR-елементи (наприклад, примірка віртуального вінка чи огляд 3D-моделей хат).

### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів - **100**:

- **ВІЗУАЛ (UI/UX)** - зручність інтерфейсу та навігації. Акуратно і красиво використані елементи дизайну, читабельність шрифтів та гармонійна кольорова гама - **40 балів**.

- **ТЕХНІКА (ФУНКЦІОНАЛ)** - стабільність роботи додатку (відсутність критичних багів), складність реалізації функцій. Рівень володіння середовищем розробки - **30 балів**.

- **ІДЕЯ ПРОЄКТУ** - проєкт несе в собі певну ідею, наскільки він цікавий, оригінальний та може бути корисний іншим користувачам - **20 балів**.

- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та вимогам до робіт. Роботи, що не відповідають вимогам - розглядатись суддями не будуть - **10 балів**.

### **Вимоги до вашої роботи:**

- Додаток може бути розроблений за допомогою інструментів блокового програмування (MIT App Inventor, Thunkable) або мов програмування (Java, Kotlin, Swift, Dart/Flutter, C#/Unity тощо).

- Додаток повинен запускатися та коректно працювати на мобільному пристрої або емуляторі.

- На конкурс подаються: *інсталяційний файл* (.apk для Android) або посилання на тестову версію/відеодемонстрацію роботи (для iOS); *вихідний код* проєкту (або посилання

на проєкт у середовищі розробки); **скріншоти** основних екранів додатку (3-5 штук).

- Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі у відповідному питанні.

- Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів). Приклад: ***IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва роботи\_Авраменко Михайло.***

- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

## 9.9 ВІДЕОМЕЙКІНГ

У цій номінації представляються відеофільми, які відзняті, змонтовані та озвучені учасниками (або групою учасників). Вікові групи визначаються відповідно до загальних умов Конкурсу. У разі групового авторства вікова група визначається за віком найстаршого учасника (не враховуючи акторів або героїв, якими можуть бути й дорослі - вчителі, батьки учасників тощо). Фільм може бути знятий відеокамерою, фотоапаратом, смартфоном.

Тема робіт «**Українські традиції очима сучасної молоді**»: українські свята - як ми їх відзначаємо сьогодні; традиції вашої родини (у т. ч. і харчові традиції); Україна в традиціях; символи української сили; збереження сімейного коріння тощо).

### Завдання :

Відзняти та змонтувати відеофільм за означеною темою будь-якого виду та жанру (ігровий, документальний, науково-популярний, видовий, інтерв'ю, репортаж тощо).

Тривалість фільму - **до 10 хвилин**.

**Примітка:** у фільмі, окрім авторських, можуть використовуватися фото та відео матеріали сторонніх авторів з обов'язковим посиланням на них у титрах або в описі фільму.

### Критерії оцінювання:

Максимальна кількість балів - **100**:

- **якість зображення:** не нижче HD (720x1280 пікселів); відсутність “дрижання” камери, достатність освітлення – **15 балів**;

- **важливість та актуальність теми, виразність ідеї** – **15 балів**;

- **драматургічна побудова** фільму – **15 балів**;

- **операторська робота:** відповідність базовим правилам побудови кадру, використання різних кінематографічних планів тощо (можна знімати й на смартфон, але обов'язково у горизонтальному розміщенні кадру) – **15 балів**;

- **монтаж та обробка:** якість відео монтажу, його динаміка та чергування крупності планів, використання спеціальних ефектів тощо – **15 балів**;

- **звуковий супровід** - відповідність і якість мовного та музичного супроводу щодо відеоматеріалу – **15 балів**;

- **використання титрів** (титри мають перераховувати усіх, хто брав участь у створенні роботи та посилання на використання фото чи відео інших авторів) – **10 балів**.



### **Додаткові вимоги до роботи:**

- У заявці необхідно надати посилання на відео, яке завантажено вами на Youtube, доступ до нього має бути обмежений для перегляду лише за посиланням.
- Назва роботи повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів). *Приклад: IT\_TEEN\_ZP\_2025\_Назва\_Авраменко Михайло.*
- До участі допускаються фільми, які створені не раніше 2025 року.
- Відповідність загальним вимогам до робіт, які розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

### **9.10 ІНТЕРАКТИВНІ ІГРИ**

У цій номінації вам потрібно створити інтерактивну гру або квест, використовуючи можливості онлайн-конструкторів презентацій та інтерактивного контенту. Уважно читайте завдання.

Тема роботи: **Квест «Подорож українськими традиціями»**. Необхідно розробити інтерактивний проєкт (гру-презентацію, вікторину або Digital Escape Room), де користувач проходить шлях вивчення українських звичаїв, взаємодіючи з екраном. Проєкт має використовувати ігрові механіки: пошук прихованих об'єктів на зображенні, перехід між локаціями за допомогою гіперпосилань, розгадування шифрів для переходу на наступний слайд. Сюжет може розгортатися навколо підготовки до традиційного свята, подорожі історичними регіонами України або віртуального відвідування музею старожитностей з інтерактивними експонатами. Робота повинна мати чіткий початок, логічний розвиток подій та фінал (перемогу).

### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів - **100**:

- **ВІЗУАЛ (ДИЗАЙН)** - гармонійність композиції, підбір шрифтів та кольорової гами, якість використаних зображень та ілюстрацій. Естетична привабливість слайдів/екранів - **40** балів.
- **ТЕХНІКА (ІНТЕРАКТИВНІСТЬ)** - коректність роботи навігації та посилань (всі кнопки працюють), використання анімації, спливаючих вікон, тригерів та інших інтерактивних можливостей платформи. Логіка переходів - **30** балів.
- **ІДЕЯ ТА СЦЕНАРІЙ** - наскільки цікаво реалізовано квест, оригінальність завдань, глибина розкриття теми традицій, захопливість сторітелінгу - **20** балів.
- **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та технічним вимогам. Роботи, що не відповідають вимогам - розглядатись суддями не будуть - **10** балів.

### **Вимоги до вашої роботи:**

- Робота має бути виконана у онлайн-сервісах для створення інтерактивного контенту (Genially, Canva, PowerPoint Online, Microsoft Sway, Prezi тощо).
- Проєкт має бути розміщений в інтернеті та бути доступним для перегляду за посиланням (без необхідності реєстрації чи введення пароля для суддів).
- На конкурс подаються: **публічне посилання** на готову гру (View link); **текстовий документ** з коротким описом ідеї та, за необхідності, інструкцією з проходження (якщо квест складний).

- Всі конкурсні матеріали (текстовий файл з посиланням) необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі.
- Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора. Приклад: *IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва роботи\_Авраменко Михайло*.
- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

### 9.11 РОЗРОБКА НА SCRATCH

У цій номінації Вам потрібно створити інтерактивний ігровий проєкт у середовищі Scratch у жанрі квесту.

#### Завдання:

Тема роботи: **Scratch-квест «Символи української культури».**

Необхідно розробити сюжетну гру, де гравець подорожує локаціями та дізнається про значення українських символів, виконуючи завдання.

- *Користувач повинен мати можливість керувати персонажем*, взаємодіяти з об'єктами (знаходити артефакти) та вирішувати логічні задачі.
- *Сюжет* може бути побудований навколо пошуку елементів вишиванки, збирання квіток для віночка, де кожна квітка має своє значення або подорожі містами України у пошуках старовинних скарбів.
- *Проєкт має бути* цікавим, функціональним та відповідати тематиці.

#### Критерії оцінювання робіт:

Максимальна кількість балів - **100**:

- **Функціональність проєкту**: чи відповідає проєкт завданню, наскільки добре він працює (відсутність помилок у скриптах, коректна робота механік) - **40** балів.
- **Дизайн та оформлення**: візуальна привабливість, графічний стиль (авторські спрайти вітаються) та зручність використання - **30** балів.
- **Креативність**: новизна ідей, оригінальний сюжет квесту, додаткові функції та цікавий підхід до реалізації - **20** балів.
- **Чистота коду**: логіка побудови коду, наявність коментарів (якщо потрібні), використання блоків та змінних - **10** балів.

#### Вимоги до вашої роботи:

- Необхідно надати посилання на *онлайн-версію проєкту* на сайті [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu).
- Необхідно зробити *відеоогляд свого проєкту* тривалістю до 5 хвилин. В цьому відео показати проходження квесту, а також розповісти, що саме і як Ви робили (показати код зсередини).
- Відео необхідно завантажити на Youtube та надати посилання, доступ до нього має бути обмежений для перегляду лише за посиланням.
- Необхідно зробити *туторіал (інструкцію)*. В проєкті має бути додано пояснення (на сторінці проєкту або всередині гри), як ним користуватись та як керувати персонажем.
- Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі у відповідному питанні.
- Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ

автора (одного з авторів). Приклад: *IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва роботи\_Авраменко Михайло*.

- Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.

Успіхів у створенні Вашого унікального квесту!

## **9.12 ЦИФРОВА ФОТОГРАФІЯ**

У цій номінації вам потрібно зняти оригінальне фото та обробити його. Уважно читайте завдання до фото.

### **Завдання для вікової групи від 8 до 14 років:**

Тема роботи: «Традиції у сучасному просторі».

Учасникам необхідно створити фотопроект (1–3 фотографії), у якому традиційні елементи української культури будуть інтегровані у сучасне оточення. Це може бути як предмет традиційного побуту, елемент одягу, орнамент, символіка — але подані поруч із сучасною архітектурою, предметами, технологіями або міським середовищем.

Основна ідея — показати, що традиції не зникають, а існують поруч з нами щодня та гармонійно поєднуються з новою реальністю.

#### **Приклади ідей:**

- Вишиванка, зображена у сучасному міському інтер'єрі.
  - Глиняний глечик, поставлений у контрастне середовище — поруч із ноутбуком або гаджетом.
  - Дитина з традиційною іграшкою серед сучасного дитячого майданчика.
  - Український орнамент на тлі графіті чи стріт-арту.
- У проєкті має бути хоча б один чітко впізнаваний традиційний елемент.

### **Завдання для вікової групи від 15 до 21 року:**

Тема роботи: «Традиції у руках» — серія портретів із предметами символічного значення.

Учасникам потрібно створити серію портретних кадрів (від 2 до 5 фото), у яких головним композиційним та емоційним акцентом стануть руки людини, що тримають предмет із символічним значенням. Це можуть бути національні, родинні, духовні чи культурні символи, що передають спадковість та історію.

Особливу увагу варто приділити світлу, композиції та настрою кадру — руки мають «розповідати історію», а символ — підсилювати зміст.

### **Критерії оцінювання робіт:**

Максимальна кількість балів - **100**:

- **CREATIVITY** - творчий задум, наскільки повно та креативно у роботі розкрита тема номінації, які образи та додаткові елементи автор використав для візуалізації поставленої задачі – **40** балів;
- **FRAMESTYLE** - дотримання правил komponування кадру: правил композиції, третин, золотого перетину тощо – **30** балів;
- **TECHNICAL** - технічне виконання: наскільки влучно були використані можливості

графічних редакторів — Adobe Photoshop, Adobe Lightroom тощо – **20** балів;

– **ВІДПОВІДНІСТЬ** умовам конкурсу та вимогам до робіт. Роботи, що не відповідають вимогам - розглядатись суддями не будуть – **10** балів.

**Вимоги до вашої роботи:**

– Оригінальні *фото до обробки* у форматі \*.jpeg зі збереженням EXIF файлів кадру (усі фото мають бути зроблені вами). Файли мають називатися наступним чином: **ПРИЗВИЩЕ\_ІМ'Я\_Original.jpeg**.

– **УСІ ФОТО МАЮТЬ БУТИ ЗРОБЛЕНІ ВАМИ** (можна із допомогою вчителя / батьків і т.п.).

– *Архів з роботою* після використання графічних редакторів у форматі \*.jpeg. Файл має називатись наступним чином: **ПРИЗВИЩЕ\_ІМ'Я\_Result.jpeg**.

– *Вихідний файл* (\*.psd - для Adobe Photoshop'у, \*.xcf — для Gimp'у тощо) **ОБОВ'ЯЗКОВО** з усіма не склеєними шарами та з роздільною здатністю не нижчою за 2000px по довшій стороні. Назва файлу має бути **ПРИЗВИЩЕ\_ІМ'Я**.

– Всі конкурсні матеріали необхідно розмістити у теці на Google-диску і покликання на неї потрібно надати у реєстраційній формі у відповідному питанні. Назва теки повинна складатись з фрази «IT\_TEEN\_ZP\_2026», назви роботи та ПІБ автора (одного з авторів). **Приклад: IT\_TEEN\_ZP\_2026\_Назва\_Авраменко Михайло**.

– Відповідність загальним вимогам до робіт, як розміщені у цих інформаційно-методичних рекомендаціях щодо проведення Конкурсу.