

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ МИХАЙЛА  
ДРАГОМАНОВА**

**ПОЛОЖЕННЯ**

**про відкриту учнівську олімпіаду  
з програмування «PROGINSCHOOL»  
кафедри інформаційних технологій і програмування  
факультету математики, інформатики та фізики**

**Київ 2026**

## 1. Загальні положення

1.1. Це Положення визначає порядок організації та проведення Відкритої учнівської олімпіади з програмування "PROGINSCHOOL" (далі - Олімпіада) серед учнів закладів загальної середньої освіти незалежно від форм власності та підпорядкування (далі - Учасники).

1.2. Офіційним інформаційним ресурсом Олімпіади є вебсайт <https://proginschool.org/> (далі - Сайт олімпіади), а офіційною адресою електронної скриньки для листування є [olymp.proginschool@gmail.com](mailto:olymp.proginschool@gmail.com) (далі - Електронна адреса олімпіади).

1.3. Олімпіада - це відкрите індивідуальне змагання з програмування для учнів 7-11 класів закладів загальної середньої освіти міста Суми (розділ 5), з можливістю залучення учасників з інших регіонів України (розділ 6).

1.4. Проведення Олімпіади є відповіддю на сучасні виклики та необхідністю підтримки регіону, зокрема міста Суми, що потерпає від російсько-української війни, слугуючи платформою для:

- сприяння розвитку інтелектуальної спільноти учнівської молоді в м. Суми;
- залучення мотивованих підлітків до ІТ-галузі та стимулювання залучення майбутніх студентів до закладів вищої освіти;
- поглиблення співпраці Українського державного університету імені Михайла Драгоманова з закладами вищої освіти міста Суми.

1.5. Основними завданням олімпіади є:

- стимулювання творчого самовдосконалення дітей, учнівської молоді;
- виявлення, розвиток обдарованих учнів, надання їм допомоги у виборі професії, залучення їх до навчання у закладах фахової передвищої, вищої освіти;
- реалізація здібностей талановитих учнів;
- підвищення інтересу до поглибленого вивчення програмування, формування у колах учнівської молоді навичок дослідницької роботи;
- підвищення рівня викладання навчальних, спеціальних та фахових дисциплін, фахової підготовки учнів;
- залучення професорсько-викладацького складу, аспірантів, студентів закладів вищої освіти, працівників наукових установ до активної роботи з обдарованою учнівською молоддю.

1.6. У період проведення Олімпіади передбачено проведення навчальних сесій, тематичних зустрічей та консультацій для Учасників для підвищення ефективності участі Учасників в змаганнях з програмування.

1.7. Організаторами та координатором Олімпіади є Кафедра інформаційних технологій і програмування факультету математики, інформатики та фізики Українського державного університету імені Михайла Драгоманова (далі - Кафедра). До організаторів та координаторів Олімпіади можуть бути долучені сторонні заклади загальної середньої освіти, заклади вищої освіти та фізичні особи, за умови попередньої згоди.

1.8. Олімпіада є творчим змаганням з навчальної та практичної підготовки учнів у мистецтві комп'ютерної алгоритмізації та створення ефективних програм, що реалізують обрані алгоритми.

1.9. Змагання проводяться за стандартами Всеукраїнської учнівської олімпіади з інформатики та Міжнародної учнівської олімпіади з інформатики.

1.10. Під час проведення Олімпіади обробка персональних даних учасників Олімпіади здійснюється відповідно до вимог Закону України "Про захист персональних даних".

## **2. Організація проведення олімпіади**

2.1. Керівництво проведенням Олімпіади здійснює Організаційний комітет, персональний склад якого визначається на засіданні Кафедри.

2.2. Організаційний комітет:

- вносить зміни до Положення;
- розробляє методичні рекомендації щодо організації та проведення Олімпіади;
- забезпечує заклади освіти необхідними інформаційними та методичними матеріалами;
- аналізує та контролює хід проведення Олімпіади на всіх її етапах;
- узгоджує термін проведення Олімпіади;
- затверджує олімпіадні завдання (авторами завдань можуть бути вчителі та викладачі закладів освіти, що не є керівникам учасників Олімпіади);
- організовує навчальні лекції, тренінги, майстер-класи з підготовки учнів до проходження змагання;
- підводить підсумки Олімпіади;
- здійснює нагородження переможців;
- готує інформацію про проведення Олімпіади для узагальнення та розповсюдження здобутого досвіду, використання його для вдосконалення навчального процесу відповідними управліннями Міністерства освіти і науки України, міністерствами та іншими органами

виконавчої влади, які мають у своєму підпорядкуванні заклади повної загальної середньої освіти.

2.3. Координує роботу Організаційного комітету спеціально призначена особа, обрана на засіданні Кафедри - Голова Організаційного комітету.

2.4. Голова Організаційного комітету:

- координує загальну роботу Організаційного комітету, забезпечуючи виконання всіх його функцій;
- приймає фінальне рішення про нагородження переможців та призерів Олімпіади, а також організаторів, на підставі оцінювання результатів та внеску у проведення заходу (п. 7.9).

2.5. Олімпіада проводиться у три етапи:

**I етап Олімпіади (заочний)** - учні в асинхронному режимі протягом 2 тижнів мають виконати набір завдань зі створення ефективного програмного рішення поставленої алгоритмічної задачі та надіслати результати Організаційному комітету, заповнивши реєстраційну форму.

**II етап Олімпіади (відбірковий)** - учасники в синхронному режимі з використанням засобів для проведення відеоконференцій (створенням записів відео з екрану та камери) та систем автоматичного тестування розв'язків виконують за обмежений час (до 4 астрономічних годин) набір завдань зі створення ефективного програмного рішення поставлених алгоритмічних задач.

**III етап Олімпіади (фінальний)** - учасники в синхронному режимі з використання систем автоматичного тестування розв'язків виконують за обмежений час (до 4 астрономічних годин) набір завдань зі створення ефективного програмного рішення поставлених алгоритмічних задач. Формат проведення фінального етапу визначається організаційним комітетом з огляду на безпекову ситуацію в регіонах проведення: безпосередньо в приміщенні закладу, обраного для проведення III етапу та/або з використанням засобів для проведення відеоконференцій (створенням записів відео з екрану та камери)

### **3. Порядок проведення олімпіади**

3.1. Олімпіада проводиться у три етапи:

3.2. I етап Олімпіади (заочний), проводиться у березні поточного року.

3.2.1. Протягом I етапу (2 тижні) учасники в асинхронному режимі виконують набір завдань зі створення ефективного програмного рішення поставлених алгоритмічних задач.

3.2.2. Завдання I етапу складаються з 6-8 задач, пов'язаних з базовими алгоритмами опрацювання даних різних типів з використанням базових

алгоритмічних структур (лінійної, розгалуження та циклів). Завдання I етапу виконуються високорівневими мовами програмування (C, C++, C#, Python, Java) у визначеній умови проведення період.

3.2.3. Розв'язки учасник має надіслати у вказаному форматі разом з заявкою на участь в олімпіаді, заповнивши реєстраційну форму на сайті олімпіади.

3.2.4. До участі у II етапі проходять усі учасники, що виконали не менше ніж 65% запропонованих завдань (програмний код рішення повністю відповідає поставленій умові завдання).

3.2.5. У період до проведення відбіркових змагань II етапу олімпіади організаційний комітет організовує для учасників навчальні сесії з програмування, майстер-класи, консультації та зустрічі з спеціалістами в IT-галузі.

3.3. II етап Олімпіади (відбірковий), проводиться у березні-квітні поточного року.

3.3.1. Учасники, що пройшли I етап, в синхронному режимі з використанням платформ з автоматичною перевіркою програмного коду (<https://eolymp.com/uk/>), виконують набір завдань зі створення ефективного програмного коду для розв'язання поставлених задач.

3.3.2. Протягом змагання II етапу учасники, з використанням засобів відеозв'язку мають демонструвати свій робочий простір для уникнення недотримання академічної доброчесності (записувати відео екрану та камери).

3.3.3. Завдання II етапу складаються з 6-8 задач, пов'язаних з базовими алгоритмами опрацювання даних різних типів, алгоритмами опрацювання структур даних та теоретичними алгоритмами теорії програмування (пошук та сортування, довга арифметика, обчислювальна геометрія, комбінаторика, теорія чисел, теорія ігор, динамічне програмування, алгоритми на графах).

3.3.4. Час виконання завдань - до 4 астрономічних годин.

3.3.5. До участі у III етапі відбираються:

1. Перші 3 учасники з кожної паралелі, що набрали найбільшу кількість балів (загальна кількість таких учасників не може перевищувати 15 осіб). За умови, якщо кілька учасників набрали однакову кількість балів, обирається той, що набрав відповідну суму балів першим.
2. Для учасників, які не потрапили до змагання III етапу за п. 1 формується рейтинговий бал за формулою:

$$R = S \cdot (1 + (11 - g) / 10)$$

де,  $R$  — рейтинговий бал,  $S$  — результат учасника,  $g$  — клас навчання.

3. Перша половина учасників з нового рейтингового списку отримує запрошення до участі у III етапі Олімпіади.

3.3.6. У період до проведення фінальних змагань III етапу олімпіади організаційний комітет організовує для учасників навчальні сесії з програмування, майстер-класи, консультації та зустрічі з спеціалістами в ІТ-галузі.

3.4. III етап Олімпіади (фінальний), проводиться у травні поточного року.

3.4.1. III етап проводиться у форматі, визначеному Організаційним комітетом на окремому засіданні після проведення відбіркових змагань.

3.4.2. Місце, дату та час проведення визначає Організаційний комітет з урахування можливостей закладу освіти, що приймає учасників та організаторів.

3.4.3. Місцем проведення III етапу олімпіади може бути заклад повної загальної середньої освіти або заклад вищої освіти, що відповідає усім встановленим нормам, у тому числі нормам проведення освітніх заходів у період пандемії чи воєнного стану.

3.4.4. Для розв'язання завдань III етапу учасники використовують платформу з автоматичною перевіркою програмного коду (<https://eolymp.com/uk/>).

3.4.5. Завдання III етапу складаються з 6-8 задач, пов'язаних з базовими алгоритмами опрацювання даних різних типів, алгоритмами опрацювання структур даних та теоретичними алгоритмами теорії програмування (пошук та сортування, довга арифметика, обчислювальна геометрія, комбінаторика, теорія чисел, теорія ігор, динамічне програмування, алгоритми на графах).

3.4.6. Час виконання завдань до 4 астрономічних годин.

3.4.7. III етап олімпіади є завершальним. Після завершення змагання, членами журі та організаторами Олімпіади, проводиться процедура нагородження переможців олімпіади, відповідно до норм, встановлених у розділі 7.

#### **4. Журі олімпіади**

4.1. Для проведення I етапу олімпіади, команда членів журі не формується. Відбір учасників до II етапу проводять члени організаційного комітету, перевіряючи подані заявки на відповідність усім вимогам.

4.2. Для проведення II та III етапу олімпіади Організаційним комітетом формується команда членів журі не меншу ніж з 3 та не більше ніж з 10 людей.

4.3. Голова журі визначається Організаційним комітетом серед складу членів журі.

4.4. До складу журі можуть входити: вчителі та викладачі інформатики, працівники закладів повної загальної середньої освіти, професійно-технічної та

вищої освіти, що мають професійні здобутки та досягнення в галузі програмування, інформаційних технологій, або великий досвід управління закладами освіти чи їх підрозділами.

4.5. До складу членів журі не можуть входити вчителі, що працюють в закладах освіти, в яких навчаються учні-учасники Олімпіади.

4.6. Члени журі:

- стежать за дотриманням всіма учасниками академічної доброчесності;
- консультують учасників під час проведення змагань, відповідають на питання стосовно завдань олімпіади, якщо такі питання не призводять до розголошення принципів розв'язання задачі;
- розглядають та приймають рішення щодо вирішення нестандартних ситуацій під час проведення олімпіади;
- приймають рішення про дискваліфікацію учасника, що порушив правила;
- приймають рішення щодо участі учнів у III етапі олімпіади;
- визначають переможців олімпіади.

4.7. Голова журі:

- координує роботу членів журі, забезпечуючи об'єктивність та єдність підходів до оцінювання;
- приймає остаточне рішення у спірних питаннях щодо оцінювання розв'язків та дотримання учасниками правил Олімпіади;
- підписує протоколи засідань журі та відомості оцінювання завдань, що подаються до Організаційного комітету.

## **5. Учасники олімпіади**

5.1. Участь в Олімпіаді є добровільною та індивідуальною.

5.2. У I етапі Олімпіади можуть взяти участь всі бажаючі учні 7-11 класів закладів загальної середньої освіти м. Суми незалежно від типу закладу (школа, гімназія, ліцей тощо).

5.3. До участі допускаються учні, що навчаються в закладах освіти м. Суми, але наразі проживають в іншому регіоні за умови якщо вони не здобувають освіти в іншому закладі освіти (паралельно).

5.4. Учасники Олімпіади не поділяються на вікові категорії, учасники 7-11 класів виконують єдиний набір завдань Олімпіади.

5.5. Завдання для кожної вікової групи можуть відрізнятися за складністю.

5.6. Оцінювання учасників, формування рейтингу та визначення переможців відбувається окремо по кожному класу.

5.7. Для участі в Олімпіаді необхідно зареєструватися у відповідності до вимог, представлених на Сайті олімпіади.

5.8. Реєстрація вважається дійсною після підтвердження Організаційним комітетом.

5.9. Учасники, які не пройшли реєстрацію, до участі в Олімпіаді не допускаються.

## **6. Афілійовані регіональні змагання**

6.1. Учасники з інших регіонів України можуть брати участь в Олімпіаді поза конкурсом на загальних умовах.

6.2. Участь учасників з інших регіонів в межах конкурсу можлива лише шляхом формування окремої афілійованої регіональної олімпіади.

6.3. Афілійована регіональна олімпіада (змагання) повинна мати унікальний суфікс у назві, погоджений з Організаційним комітетом, наприклад: «PROGINSCHOOL. Kyiv 2026».

6.4. Участь груп учасників з інших регіонів та формування афілійованих змагань має бути попередньо узгоджено з Організаційним комітетом основної Олімпіади.

6.5. Організаційний комітет основної Олімпіади забезпечує весь процес організації, окрім:

- визначення формату проведення III етапу;
- процедури нагородження переможців.
- фінансування нагород для переможців.

6.6. Організацію, проведення та нагородження учасників III етапу афілійованої олімпіади забезпечує Організаційний комітет філії.

6.7. Заліки та формування рейтингових списків для афілійованої олімпіади відбуваються окремо від основної Олімпіади на всіх етапах. Процес формування рейтингових списків та відбір учасників до III етапу здійснює Організаційний комітет Олімпіади.

6.8. Рішення про присудження призових місць залишає за собою Організаційний комітет філії.

## **7. Порядок нагородження учасників та організаторів олімпіади**

7.1. За результатами проведення II та III етапів Олімпіади Організаційний комітет визначає учасників, які показали найкращі результати.

7.2. За підсумками *II етапу* (відбіркового, онлайн) учасники, які успішно виконали завдання та набрали не менше 30% від максимальної кількості балів, отримують сертифікати учасника *II етапу* в електронному вигляді.

7.3. До участі у *III етапі* (фіналі) Олімпіади запрошуються учні за алгоритмом, описаним у п. 3.3.5..

7.4. За підсумками *III етапу* (фінального) визначаються переможці та призери Олімпіади.

7.5. Переможці та призери Олімпіади нагороджуються дипломами відповідного ступеня та цінними подарунками:

- Диплом I ступеня - за I місце;
- Диплом II ступеня - за II місце;
- Диплом III ступеня - за III місце.
- Цінні подарунки визначаються благодійниками та спонсорами Олімпіади.

7.6. Кількість переможців та призерів визначається Організаційним комітетом залежно від кількості учасників (не більше ніж: I місце — 1 учасник, II місце — 2 учасники; III місце — 3 учасники).

7.7. Учасники, які не зайняли призові місця, але брали участь у *III етапі*, отримують сертифікати учасника *III етапу* (фіналу) в друкованому вигляді та сувенірну продукцію).

7.8. Організатори Олімпіади (члени Організаційного комітету, члени журі, волонтери) можуть бути відзначені подяками та/або цінними подарунками за внесок у проведення заходу.

7.9. Рішення про нагородження приймається Головою Організаційним комітетом на підставі оцінювання результатів учасників та внеску організаторів у проведення Олімпіади.

7.10. Інформація про переможців та призерів Олімпіади, а також про нагородження організаторів може бути опублікована на офіційному сайті олімпіади та/або в засобах масової інформації.

7.11. Церемонія нагородження переможців та призерів Олімпіади проводиться в урочистій обстановці на наступний день після проведення змагань *III етапу*.

## **8. Фінансування олімпіади**

8.1. Фінансування Олімпіади здійснюється за рахунок коштів організаторів (внески, спонсори, інші джерела) та залучених коштів (гранти, благодійні внески, кошти з місцевого бюджету).

8.2. Витрати включають організаційні витрати (матеріали, оренда, технічне забезпечення, харчування, зв'язок), витрати на нагородження (дипломи, подарунки) та витрати на рекламу.

8.3. Організаційний комітет затверджує кошторис, звітує про використання коштів та забезпечує прозорість фінансової діяльності.

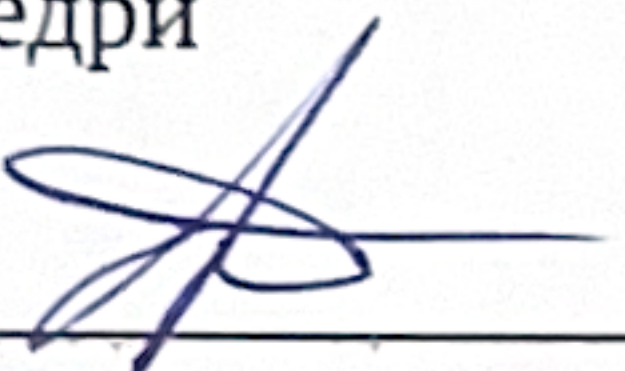
8.4. Організаційний комітет може залучати спонсорські кошти та приймати благодійні внески.

8.5. Після завершення Олімпіади Організаційний комітет публікує звіт про використання коштів.

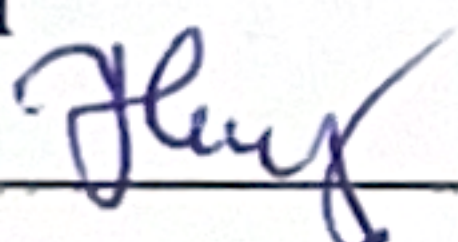
8.6. Відповідальним за матеріально-технічні забезпечення для проведення III етапу Олімпіади є заклад, на базі якого проводиться змагання та урочисте підведення підсумків III-го етапу.

Ухвалено на засіданні кафедри інформаційних технологій і програмування  
протокол № 14 від 04 03 2026 року

Завідувач кафедри

  
Василь ЄФИМЕНКО

Секретар кафедри

  
Олена НЕСТЕРОВА