

I Муниципальный конкурс Scratch-проектов по креативному программированию 2024 года

Регламент проведения

1 Общие положения, цели и задачи проведения

- 1.1 Настоящий Регламент определяет цели, задачи и порядок проведения муниципального конкурса Scratch-проектов по креативному программированию (далее Конкурс), его организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок участия, определения победителей и призеров.
- 1.2 Цель Конкурса: популяризация креативного программирования и цифровых технологий, выявление и развитие творческих способностей, алгоритмического и логического мышления у учащихся младшего и среднего школьного возраста.
- 1.3 Задачи проведения Конкурса:
 - привлечение внимания к креативному программированию среди детей, педагогов, родителей, образовательного сообщества;
 - повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов;
 - актуализация методик развития детской и подростковой одаренности;
 - повышение профессионального мастерства педагогических работников;
 - выявление сильнейших участников Богородского городского округа.

2 Организаторы Конкурса

- 2.1 Общее руководство организацией и проведением осуществляет организационный комитет Конкурса.
- 2.2 Конкурс проводится при технической, информационной и организационной поддержке Оргкомитета Конкурса.
- 2.3 В состав Оргкомитета Конкурса входят методист «Методического центра» Богородского г.о. МО Долженко Ирина Владимировна; заместитель директора по УВР МБОУ ЦО №83 Микрюкова Лариса Валерьевна; учителя информатики МБОУ ЦО № 83: Омельченко Елена Владимировна, Алпатов Артем Зиновьевич, Гаврилова Ирина Витальевна.
- 2.4 Оргкомитет Конкурса рассматривает и утверждает итоговый протокол.

3 Сроки, место и порядок проведения Конкурса

- 3.1 Муниципальный конкурс Scratch-проектов по креативному программированию проводится заочно.
- 3.2 Официальная веб-страница Конкурса <https://platforma-znaniy.ru/scratch-projects>
- 3.3 Сроки проведения Конкурса: январь – февраль 2024 года. Сроки подачи заявок с 1 января по 18 февраля 2024 года.
- 3.4 Участие в конкурсе индивидуальное.

3.5 Подача заявок на участие в Конкурсе производится участниками или представителями участников самостоятельно в сроки, указанные в п. 3.3, на официальном сайте Конкурса.

3.6 Один участник может участвовать только в одной номинации Конкурса.

4 Участники Конкурса

4.1 В Конкурсе могут принять участие учащиеся 3-7 классов образовательных организаций Богородского городского округа.

4.2 Участник выбирает номинацию согласно текущему классу обучения или старше.

4.3 К участию в Конкурсе допускаются учащиеся, предоставившие справку об обучении в школе и согласие на ОПД.

4.4 Принимая участие в Конкурсе, участник и его педагог соглашаются со всеми пунктами данного Регламента.

5 Номинации Конкурса

5.1 Номинация "Мой мир"

К участию в номинации принимаются работы участников 3-4 классов.

Работа представляет собой анимированную историю – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения или исследования, придумывает занимательный сюжет и создает анимированную историю.

Темы могут быть разными, например: моя семья, мои игрушки, мой питомец, мой дом, мои друзья и т.д.

5.2 Номинация "Моя книга"

К участию в номинации принимаются работы участников 3-4 и 5-6 классов.

Работа представляет собой озвученную анимированную историю - проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает любимое произведение писателя или поэта и пересказывает сюжет посредством анимации.

Участник может взять на себя роль автора произведения и представить озвученную анимированную историю собственного сочинения.

5.3 Номинация "Знайки"

К участию в номинации принимаются работы участников 5-6 классов и 7 класса.

Работа представляет собой компьютерную игру-викторину – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает одну из предметных/межпредметных областей: "Математика", "История", "Робототехника" и т.д., придумывает обучающий сюжет, создает персонажи, выполняющие роль ведущих викторины, составляет разные типы вопросов, программирует счетчик правильных/неправильных ответов.

5.4 Номинация "Игры"

К участию в номинации принимаются работы участников 5-6 классов и 7 класса.

Работа представляет собой компьютерную игру – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр.

Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

5.5 Номинация "Практикум"

К участию в номинации принимаются работы участников 7 класса.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник разрабатывает на выбор: интерактивную модель реального процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест и т.д.

6 Профессионально-компетентное жюри

6.1 Оценка работ участников Конкурса возлагается на профессионально-компетентное жюри, в состав которого входят эксперты Конкурса. Список экспертов формируется автоматически из списка педагогов участников Конкурса.

6.2 Распределение и количество проектов для оценивания каждого эксперта определяется Оргкомитетом конкурса.

7 Критерии оценивания проектов

7.1 Каждый критерий оценивается по указанной системе. Полученные баллы по каждому критерию складываются, определяя общий оценочный балл конкурсной работы.

7.2 Каждый эксперт заполняет бланк оценивания самостоятельно. Бланк оценивания предоставляется эксперту вместе со списком работ для проверки.

7.3 Каждый проект оценивается не менее, чем тремя экспертами, независимо друг от друга.

7.4 Итоговый протокол формируется по совокупным результатам всех экспертов.

7.5 Проект участника Конкурса оценивается по следующим критериям:

№	Критерий	Описание	Баллы
1	Соответствие заявленной номинации	1 балл получает проект, который имеет основную идею и не менее, чем на 80%, соответствует по жанру выбранной номинации. 2 балла получает проект, который имеет основную идею и не менее, чем на 100%, соответствует по	1-2

		жанру выбранной номинации Под жанрами понимаются анимационная история для номинаций “Мой мир” и “Моя книга”, игра-квест для номинации “Знайки”, произвольная игра для номинации “Игры” и произвольная комбинация жанров для номинаций “Практикум”. Проекты, не соответствующие заявленной номинации, из рассмотрения исключаются, их авторы дисквалифицируются.	
2	Завершенность	Максимальный балл получает проект, который можно посмотреть, послушать и проиграть не менее, чем за 1 минуту, и не более, чем за 7 минут, который имеет понятное начало и понятное завершение, а также стабильную повторяемость при останове/воспроизведении с любого места.	1-3
3	Мастерство	Максимальный балл получает проект с заботой о пользователе, наличии необходимых инструкций, кнопок, звуков, всплывающих подсказок и других способов помощи пользователю в запуске и перемещении по проекту, с использованием качественной и функциональной анимации, сохранением ритма проекта, продуманного дизайна, а также цельной структурой проекта: введение, основная часть, заключение или выводы.	0-10
4	Творческий подход	Максимальный балл получает участник за использование новых и создание уникальных своих спрайтов, фонов, музыкального сопровождения и озвучивание проекта.	0-5
5	Сложность кода	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов с условием, списков, составных логических условий, клонов, камеры и микрофона для интерактивности, обмена сообщениями, запуск скриптов по событию или смене фона.	1-10
6	Оптимальность кода	Максимальный балл получает участник за оправданное, оптимальное и уместное использование программных конструкций,	0-5

		отсутствие искусственных усложнений кода и неисполняемых команд и скриптов.	
7	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие неиспользуемых блоков или незаконченных скриптов, наличие комментариев к каждому скрипту, “говорящее” именование переменных, при этом скрипты расположены без наслоений друг на друга.	0-5
8	Экспертное мнение	Максимальный балл получает участник за особенности реализации проекта или его части по мнению конкретного Эксперта.	0-2

8 Подведение результатов Конкурса

8.1 Победители и призеры Конкурса определяются в каждой номинации и возрастной категории отдельно в итоговом протоколе.

8.2 Итоговый протокол формируется и утверждается Оргкомитетом Конкурса.

9 Условия финансирования

Участие в муниципальном конкурсе Scratch-проектов по креативному программированию бесплатное.

10 Контактная информация

ФИО: Омельченко Елена Владимировна

Web: <https://platforma-znaniy.ru/scratch-projects/>

E-mail: mbou.co.83@yandex.ru