

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении городской on-line олимпиады по креативному программированию в Scratch среди учащихся

1. Общие положения

Городская on-line олимпиада по программированию в Scratch среди учащихся проводится с целью поддержки инициатив обучающихся и педагогов в вопросах изучения креативного программирования на визуальном языке Scratch, а также помощи в развитии у учащихся интереса к STEM-образованию и изучению программирования, развитие творческих способностей, компьютерного мышления.

Основными задачами проведения городской on-line олимпиады по программированию в Scratch среди учащихся (далее – олимпиада) являются:

- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов;
- определение «лучшего программиста» города;
- выяснение уровня развития школьников по программированию, проблемных тем;
- классификация и сравнение задач и заданий дисциплины «программирование».

2. Участники олимпиады

В олимпиаде принимают участие школьники в возрасте от 7 до 14 лет, знающие или работающие в программе Scratch.

3. Сроки проведения и этапы проведения олимпиады

Сроки проведения олимпиады: с **28.11.2020** по **16.12.2020**.

Прием конкурсных работ с **28.11.2020** по **14.12.2020**.

Работа экспертной комиссии с **14.12.2020** по **15.12.2020**.

Итоги олимпиады **16.12.2020**.

Для участия в олимпиаде необходимо:

1. Создать проект на <https://scratch.mit.edu/>
2. Опубликовать готовый проект в scratch.mit.edu
3. Написать короткую инструкцию по запуску и использованию проекта в окне Инструкции.
4. Подать заявку на участие в олимпиаде. (Пройти регистрацию по ссылке <https://forms.gle/yNuNmXEGKKgf1W79A>)

4. Порядок организации и проведения олимпиады

4.1. Для организационно-методического обеспечения проведения Олимпиады создается оргкомитет. Оргкомитет формирует состав жюри, утверждает победителей и призеров, определяет порядок проведения олимпиады.

4.2. Жюри оценивает конкурсные работы согласно системе оценок;

- выбирает победителей и призеров;
- представляет протокол и список победителей на утверждение в Оргкомитет.

5. Номинации и критерии оценивания к работам

Трек «Мультфильм в Scratch»

Категория участников: возраст 7-10 лет.

Тема - Космические приключения

Олимпиадное задание.

Разработать озвученный анимированный интерактивный комикс или историю, выполненную в среде программирования Scratch, по заданной организаторами теме с использованием интерактивных игровых элементов. Приветствуется использование нескольких спрайтов.

Приветствуется использование нестандартных для среды Scratch персонажей и собственных записанных «голосовых фрагментов».

Трек «Игра в Scratch»

Категория участников: возраст 11-14 лет.

Тема - Космические приключения

Олимпиадное задание.

Игра должна представлять собой интерактивный мультфильм, в котором игровой процесс сочетается с мультипликационными кадрами (диалоги героев, развитие событий, перемещение героев и прочее). Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

Критерии оценивания

1. Сложность работы:

2 балла - сложный код,

1 балл - не используются важные возможности Scratch

0 баллов - минимальное использование всех возможностей

2. Рациональное использование команд кода:

1 – количество команд кода используется рационально;

0 – команды кода используются нерационально (чрезмерное количество использованных команд без необходимости).

3. Грамотность алгоритма работы команд кода / бесперебойность работы проекта:

2 – командный код написан грамотно, проект работает без сбоев;

1 – проект работает без сбоев, но присутствуют некритичные ошибки в составлении команд кода;

0 – проект работает неверно из-за ошибок в составлении команд кода.

4. Эстетика и оригинальность оформления проекта в Scratch:

2 – проект в среде Scratch выполнен аккуратно, с нестандартным оригинальным подходом авторов;

1 – проект выполнен аккуратно, но отсутствует оригинальность в реализации;

0 – проект не имеет оригинальности и выполнен небрежно.

5. Наличие музыкального сопровождения в Scratch:

2 – музыкальное сопровождение используется уместно теме проекта;

1 – музыкальное сопровождение используется, но неуместно теме проекта;

0 – музыкальное сопровождение не используется.

6. Наличие в проекте записи своего голоса и использование его в Scratch:

1 – запись голоса используется;

0 – запись голоса не используется.

7. Соответствие проекта в Scratch конкурсному заданию:

1 – проект Scratch соответствует конкурсному заданию;

0 – проект Scratch не соответствует конкурсному заданию.

Члены жюри могут выставить дополнительные баллы по результатам оценки всех присланных работ.

6. Подведение итогов и награждение победителей.

Информация о призерах и победителях будет размещена на сайтах Департамента образования Ивановской области, управления образования Администрации города Иванова, МАУ ДО ЦТТ «Новация», МАУ ДО Центр технического творчества «Новация» <http://новация37.рф/> Центр цифрового образования детей «IT-cube» <http://itcube37.ru/#cube>

А также в группах социальных сетей Вконтакте и Instagram:

<https://vk.com/nova2011> https://www.instagram.com/ctt_nova/

<https://vk.com/itcube37> <https://www.instagram.com/itcube37/>

Результаты олимпиады публикуются на следующий (рабочий) день после её окончания.

Дипломы победителя и будут высланы по указанному адресу электронной почты в течение декабря 2020 года.