

Утверждено
приказом КОГООАУ ДО «Центр
технического творчества»
№ 293 от 14.12.2020 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Областной Scratch-Олимпиады по креативному программированию

1. Общие положения, цели и задачи проведения Областной Scratch-Олимпиады по креативному программированию

1.1. Областная Scratch-Олимпиада по креативному программированию (далее - Олимпиада) проводится с **целью** популяризации программирования среди школьников как средства их интеллектуального досуга и развития, выявления творчески одаренных детей в области программирования.

1.2. Задачи проведения Олимпиады:

- формирование и развитие сообщества скретчеров в Кировской области;
- привлечение внимания детей, педагогов, родителей, образовательного сообщества к креативному программированию;
- определение уровня развития школьников по программированию, проблемных тем;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности.

1.3. Олимпиада проводится в дистанционном формате.

2. Организаторы Олимпиады

2.1. Общее руководство осуществляет Кировское областное государственное образовательное автономное учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества» (далее - Центр).

2.2. Олимпиада проводится при информационной, методической и организационной поддержке Министерства Образования Кировской области.

2.3. Для организационно-методического обеспечения проведения Олимпиады создается организационный комитет (далее - оргкомитет). Оргкомитет формирует состав профессионально-компетентного жюри, утверждает победителей и призёров, определяет порядок проведения олимпиады.

3. Срок и место проведения Олимпиады

3.1. Для участия в олимпиаде необходимо:

- Ознакомиться с данным Положением Олимпиады и выбрать ОДНУ номинацию для участия (п. 5 Положения);
- Выполнить олимпиадное задание на персональном компьютере;
- Выполнить наилучшим образом олимпиадное задание в рамках выбранной номинации, ориентируясь на собственный замысел и критерии оценивания (п.6 Положения).

3.2. Подача заявок и загрузка Олимпиадных работ будет **происходить** до 28 февраля 2021 года включительно, более поздние работы и заявки к участию в Олимпиаде не принимаются. Заявки и работа размещаются через Google – forms по ссылке - <https://forms.gle/MK6QADwBBcSNv14h9>.

3.3. За новостями Олимпиады можно следить в нашей официальной группе: vk.com/kvant_kirov.

4. Участники и Наставники Олимпиады

4.1. В Олимпиаде принимают участие индивидуально обучающиеся образовательных организаций Кировской области.

4.2. Возрастные группы участников: 1-2 классы (7-8 лет), 3-4 классы (9-10 лет), 5-6 классы (11-12 лет), 7-8 классы (13-14 лет), 9-11 классы (15-18 лет).

4.3. Если участник из младшей возрастной группы готов выполнять задание для старшей возрастной группы, то он может подать работу в группу с более сложными заданиями, но при этом оценивать его будут наравне с участниками по данной номинации. Участникам из более старших классов подавать заявку в номинацию для учеников младших классов нельзя.

4.4. При подаче олимпиадных работ каждый участник подаёт заявки и загружает работу самостоятельно. Участникам 1-7 классов могут помогать взрослые.

4.5. Каждый участник может подать только одну заявку в одну из 5 номинаций.

4.6. На Олимпиаду НЕ принимаются работы Областной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2020 года. Работы должны быть специально разработаны для Областной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2021 года.

5. Номинации Олимпиады

5.1. Номинация "**Мой мир**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся 1-2 классов. Работа представляет собой **анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание: участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения, исследования, придумывает занимательный сюжет и рассказывает

анимированную историю (Моя семья, мои игрушки (игры), мой питомец, моя малая родина, моя школа, мой сад, мой дом, мои друзья, мои любимые сказки и т.д., наши мамы (папы, дедушки, бабушки, учителя, друзья), наши игрушки (игры), питомцы, наша малая родина, школа, наш сад, дом, наши друзья, наши любимые сказки и т.д.). Количество задействованных спрайтов, количество скриптов, музыкальное сопровождение, тема и алгоритм - на выбор участника.

5.2. Номинация "**Моя книга**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы 3-4 классов. Работа представляет собой **озвученную анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание: участники выбирают любимое произведение писателей или поэтов (стихотворение, рассказ, басня и др.) и пересказывают сюжет (декламируют) на фоне анимации (озвученный анимационный ролик или субтитры для детей с ОВЗ) на выбор участника. Приветствуется выполнение фрагментов программы разными спрайтами.

5.3. Номинация "**Всезнайка**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся 5-6 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру-викторину**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание: участник выбирает одну из предметных или межпредметных областей "Математика", "История", "Робототехника", "Технология", "Астрономия" и т.д.; участник придумывает обучающий сюжет (представление предметной области, персонажей, выполняющих роль ведущих викторины и т.д); придумывает разные типы вопросов: открытые, с выбором одного или нескольких вариантов ответа; программирует игру-викторину, которая должна быть построена в виде занимательного, веселого диалога программы и пользователя. Должен вестись подсчет правильных/неправильных ответов.

5.4. Номинация "**Игры**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся 7-8 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание. Игра должна представлять собой законченный продукт, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры. Игра может быть линейной, нелинейной, новой или созданной по мотивам известных компьютерных игр.

5.5. Номинация "STREAM-проект".

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся 9-11 классов. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch электронный образовательный ресурс (далее - ЭОР).

Олимпиадное задание. STREAM-проект в рамках данной олимпиады - это ЭОР, созданный на стыке Науки (Science), Технологии (Technolog), Робототехники (Robotik), Инженерии (Engineering), Искусства (Art) и Математики (Mathematics). Участники олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивная (имитационная с обратной связью) модель реального процесса, явления; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест и т.д. В содержании ЭОРа участники должны реализовать интеграцию минимум четырех из шести названных предметных областей STREAM.

6. Критерии оценивания работ

6.1. Работы оцениваются по следующим критериям:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации 0-2 балла;
 - оригинальность идеи и содержание проекта 0-5 баллов;
 - творческий подход - 0-5 баллов;
 - сложность проекта - 0-5 баллов;
 - качество исполнения - понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации 0-8 баллов;
 - качество алгоритма - 0-10 баллов.
 - для 1-2 классов оценивается умение использовать группы (движение, внешность, звук и др.) и понимание работы со спрайтами;
 - для 3-4 классов оценивается умение использовать группы (движение, внешность, звук и др.) Понимание работы со спрайтами, параллельное и последовательное исполнение программы, передача управления между спрайтами, ветвления программы);
 - для 5-6 классов оценивается использование интерактивных возможностей Scratch, умение работать с переменными и списками;
 - для 7-11 классов (15-18 лет) оценивается умение использовать все возможности Scratch. Важно наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс; отсутствие ошибок в алгоритме игры, ЭОРа;
 - Отсутствие ошибок в программе - 0-5 баллов;
- За индивидуальную работу можно набрать максимум 40 баллов.

7. Профессионально-компетентное жюри

7.1. Оценка работ участников Олимпиады возлагается на профессионально-компетентное жюри в соответствии с заявленными критериями.

7.2. В состав профессионально-компетентного жюри приглашаются лица, соответствующие следующим требованиям:

- знание языка Scratch на базовом (для проверки работ начальной школы) и продвинутом уровне (для проверки работ среднего и старшего звена);
- готовность в установленные сроки проверить олимпиадные работы;
- готовность сохранять в тайне ход работы профессионально-компетентного жюри до официального объявления итогов Олимпиады.

8. Подведение результатов Олимпиады и награждение

8.1. Победители и призёры определяются в следующих возрастных группах: 1-2 классы (7-8 лет), 3-4 классы (9-10 лет), 5-6 классы (11-12 лет), 7-8 классы (13-14 лет), 9-11 классы (15-18 лет).

8.2. Все участники, подавшие полную заявку в срок, получают электронные сертификаты «Участник Областной Scratch-Олимпиады по креативному программированию».

8.3. Победители и призёры Олимпиады получают дипломы 1,2,3 степени Областной Scratch-Олимпиады по креативному программированию (номинация, возрастная категория). Награждение призами — за счёт средств организаторов (при наличии финансирования).

8.4. При совпадении баллов, победителями будут несколько участников, но не более 5.

8.5. Результаты Олимпиады будут опубликованы не позднее 15 марта 2021 года на официальном сайте Центра и официальной группе Вконтакте.

9. Условия финансирования

9.1. Участие в Олимпиаде бесплатное.

9.2. Олимпиада проводится за счет собственных средств КОГОАУ ДО «Центр технического творчества».

10. Контактная информация

10.1. Официальная группа в социальной сети Вконтакте: vk.com/kvant_kirov.

10.2. По вопросам организации и проведения Олимпиады – методист Шубина Виктория Васильевна, e-mail: shubina@kvant43.ru, тел.: (8332) 45-57-17.