

Приложение №1

УТВЕРЖДЕНО

приказом краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)»

от 20 ноября 2019 № 533/17

ПОЛОЖЕНИЕ

о краевой заочной Олимпиаде по Scratch

1. Общие положения

1.1. Организация и проведение краевой заочной Олимпиады по Scratch (далее - Олимпиада) осуществляется краевым государственным автономным образовательным учреждением дополнительного образования «Центр развития творчества детей (Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» (далее – РМЦ).

Общее руководство осуществляет Центр цифрового образования «IT-куб» - структурное подразделение РМЦ.

1.2. Целью проведения Олимпиады является поддержки инициатив обучающихся и педагогов в вопросах изучения креативного программирования на визуальном языке Scratch (далее – Scratch) и вовлечению детей и молодежи в проекты кружкового движения.

1.3. Основные задачи Олимпиады:

- формирование и развитие сообщества скретчеров;
- организация профориентационной работы со школьниками и студентами младших курсов;
- привлечение внимания детей, педагогов, родителей, образовательного сообщества к творческому программированию;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности.

2. Участники и Наставники Олимпиады

2.1. В Олимпиаде принимают участие индивидуально и в составе творческих команд (до трех человек включительно) обучающиеся образовательных организаций, а также педагогические работники.

2.2. 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), студенты 1-2 курсов профессиональных образовательных организаций (15-18 лет), педагогические работники.

2.3. 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.

2.4. При подаче олимпиадных работ каждый участник отправляет свой проект на электронную почту: it.cubekhb@yandex.ru. Участникам 1-7 классов могут помогать взрослые.

2.5. Каждый участник может подать только одну заявку в одну из 7 номинаций.

2.6. Участник Олимпиады, выполняющий олимпиадное задание индивидуально, подает работу в виде файла с расширением sb2 или sb3. Если работа выполнялась на сайте <https://scratch.mit.edu>, то для участия в Олимпиаде участник скачивает работу с данного сайта и подает работу в виде файла с расширением sb2 или sb3 на электронную почту: it.cubekhb@yandex.ru.

2.7. Участники Олимпиады, выполняющие олимпиадный проект в команде, выбирают капитана команды и при отправлении проекта, указывают свой командный состав. Команда подает работу в виде файла с расширением sb2 или sb3. Если работа выполнялась на сайте <https://scratch.mit.edu>, то для участия в Олимпиаде капитан команды скачивает работу с данного сайта и подает работу в виде файла с расширением sb2 или sb3 на электронную почту: it.cubekhb@yandex.ru.

3. Организационный комитет Олимпиады с правами жюри

3.1. Руководство Олимпиадой осуществляет организационный комитет с правами жюри (Приложение 2).

3.2. Рассматривает и утверждает итоговый протокол победителей Олимпиады.

3.3. Председатель жюри должен присутствовать в месте проведения Олимпиады не менее, чем за 60 минут до её начала.

3.4. Председатель жюри проводит инструктаж с членами жюри о проверке олимпиадных проектов, производит разбор олимпиадных проектов.

3.5. Проверка и оценка проектов участников Олимпиады осуществляется в соответствии с критериями оценивания каждого из проекта.

3.6. Составление предварительных протоколов по результатам выполнения заданий и итоговых протоколов с рейтингом участников Олимпиады.

3.7. Определение победителей и призеров Олимпиады в соответствии критериями оценивания победителей и призеров, утвержденной организатором.

3.8. Члены жюри получают по итогам благодарственное письмо.

4. Сроки и порядок проведения Олимпиады

4.1. Мероприятие проводится с 29 ноября по 14 декабря 2019 года и включает в себя оценку и отбор проектов участников в муниципальных районах Хабаровского края.

4.2. Мероприятие проводится в заочной форме.

4.3. Подача заявок и загрузка Олимпиадных работ производится на электронную почту: it.cubekhb@yandex.ru.

4.4. Участие в Олимпиаде бесплатное.

4.5. Олимпиада проводится за счет средств РМЦ.

4.6. Олимпиада проходит в Центре цифрового образования «IT-куб», г. Хабаровск, ул. Архангельская, 25, тел. 93-65-75, электронная почта: it.cubekhb@yandex.ru

6. Номинации Олимпиады.

6.1. Номинация «Мир».

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

Олимпиадный проект: 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. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

6.2. Номинация «В гостях у писателя и поэта».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные 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) на выбор участника. Приветствуется выполнение фрагментов программы разными спрайтами. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

6.3. Номинация «Знайки».

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

Олимпиадный проект: 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. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

6.4. Номинация «Игры».

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

Олимпиадный проект. 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. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

6.5. Номинация «STREAM-проект».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные 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: интерактивную (имитационную 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. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

6.6. Номинация «Профориентационный проект».

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы студентов 1-2 курсов профессиональных образовательных организаций. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch электронный образовательный ресурс (далее - ЭОР)

Олимпиадный проект. Профориентационный проект в рамках данной олимпиады - это ЭОР, созданный на тему одной из профессий 21 века в условиях развития цифровой экономики. Участники олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального производственного процесса; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест; обучающую игру и т.д. В содержании ЭОРа участники должны наглядно показывать суть профессии/специальности/«пучка компетенций». Любой созданный продукт

должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (о профессии) и умениям. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

6.7. Номинация «Педагогический проект».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы педагогических работников. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch электронный образовательный ресурс (далее - ЭОР).

Олимпиадный проект. Педагогический проект в рамках данной олимпиады - это ЭОР, созданный на произвольную тему в условиях модернизации образования.

Участники олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест; обучающую игру и т.д. В содержании ЭОРа участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Любой созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям. Победители в номинации получают дипломы 1, 2 и 3 степени и призы.

7. Критерии оценивания работ

7.1. Индивидуальные работы оцениваются по следующим критериям:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации, 1-2 балла;
- оригинальность идеи и содержание проекта, 1-5 баллов;
- творческий подход, 1-5 баллов;
- сложность проекта, 1-5 баллов;
- качество исполнения: понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации, 1-8 баллов;
- качество алгоритма, 1-10 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. и 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 оценивается умение использовать все возможности Scratch (важно наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс; отсутствие ошибок в алгоритме игры, ЭОРа);
 - для педагогических работников оценивается умение использовать все возможности Scratch (важно наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс; отсутствие ошибок в алгоритме игры, ЭОРа).
- отсутствие ошибок в программе, 1-5 баллов.

За индивидуальную работу можно набрать максимум 40 баллов.

7.2. Коллективные работы оцениваются по тем же критериям, что индивидуальные, дополнительные баллы начисляются по критериям, характеризующим

- взаимодействие участников;
- умение пользоваться инструментами совместной деятельности: ремикс, рюкзак, студия, 1-10 баллов;
- умение планировать совместную работу, 1-5 баллов;
- умение разделять работу на части для всех членов команды, 1-5 баллов;

За коллективную работу можно набрать максимум 60 баллов (40 + 20).

8. Подведение результатов Олимпиады и награждение

8.1. Победители и призеры 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, 1-2 курс профессиональных образовательных организаций (15-18 лет), педагогические работники.

8.2. Все участники, подавшие полную заявку в срок, получают электронные сертификаты участника заочной Олимпиады по Scratch 2019 года.

8.3. Победители Олимпиады получают дипломы 1, 2 и 3 степени заочной Олимпиады по Scratch 2019 года с указанием номинации и возрастной категории, вместе с дипломами вручаются призы.

8.4. При совпадении баллов, победителями считаются несколько участников или команд, но не более 5.

8.5. Руководители участников, занявших призовые места, будут награждены благодарственными письмами организационного комитета Олимпиады.

8.6. Награждение будет проходить в центре цифрового образования «IT-куб».

Директор Центра цифрового
образования «IT-куб»

С.А. Гумбатов

СОСТАВ
Организационного комитета с правами жюри
краевой Олимпиады по Scratch

Гумбатов Самаддин Аликович (председатель Оргкомитета)	–	директор центра цифрового образования «IT-куб» КГАОУ ДО РМЦ
Зарубина Ксения Александровна	–	заместитель директора центра цифрового образования «IT-куб» КГАОУ ДО РМЦ
Бобрина Яна Викторовна	–	заместитель директора ЦРиУП КГАОУ ДО РМЦ
Кондратьева Вета Михайловна (по согласованию)	–	методист МКУ «Информационно- методический центр, г. Комсомольска-на- Амуре
Горбачева Елена Николаевна (по согласованию)	–	учитель информатики МОУ СОШ с углубленным изучением отдельных предметов № 16, г. Комсомольска-на-Амуре