

ПОЛОЖЕНИЕ

о муниципальной заочной (дистанционной) Scratch-Олимпиаде
среди учащихся

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение о проведении муниципальной заочной (дистанционной) Scratch Олимпиады (далее - Олимпиада) устанавливает цели, задачи, порядок организации и проведения.

2. Цели и задачи Олимпиады

2.1. Целью проведения Олимпиады является поддержка инициатив обучающихся и педагогов в вопросах изучения креативного программирования на визуальном языке Scratch, поддержка педагогов в направлении развития инженерного мышления обучающихся.

2.2. Основные задачи Олимпиады:

- привлечение внимания детей, педагогов, родителей к креативному программированию;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности.

3. Условия и порядок проведения Олимпиады

3.1. Олимпиада проводится в заочной (дистанционной) **форме в период с 11 по 29 декабря 2023 года.**

3.2. В Олимпиаде принимают участие обучающиеся 2–8–х классов общеобразовательных организаций округа.

3.3. Олимпиада проводится в трех возрастных группах:

- Первая группа - 2-3-х классов;
- Вторая группа - 4- 5-х классов;
- Третья группа - 6-8-х классов.

3.4. Для участия в Олимпиаде принимаются индивидуальные проекты учащихся по трем номинациям в каждой возрастной группе:

- Номинация 1 – «Scratch – анимация»;
- Номинация 2 – «Точь-в-точь – компьютерная игра»;
- Номинация 3 – «Знайки».

3.5. Для участия в Олимпиаде необходимо выполнить работу в своей номинации по предъявляемым требованиям, к работе приложить текстовый документ с описанием работы по форме образца и направить ее по адресу эл.почты : adm.ut@mail.ru **до 5 декабря 2023 года.**

Образец описания работы для
участие в муниципальной заочной (дистанционной) Scratch-Олимпиаде

1	Выбранная номинация	
2	Название работы	

3	Краткое описание, включающее назначение, функциональные возможности, технические характеристики, особенности	
4	Фамилия, имя, отчество автора	
5	Название образовательного учреждения	
6	Класс	
7	Фамилия, имя, отчество учителя, руководителя проекта	

Номинация 1 – «Scratch – анимация»:

- работа представляет собой анимированную историю, выполненную в среде программирования Scratch;
- олимпиадный проект: участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения, придумывает интересный 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 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.

Номинация 2 – «Точь-в-точь – компьютерная игра»:

- работа представляет собой компьютерную игру, выполненную в среде программирования Scratch;
- олимпиадный проект: участник создает игру проект, выполненный в среде программирования RobboScratch;
- 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.

Номинация 3 – «Знайки»:

- 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.

4. Организационный комитет и жюри Олимпиады

4.1. Для обеспечения всесторонней, качественной и объективной оценки олимпиадных работ и выбора победителей, создается жюри Олимпиады.

4.2. Кураторы Олимпиады: педагог дополнительного образования МБУ ДО «СЮТ» - Ольга Ивановна Бурматова, педагог-организатор МБУ ДО «СЮТ» - Анна Станиславовна Шепелева.

4.3. Жюри Олимпиады:

- изучает, анализирует и оценивает проекты представленные участниками олимпиады;
- определяет дипломантов и победителей Олимпиады по номинациям.

5. Критерии оценивания работ.

Представленные работы оцениваются в соответствии с представленными ниже критериями:

- 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;
- отсутствие ошибок в программе, 1-5 баллов.

За работу можно набрать максимум 40 баллов.

6. Подведение итогов и награждение победителей

6.1. Победители и призеры определяются в следующих возрастных группах: 2-3 классы, 4-5 классы, 6-8 классы.

6.3. Все участники, отправившие работы в срок, получают сертификаты участника заочной Scratch-Олимпиады.

6.5. Победители Олимпиады получают дипломы 1, 2 и 3 заочной Scratch Олимпиады, с указанием номинации.

6.7. При совпадении баллов, победителями считаются несколько участников.

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