

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении областной Scratch-олимпиады по креативному программированию 2020

1. Общие положения

Основными целями и задачами проведения Олимпиады по программированию в Scratch среди учащихся (далее – олимпиада) являются:

- популяризация программирования для школьников как средства их интеллектуального досуга и развития;
- выявление творчески одаренных школьников в области программирования для поощрения заслуг и привлечение в мир программирования;
- установление неформальных связей между учащимися, занимающимися информатикой и программированием;
- определение «лучшего программиста» области;
- 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 15 лет, знающие или работающие в программе Scratch.

3. Сроки проведения и место проведения олимпиады

Для участия в олимпиаде необходимо подать заявку и работу. Прием материалов осуществляется с 30.11.2020 по 22.12.2020 года.

Зарегистрироваться необходимо по ссылке <https://forms.gle/fjSh8yKW9AtdsmwL9>

Олимпиада проходит в дистанционном формате. Формат работ - анимированная интерактивная игра или история-проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Объявление результатов олимпиады не позднее 28.12.2020 года.

4. Порядок организации и проведения олимпиады.

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

Жюри оценивает конкурсные работы согласно системе оценок;

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

5. Правила проведения олимпиады и система оценок

Олимпиада проводится среди школьников 7-15 лет в двух номинациях:

- категория участников: возраст 7-9 лет;
- категория участников: возраст 10-15 лет.

Формат работы- анимированная интерактивная игра или история-проект, выполненный в среде программирования Scratch.

5.1. Порядок выполнения работы:

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 указав ссылку на созданный проект.

5.2. Олимпиадное задание номинация «Я в домике», категория участников: возраст 7-9 лет.

Олимпиадное задание:

Придумать анимированную игру, в которой главный герой управляется игроком и преодолевает ряд препятствий, чтобы добраться домой.

Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры. Препятствиями могут быть - злые герои, не дающие пройти, непроходимые стены, закрытые двери и прочее.

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

Критерии оценивания

1. Проект создан и задействованы несколько объектов (спрайтов) - 10 баллов
2. Наличие рабочего меню (есть картинка меню, кнопка старта игры и выхода) - 10 баллов.
3. Качественная графическая составляющая - 10 баллов.
4. Наличие интерактива - тот, кто просматривает проект, должен как-то участвовать, например, отвечать на вопросы 10 баллов.
5. Наличие счетчика и бонусов играющему - 10 баллов.
Счетчик - способность считать, например, правильные - неправильные ответы.
Бонусы - призы за правильные ответы
6. Оригинальность идеи - 5 баллов

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

5.3. Олимпиадное задание номинация «Моя игра», категория участников: возраст 10-13 лет.

Задание: Создать игру видом сверху на прохождение лабиринта.

Олимпиадное задание:

Придумать анимированную интерактивную историю. Создать не менее трёх проходимых уровней лабиринта. Запрограммировать движение главного персонажа с учетом стен лабиринта (персонаж не должен проходить сквозь стены), запрограммировать хотя бы один вид противника на движение, создать рабочее меню, создание бонусов и счетчиков, бонусы должны быть на игровом уровне (что угодно: монетка, яблочко), при сборе которых изменяется счетчик, который в свою очередь выводится на экран. Персонаж должен обладать навыком (навыком может являться практически всё что угодно - от кратковременной невидимости до специального выстрела или дополнительных очков от бонусов. Навык становится доступным по нажатию какой-то кнопки).

Наличие ловушек на игровых уровнях (ловушка, например, невидимые стены и т.д.).

Критерии оценивания:

1. Проект создан и задействованы несколько объектов (спрайтов) - главный персонаж, противники - 10 баллов.
2. Созданы пять проходимых уровней лабиринта. У каждого уровня должно быть начало и конец, по достижению которого он переходил бы на следующий уровень и т.д. - 15 баллов.
2. Программирование движения главного персонажа - 10 баллов.
3. Программирование противника на движение - 5 баллов, противник умеет стрелять - 10 баллов.
4. Главный персонаж умеет стрелять - 5 баллов.
5. Наличие рабочего меню (есть картинка меню, кнопка старта игры и выхода) - 10 баллов.
7. Наличие бонусов и счетчика – 10 баллов.
8. Качественная графическая составляющая - 10 баллов.
9. Наличие навыка у главного персонажа - 15 баллов.
10. Наличие ловушек на игровых уровнях - 10 баллов

Члены жюри могут выставять 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, МАУ ДО ЦТТ «Новация». Результаты олимпиады публикуются не позднее 28.12.2020 года. Дипломы победителя и памятные призы будут высланы участникам олимпиады, либо вручены лично по адресу: г. Иваново, пр. Ленина, д. 73 Детский технопарк «Кванториум. Новатория».