

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Межрегиональной олимпиады по программированию в среде Scratch «Программный Кот»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение о проведении Межрегиональной олимпиады по программированию в среде Scratch «Программный Кот» (далее - Положение) разработано в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ, нормативными документами Министерства образования и науки Челябинской области, Управления образования Администрации Миасского городского округа, муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В. П. Макеева».

1.2. Межрегиональная олимпиада по программированию в среде Scratch «Программный Кот» (далее - Олимпиада) проводится в соответствии с приказом Министерства образования и науки Челябинской области от 26.11.2024 № 01/2604 «Об утверждении Календаря образовательных событий для обучающихся образовательных организаций Челябинской области на 2025 год» (с изменениями от 10.02.2025 г. №01/242).

1.3. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения Олимпиады, его организационное, методическое и финансовое обеспечение, порядок участия, определение победителей и призеров.

1.4. Олимпиада проводится при поддержке Министерства образования и науки Челябинской области.

1.5. Организатор Олимпиады - Центр цифрового образования детей «IT-куб» Миасс МАУ ДО ДДТ «Юность» им. В. П. Макеева» и Управление образования Администрации Миасского городского округа (далее - Организатор).

1.6. Общее руководство подготовкой и проведением Олимпиады осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет), состоящий из числа сотрудников Организатора. Состав Оргкомитета, судейской коллегии утверждается приказом Организатора.

1.7. Обработка персональных данных участников Олимпиады осуществляется в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 года № 152-ФЗ «О персональных данных».

1.8. Официальная информация об Олимпиаде размещается в группе «ВКонтакте» <https://vk.com/itcubemiass>.

2. Цели и задачи Олимпиады

2.1. Олимпиада организуется с целью мотивации к проектной деятельности и приобретению обучающимися дополнительных компетенций для реализации творческого потенциала и знаний в области программирования и других дисциплин.

2.2. Задачи Олимпиады

- привлечение внимания к направлению «Программирование в среде Scratch»;
- популяризация программирования и цифровых технологий у учащихся младшего и среднего школьного возраста;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся;
- развитие аналитического и критического мышления у обучающихся;
- выявления и поддержка талантливой молодежи.

3. Дата и место проведения

3.1. Даты проведения Олимпиады:

- с 27.02.2025 г. по 07.03.2025 - прием конкурсных проектов;
- с 08.03.2025 г. по 13.03.2025 – оценка проектов;

14.03.2025- публикация рейтинга Участников.

3.2. Формат проведения дистанционный.

3.3. Регистрация конкурсных проектов участников до 18.00 часов 07.03.2025 г. по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/6799e3d002848f5a90e55687/>

4. Порядок и условия проведения Олимпиады

4.1. Участниками Конкурса являются обучающиеся образовательных учреждений Челябинской области всех видов и типов, независимо от их организационно-правовой формы в возрасте от 8 до 17 лет на момент подачи заявки для участия в Олимпиаде под руководством одного взрослого наставника. Участие в Олимпиаде индивидуальное.

4.2. Участник может подать заявку только в одну категорию Олимпиады.

4.3. Наставник участника - физическое лицо старше 18 лет, отвечающее за своевременность прохождения Олимпиады и верификацию предоставляемых документов. Наставник может сопровождать неограниченное количество участников.

4.4. Олимпиада проводится в трех категориях:

- Мультфильм 8-10 лет;
- Игра 8-10 лет;
- Игра 11-17 лет.

Регламент находится в приложении.

4.5. Участие в Олимпиаде бесплатное.

5. Подведение итогов и награждение

5.1. Итоги мероприятия подводятся в личном зачете по сумме набранных баллов. Формат предоставления результатов и критерии оценки определяются регламентом категорий Олимпиады.

5.2 Состав победителей и призеров Олимпиады определяется судейской коллегией в соответствии с настоящим Положением. Решение судейской коллегии оформляется итоговым протоколом.

5.3. Протокол публикуется 14.03.2025 в группе «ВКонтакте» <https://vk.com/itcubemiass>.

5.4. Все участники Олимпиады получают электронные сертификаты участника. Победители и призеры Олимпиады награждаются дипломами в соответствии с категорией.

5.5. Результаты Олимпиады учитываются при подаче заявки на поощрение победителей и призеров международных, всероссийских, межрегиональных и региональных олимпиад, первенств, фестивалей, чемпионатов технической направленности.

6. Контактные данные

6.1. Центр цифрового образования детей «ИТ-Куб» Миасс МАУ ДО ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева». Адрес: Челябинская область, г. Миасс, пр. Макеева, 39

телефон 8(3513)52-77-85, 89000670186, e-mail: it-cubemiass@mail.ru

официальная группа в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/itcubemiass>

6.2. Контактные лица: Раздобреева Мария Николаевна, педагог дополнительного образования, Белкина Наталья Викторовна, старший методист МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

6.3. Организаторы мероприятия оставляют за собой право обработки, оформления, использования и распространения материалов в различных форматах по своему усмотрению.

1. Тема конкурсного задания

День спонтанного проявления доброты - это международный праздник, который принято праздновать всеми народами, в один день, а именно в феврале каждого года.

В День спонтанного проявления доброты люди стараются делать друг другу приятные вещи. Это могут быть самые разные поступки - от простой улыбки до оказания реальной помощи нуждающимся. В этот день принято проявлять доброту не только к людям, но и к животным и окружающей среде.

Этот праздник вдохновляет все больше людей на бескорыстные поступки: собрать мусор, записаться в волонтеры, помочь приюту для животных или помочь бабушке перейти через дорогу. Дела маленькие или нет, но сделать день счастливым даже для одного незнакомого человека - это важно.

Давайте покажем, какие добрые поступки вы совершаете или хотели бы когда-нибудь совершить, чтобы своим примером вдохновить окружающих сделать мир лучше и добрее.

2. Задание

2.1. Участникам категорий **Мультфильмы 8-10** лет необходимо разработать проект в среде Scratch мультфильм (анимированную историю). Мультфильм должен быть длительностью не более трех минут и иметь понятный законченный сюжет. Участниками могут быть обучающиеся 8-10 лет.

2.2. Участникам категорий **Игра 8-10** и **Игра 11-17** лет необходимо разработать проект в среде Scratch - игру. Игра должна представлять собой законченный продукт, понятный каждому пользователю. Участниками могут быть обучающиеся 8-10 лет и 11-17 лет в соответствии с категорией.

3. Форма представления результатов выполнения задания

Для предоставления конкурсной работы необходимо заполнить форму <https://forms.yandex.ru/u/6799e3d002848f5a90e55687/>

Всем участникам необходимо указать ссылку на созданный и опубликованный проект в среде Scratch. Участник может подать заявку только в одну категорию Олимпиады, соответствующую возрасту и заданию.

4. Критерии оценки задания

Первичная проверка олимпиадной работы проводится во время приема заявки.

Заявка отклоняется если не соблюдены требования:

- **проект должен соответствовать теме задания и заявленной категории;**
- данные участника должны быть достоверными и полными;
- ссылка на олимпиадную работу, т.е. ссылка на проект на scratch.mit.edu, должна быть действующей и опубликованной (проект доступен всем);
- в окне «Инструкции» должна быть размещена короткая инструкция по запуску и использованию готового проекта;
- в окне «Примечания и благодарности» должны быть написаны данные об использовании в проекте материалов других авторов.

Олимпиадная работа – проект, выполненный в среде программирования Scratch, оценивается по следующим критериям:

Критерий	Максимальный балл	Примечание
Отсутствие ошибок в программе	5	Максимальный балл дается за проект, который удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем.

Качество исполнения	5	Максимальный балл дается за единый стиль оформления, понятность интерфейса, удобство навигации.
Творческий подход	10	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов(не из стандартной библиотеки), фонов, создание музыкального сопровождения, озвучивание проекта.
Сложность проекта	10	- для участников 8-10 лет: оценивается умение использовать команды (движение, внешность, звук и др.), понимание работы со спрайтами, параллельное и последовательное исполнение программы, передача управления между спрайтами, ветвления программы; - для участников 11-17 лет: оценивается умение использовать интерактивные возможности Scratch, переменные и списки.
Оригинальность идеи и содержания проекта	10	Максимальный балл дается креативному проекту с авторским содержанием.

Максимальное количество баллов - 40.

5. Порядок определения победителя

5.1. Основанием для награждения победителей и призеров Олимпиады служит решение судейской коллегии, оформленное итоговым протоколом.

5.2. Победителем признается участник, набравший наибольшее количество баллов.

5.3 При равенстве баллов судейская коллегия оставляет за собой право провести оценку по дополнительным критериям или признать призерами нескольких участников.

