

УТВЕРЖДЕНО
Приказ начальника главного
управления по образованию
Минского облисполкома

14.04.2014 г. № 562

Порядок проведения открытого конкурса «Программирование в среде Scratch»

1. Общие положения

1.1. Открытый конкурс «Программирование в среде Scratch» (далее – конкурс) проводится с целью развития интереса и мотивации учащихся к изучению современных информационных технологий, формированию профориентационной направленности к получению профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

1.2. Основными задачами конкурса являются:

содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию знаний, умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме;

стимулирование творческой активности учащихся в области информационных и компьютерных технологий;

популяризация образования в области информационных технологий.

1.3. Конкурс проводится в номинациях:

«Профессия будущего»,

«Анимированная история»,

«Компьютерная игра».

1.4. К участию в конкурсе приглашаются учащиеся учреждений общего среднего образования I-VI классов.

1.5. Организаторами конкурса являются главное управление по образованию Минского областного исполнительного комитета государственное учреждение образования «Минский областной институт развития образования», государственное учреждение «Администрация Парка высоких технологий».

1.6. Конкурс проводится в два этапа:

первый этап – заочный,

второй этап – очный.

1.7. Для организации и проведения конкурса организаторы формируют организационный комитет конкурса (далее – оргкомитет).

Оргкомитет:

консультирует заинтересованных о порядке участия в конкурсе, утверждает председателя и состав жюри,

распространяет информацию о проведении конкурса,

осуществляет работу со спонсорами конкурса, организует церемонию награждения победителей конкурса, анализирует и обобщает итоги конкурса.

1.8. Решения оргкомитета принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Оргкомитет имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава оргкомитета. Решение оргкомитета считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов оргкомитета.

1.9. Жюри конкурса:

организует отбор работ участников на второй этап конкурса, организует оценку работ участников на очном этапе конкурса, определяет победителей в номинации и вносит в оргкомитет предложения по награждению, отвечает на вопросы участников, вносит в оргкомитет предложения по улучшению организации конкурса.

1.10. Решения жюри конкурса принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Жюри конкурса имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава жюри. Решение жюри конкурса считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов жюри конкурса.

2. Содержание работ и требования к участникам конкурса

2.1. К участию в номинации «Профессия будущего» приглашаются учащиеся I-II классов учреждений общего среднего образования.

Конкурсная работа в виде творческого проекта должна раскрывать представление участника о профессиях будущего, которые изменят привычный нам мир. Работа должна быть выполнена в среде программирования Scratch в форме анимации.

2.2. К участию в номинации «Анимированная история» приглашаются учащиеся III-IV классов учреждений общего среднего образования.

Конкурсная работа в виде творческого проекта должна быть выполнена на основании текста (отрывка текста) сказки, рассказа, стихотворения либо сюжета мультфильма. Работа создается в среде программирования Scratch с использованием набора разрешенных блоков. Каждый блок разрешается использовать в проекте только один раз. Использование в проекте всех разрешенных блоков не обязательно.

Перечень разрешенных к использованию блоков размещается в сети Интернет по адресу: <https://scratch.mit.edu/projects/269490594/>.

2.3. К участию в номинации «Компьютерная игра» приглашаются учащиеся V-VI классов учреждений общего среднего образования.

Оценка работ в номинации проводится отдельно по каждой из возрастных групп: V классы и VI классы.

Конкурсная работа должна содержать разработанный участником новый (один) уровень компьютерной игры, представленной в рамках конкурсного задания. Новый уровень должен быть разработан с соблюдением жанра данной игры. Работа должна быть выполнена в среде программирования Scratch.

Конкурсное задание для учащихся V классов размещается в сети Интернет по адресу: <https://scratch.mit.edu/projects/269491083/>.

Конкурсное задание для учащихся VI классов размещается в сети Интернет по адресу: <https://scratch.mit.edu/projects/269491190/>.

2.4. К участию в конкурсе допускаются работы, выполненные участниками индивидуально.

2.5. Каждый участник может представить на конкурс только одну работу.

2.6. Предоставление материалов на конкурс означает согласие участника на дальнейшее использование в целях популяризации изучения Scratch представленных конкурсных материалов во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с мероприятием, в том числе публикацию в средствах массовой информации, распространение в глобальной сети Интернет, размещение на портале scratch.by.

2.7. Использование или презентация чужих работ, ремикс, плагиат, подделка и т.п. или недостойное поведение относительно других участников недопустимы на любом этапе конкурса.

3. Условия проведения конкурса

3.1. Для участия в первом этапе необходимо до 23:59 10 февраля 2019 года заполнить заявку на участие и загрузить конкурсную работу. Форма заявки размещена по адресу: <https://goo.gl/forms/1WzrctGWE8Pm29cr2>.

3.2. На основании заявки и представленных материалов жюри проводит отбор участников второго этапа конкурса.

3.3. Жюри конкурса оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации,
- оригинальность идеи,
- содержание работы,
- творческий подход,
- сложность работы,
- качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн

(понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффективность и своевременность использования мультимедиа).

3.5. Результаты отбора будут размещены до 20 февраля 2019 год на сайтах <http://www.moiro.by/> и <http://scratch.by/>. Участники, прошедшие на второй этап конкурса, извещаются по указанному ими в заявке адрес электронной почты.

3.6. На втором этапе (очном) участники выполняют в течении 2 часов конкурсные финальные задания. Условия конкурсных заданий для второго (очного) этапа аналогичны тем, которые выполнялись участникам на первом этапе конкурса.

3.7. Выполненные конкурсные финальные задания участники представляют жюри в форме публичной защиты.

3.8. Жюри конкурса оценивает публичную защиту по следующим критериям:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации,
- оригинальность идеи,
- содержание работы,
- творческий подход,
- сложность работы,

качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн (понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффективность и своевременность использования мультимедиа),

представление конкурсной работы (культура и грамотность речи, использование наглядных средств, импровизационное начало, удержание внимания аудитории),

четкость, краткость, оригинальность ответов участника конкурса на вопросы жюри.

3.9. Количество финалистов и победителей в каждой номинации конкурса определяется решением жюри конкурса.

3.10. Победители конкурса награждаются дипломами I, II, III степени и призами.

3.11. Апелляции на решения оргкомитета и жюри конкурса не принимаются и не рассматриваются.

4. Финансирование конкурса

4.1. Финансирование конкурса осуществляется в установленном порядке за счет спонсорских средств и других источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

4.2. Расходование финансовых средств осуществляется в соответствии с утвержденной сметой расходов.