

ДЕПАРТАМЕНТ СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ
областное государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение
«СМОЛЕНСКАЯ ОБЛАСТНАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ АКАДЕМИЯ»

ПРИКАЗ

23 октября 2020 года

№ 89 -ОД

г. Смоленск

**О проведении дистанционного конкурса
по созданию анимационного проекта
в среде Scratch - «Scratch_GO»**

В соответствии с планом работы центра цифрового образования детей «IT-куб» на 2020-2021 учебный год

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. В период с 26.10.2020 г. по 13.11.2020 г. провести дистанционный конкурс по созданию анимационного проекта в среде Scratch - «Scratch_GO» (далее – Конкурс).

2. Утвердить прилагаемые:

2.1. Положение о проведении дистанционного конкурса по созданию анимационного проекта в среде Scratch - «Scratch_GO» (Приложение №1).

2.2. Состав жюри Конкурса (Приложение №2).

2.3. Состав организационного комитета (Приложения № 3).

3. Руководство организацией и проведением Конкурса возложить на организационный комитет.

4. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на руководителя центра цифрового образования детей «IT-куб» Кудрявцеву Т.В.

Директор



Е.Г. Сергунина

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении дистанционного конкурса
по созданию анимационного проекта в среде Scratch «Scratch_GO»

1. Общие положения, цели и задачи Конкурса

1.1. Настоящее положение устанавливает порядок организации и проведения дистанционного конкурса по созданию анимационного проекта в среде Scratch - «Scratch_GO» (далее - Конкурс). Конкурс посвящен **Всемирному Дню доброты**, который ежегодно отмечается 13 ноября.

1.2. Конкурс проводится центром цифрового образования детей «IT-куб» (далее Центр).

1.3. Целью проведения Конкурса является выявление и поддержка талантливых, креативных, высокомотивированных учащихся, стимулирование интереса к функционированию, разработке и развитию современных технологий, а также формирование ценностей гуманизма толерантности и доброты.

1.4. Основные задачи:

- расширение кругозора участников;
- стимулирование обучающихся в направлении разработки и генерации собственных решений;
- повышение уровень социальной активности участников;
- повышение уровня алгоритмического мышления участников;
- создание максимально комфортных условий для развития творческих способностей участников.

1.5. Партнерами конкурса являются:

- ООО «ВисперАртс»,
- ООО «Твинс»,
- ООО «Эдисофт»,
- ПАО «Ростелеком»,
- ИП Асадова Анна Александровна,
- ООО «Рекламно-консалтинговая группа Парадигма»,
- ООО «Рекламно-производственная компания»,
- ООО Рекламное агентство «Астра»,
- ИП Боженко Максим Борисович,
- ИП Попова Алевтина Викторовна.

2. Участники Конкурса

2.1. В Конкурсе могут принять участие все желающие в возрасте от 7 до 12 лет.

2.2. Допускается только индивидуальное участие.

2.3. Участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках Конкурса объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, а их использование и распространение не нарушает законодательство собственности и/или права третьих лиц.

3. Сроки и порядок проведения Конкурса

3.1. Для участия в конкурсе необходимо до **11 ноября 2020 года** направить свою работу, заполнив форму по ссылке:

<https://forms.gle/91LrfWRKdP5Za5eob>

3.2. Работа выполняется на сайте <https://scratch.mit.edu>.

3.3. Конкурс проводится по номинациям:

– **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. Тема и содержание игры должно соответствовать теме конкурса - «Что нужно сделать, чтобы мир стал добрее?»);

– **социальный мультфильм** - участник выбирает или придумывает занимательный сюжет и рассказывает анимированную историю – мультфильм по теме конкурса - «Что нужно сделать, чтобы мир стал добрее?»).

3.4. Участник может подать заявки в каждой из номинаций.

3.5. Объявление результатов осуществляется путем публикации в инстаграм-аккаунте <https://www.instagram.com/itcube.smolensk/> и аккаунте в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/itcube.smolensk> **13 ноября 2020 года**.

3.6. Все участники, подавшие полную заявку в срок и, принявшие участие в Конкурсе, получают свидетельства участников. Победители Конкурса получают дипломы 1,2 и 3 степени и ценные призы от Центра «IT-куб» и партнеров конкурса.

4. Критерии оценивания работ Конкурса

4.1. Оценка проекта производится на балльной основе. По результатам подсчета баллов, которые получил каждый участник, определяются победители.

4.2. Каждый проект оценивается двумя группами критериев:







1 группа. Дизайн. (0 – 6 баллов)






















Критерий/балл	0 баллов	1 балл	2 балла
Насыщенность мультимедийными элементами	---	Использованы стандартные объекты из библиотеки Scratch.	Созданы новые (авторские) объекты или элементы готовых объектов.
Красочность	Фон не использован	Использован фон	Красочный фон,

оформления работы	или не отражает тему проекта.	из библиотеки фонов без изменения.	отражающий (дополняющий) содержание проекта, созданный или измененный с помощью встроенного графического редактора.
Качество оформления работы	Работа оформлена с ошибками. Не соответствует теме конкурса. Тема не раскрыта.	Работа оформлена аккуратно, тема раскрыта, нет ошибок.	Работа оформлена изобретательно, тема раскрыта, нет ошибок.

2 группа. Программирование (0-21 балл).

Если в проекте нет скриптов, то проект получает **0 баллов**, если скрипты есть, то их оценивают по следующим критериям:

Критерий/балл	1 балл	2 балла	3 балла
Контроль	<p>Все команды в одном блоке (Начиная управлять спрайтами в среде Scratch, ученик, как правило, собирает последовательность команд и в длинную цепочку)</p> 	<p>Используются конструкции</p>  <p>Управление предполагает использование блоков «повторить» и «всегда»</p>	<p>Используются условия</p> 
Представление данных	<p>все величины определены в тексте программы (Если нужно пройти определенное количество шагов или сказать фразу, то эти количество шага или текст фразы просто сообщаются спрайту исполнителю)</p> 	<p>используются переменные</p> 	<p>используем списки для хранения данных</p> 
Абстракция	один длинный исполняемый	определяем новые блоки (ученик	создаем клоны (Еще более высокий уровень

	скрипт (Действия начинаются с использования уже готовых блоков-команд.  	учится объединять команды и создавать на их основе новые командные блоки)  и потом используем 	абстракции связан с механизмом клонов, который позволяет создавать для отдельного спрайта его клоны) 
Интерактивное взаимодействие		Используем другие управляющие события 	внешние сигналы 
Синхронизация	синхронизация поведения спрайтов через 	синхронизация через  и 	синхронизация через реакцию на изменения  ИЛИ 
Параллельные действия	Все действия запускаются по зеленому флагу 	Действия запускаются в ответ на нажатия разных клавиш 	Действия запускаются в ответ на сообщения 
Логика		  	Совокупность условий 

Итого: 0 – 27 баллов.

5. Руководство Конкурсом

5.1. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет Оргкомитет.

5.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

- осуществляет руководство подготовкой Конкурса;
- консультирует заинтересованных лиц о порядке участия в Конкурсе;
- обеспечивает информационную поддержку Конкурса;
- осуществляет связь с общественностью, средствами массовой информации;
- формирует состав жюри Конкурса, программу проведения, список победителей и призеров;
- предоставляет отчетную документацию.

5.3. В своей деятельности организационный комитет руководствуется настоящим положением

5.4. Выбор победителей Конкурса осуществляется членами жюри, утвержденным приказом, (далее – Жюри) на основании оценки проектов участников.

5.5 Жюри производит оценку проектов в соответствии с установленными критериями.

5.6. Решение Жюри является окончательным.

6. Особые положения Конкурса

6.1. Участники Конкурса представляют Центру право на публичное использование своих работ (проектов), представленных на Конкурс и их демонстрацию в информационных, презентационных и прочих целях.

6.2. Участие в Конкурсе означает полное согласие и принятие правил данного Положения.

Состав жюри Конкурса

ФИО	Должность
Председатель жюри:	
Кудрявцева Татьяна Владимировна	руководитель центра цифрового образования детей «IT-куб»
Заместитель председателя жюри:	
Паневин Алексей Владимирович	директор автономной некоммерческой организации «Центр социальной и правовой помощи детям «Расправь крылья», г. Смоленск
Члены жюри	
Антонов Дмитрий Борисович	наставник центра цифрового образования детей «IT-куб»
Клищ Андрей Андреевич	директор школы программирования и робототехники «RoboRabbit», г. Смоленск
Родикова Раиса Дмитриевна	наставник центра цифрового образования детей «IT-куб»

Состав организационного комитета

1. Виноградова Татьяна Сергеевна - заместитель руководителя Центра цифрового образования детей «IT- куб» по работе с федеральной сетью и партнерами.

2. Ивашнева Анна Сергеевна – педагог-организатор Центра цифрового образования детей «IT- куб».

3. Лобанова Анна Викторовна – методист Центра цифрового образования детей «IT- куб».

4. Шибанова Виктория Владимировна – наставник Центра цифрового образования детей «IT- куб».