

УТВЕРЖДАЮ



Начальник

департамента образования

администрации Города Томска

О.В. Васильева

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении заочного конкурса Scratch-программирования «Welcome to Scratch»

#### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет цели, порядок, сроки проведения заочного конкурса программирования «Welcome to scratch» (далее – Конкурс), устанавливает требования к его участникам и представляемым материалам, регламентирует порядок представления конкурсных материалов, процедуру и критерии их оценивания, порядок определения победителей, призёров и их награждение.

1.2. Организатор конкурса Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Дом детства и юношества «Факел» г. Томска.

1.3. Конкурс проводится в рамках Ресурсного центра по научно-техническому творчеству МБОУ ДО ДДиЮ «Факел» г. Томска.

#### 2. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

2.1. В Конкурсе могут принять участие команды дошкольных образовательных учреждений, общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования.

2.2. Участие в конкурсе индивидуальное.

2.3. Количество команд от образовательного учреждения не ограничивается.

2.4. Все участники разделены на две возрастные группы:

- Младшая (7-9 лет)
- Старшая (9-12 лет)

#### 3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

3.1. Для участия в конкурсе необходимо адрес ссылки на проект, выполненный на сайте [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu).

3.2. Название проекта должно содержать Ф.И.О. автора, возрастную категорию и название.

3.3. Конкурс проводится по следующим номинациям:

- Мир сказки: анимация сюжета какой-либо сказки (уже написанной или собственного сочинения, с приложением сценария)
- Игра: герой проходит как минимум два уровня сложности, выполняя какие-либо задания. Пользователь должен влиять на ход развития сюжета выбирая один из предложенных вариантов, вводя текст с клавиатуры и т.д. Нельзя повторять в точности уже существующие игры. Игры с драками и стрельбами не допускаются к конкурсу.
- Образовательный проект: подготовить доклад-рассказ на свободную тему.

#### 4. РЕГИСТРАЦИЯ

4.1. Для участия в конкурсе необходимо в срок до 20 декабря 2020 года зарегистрироваться по электронной ссылке: <https://forms.gle/zW4cH8KPN39yGB8LA>.

4.2. После завершения периода регистрации, заявки на участие не принимаются.

#### 5. ПОРЯДОК ОЦЕНКИ ПРОЕКТОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

5.1. Для оценки проектов участников конкурса организаторами формируется Жюри.

5.2. Члены Жюри оценивают проекты согласно следующим критериями:

- 1) Оригинальность – оценивается степень заимствования идей и решений из различных источников.  
Максимум 10 баллов.
  - 2) Трудоемкость – оценивается объем работ, выполненных по проекту.  
Максимум 10 баллов.
  - 3) Эстетичность – эстетическое и художественное оформление (предпочтение отдается авторскому исполнению графических работ)  
Максимум 10 баллов.
  - 4) Сложность программирования (использование ветвления, циклов, функций и т.д.)  
Максимум 10 баллов.
  - 5) Общее впечатление – эстетичность проекта и целостность его презентации.  
Максимум 5 баллов.
- 5.3. На основании баллов, заработанных командой, выстраивается общий рейтинг. Победитель определяется по наибольшему количеству баллов за проект.
- 5.4. Победители Конкурса получают дипломы 1,2,3 степени.
- 5.5. Все участники Конкурса получают сертификаты.

## **6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

- 6.1. Итоги конкурса будут опубликованы до 27 декабря 2020г. на сайте <https://fakel.tom.ru/>.
- 6.2. Всем участникам высылаются электронные сертификаты, а победителям в каждой возрастной категории высылаются дипломы 1,2 и 3 степени.
- 6.3. Все педагоги, подготовившие участников к Фестивалю-конкурсу, награждаются благодарственными письмами.

Координатор конкурса по организационным вопросам: Жукова Диана Валерьевна, педагог-организатор МБОУ ДО ДДиЮ «Факел»; тел.: 8-923-404-99-18; e-mail: [robofakel@mail.ru](mailto:robofakel@mail.ru).

Координатор конкурса по техническим вопросам: Яркв Кирилл Алексеевич, методист МБОУ ДО ДДиЮ «Факел»; тел.: 8-983-23-65-111; e-mail: [kgemn00@gmail.com](mailto:kgemn00@gmail.com).