

РЕГЛАМЕНТ

проведения Челябинской областной олимпиады по креативному программированию с использованием языка программирования Scratch

1. **Цель:** поддержка инициатив Правительства Российской Федерации по популяризации и широкому распространению интереса к программированию среди школьников.

2. Задачи:

2.1. Популяризация программирования среди школьников, учителей и родителей.

2.2. Определение сильнейших и наиболее креативных участников.

2.3. Формирование и развитие сообщества начинающих программистов в подростковой среде.

2.4. Мотивирование школьников на участие в инновационных научных и образовательных проектах.

3. Возраст участников: 7 – 9 классы

4. Официальный язык олимпиады по креативному программированию с использованием языка программирования Scratch – русский.

5. Организаторы олимпиады:

Международная школа программирования «Алгоритмика» (филиал в г. Челябинск) и МАОУ «ОЦ «НЬЮТОН» г. Челябинска.

6. Сроки, место и порядок проведения олимпиады:

6.1. Формат проведения олимпиады – дистанционный.

6.2. Олимпиада проводится с использованием веб-платформы Международной школы программирования «Алгоритмика».

6.3. Сроки проведения олимпиады: с «16» ноября по «18» ноября (включительно) желающие принять участие заполняют анкету участника <https://forms.gle/5EUgFD96MkRwp6Ax5>.

«21» ноября всем заявленным участникам по указанным контактным данным будут направлены логины, пароли, инструкция по работе на платформе Международной школы программирования «Алгоритмика».

На создание проектов, отводится 5 дней. В срок до 23:55 «26» ноября 2021 г. проекты должны быть завершены, доступ на платформу будет закрыт.

В срок с «26» ноября 2021 г. по «30» ноября 2021 г. жюри оценивает проекты и определяет победителей олимпиады.

6.4 Один участник может участвовать только в одной номинации олимпиады по креативному программированию.

7. Номинации олимпиады по креативному программированию

7.1. Номинация «Музыкальный клип»

Работа представляет собой анимированный клип, выполненный в среде программирования Scratch. Участник выбирает любую понравившуюся песню, придумывает подходящий по смыслу сюжет и создает анимированный проект.

7.2. Номинация «Компьютерная игра»

Работа представляет собой компьютерную игру – проект, выполненный в среде программирования Scratch. Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр. Игра должна представлять собой

законченный проект, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

8. Критерии оценки выполненных работ

Максимальный балл за выполненный проект: 100 баллов, которые складываются из оценки следующих критериев.

8.1. Завершенность проекта: проект должен иметь понятное начало и завершение – от 0 до 25 баллов.

8.2. Целостность сценария и содержательность проекта: понятная навигация, правила, продуманный дизайн – от 0 до 25 баллов.

8.3. Техническая реализация проекта: использование полного инструментария языка программирования для достижения целей проекта – от 0 до 15 баллов.

8.4. Креативность/оригинальность идеи проекта – от 0 до 15 баллов.

8.5. Качество звукового сопровождения и графического исполнения – от 0 до 10 баллов.

8.6. Особое мнение эксперта: на основе частного мнения эксперта оценивается оригинальность работы и исполнения проекта – от 0 до 10 баллов.

9. Награждение участников

9.1. Количество победителей составляет 10 % от количества участников интернет-олимпиады. Количество призеров составляет 25 % от количества участников.

9.2. Все участники олимпиады получают электронный сертификат участника.

9.3. Призеры олимпиады получают дипломы Международной школы программирования «Алгоритмика».

9.4. Победители олимпиады получают дипломы Международной школы программирования «Алгоритмика» и памятные призы.

10. Контактная информация

E-mail: cheliabinsk@algoritmika.org, maouoc4@mail.ru, телефон: +7 (932) 303-09-99