

Регламент номинации

Программирование в среде Scratch

1. Участие: индивидуальное и командное (максимально 3 человека).

2. Возрастные категории: 1) 6-11 лет; 2) 12-14 лет; 3) 15-18 лет.

Описание задания.

К участию в номинации представляются авторские программные продукты, выполненные в среде Scratch 3.0. При использовании чужих программных продуктов обязательно наличие в описании к проекту ссылок на оригинал и комментарий, чем новый проект отличается от прототипа.

Для работы над проектом можно использовать бесплатные ресурсы сайта <https://scratch.mit.edu/>

3. Тематические разделы:

«Мультфильм»

Участник выбирает или придумывает занимательный сюжет и рассказывает анимированную историю – мультфильм (моя семья, мои игрушки (игры), мой питомец, моя школа, мои друзья, мои любимые сказки и т.д.).

«Викторина»

Участник придумывает обучающий сюжет (например, с помощью персонажей, выполняющих роль ведущих викторины и т. п.), выбирает тематику викторины и составляет вопросы в интересующей его области. В начале викторины необходимо сообщить, чему она посвящена. Это может быть:

- *предметная или межпредметная область науки и (или) образования* (например, "Математика", "История", "Робототехника", и т.п.);

- *история открытия - события* («Изобретение двигателя внутреннего сгорания», «Награды Второй Мировой войны» и т.д.);

- *сфера человеческой деятельности* («Использование искусственных спутников Земли для...», «Изучение поведения собак для понимания...» и т.п.).

Работа должна представлять собой интерактивную компьютерную игру-викторину, построенную в виде занимательного диалога программы и пользователя.

В викторине должны присутствовать разные типы вопросов: открытые, с выбором одного или нескольких вариантов ответа, а также, должен вестись подсчет правильных/неправильных ответов.

«Игра»

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.

2. Критерии оценки проектов:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации 0-2 балла;
- оригинальность идеи и содержание проекта 0-5 баллов;
- творческий подход - 0-5 баллов;
- сложность проекта - 0-5 баллов;
- качество исполнения - понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации 0-8 баллов;
- качество алгоритма - 0-10.
 - в **1 возрастной категории** оценивается умение использовать группы блоков (движение, внешность, звук и др.) и понимание работы со спрайтами (слои, передача управления между объектами).
 - во **2 возрастной категории** оценивается умение использовать группы блоков (движение, внешность, звук и др.) Понимание работы со спрайтами, параллельное и последовательное исполнение программы, передача управления между спрайтами, ветвления программы;
 - в **3 возрастной категории** оценивается использование интерактивных возможностей Scratch, наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс; отсутствие ошибок в алгоритме игры, умение работать с переменными, списками и рюкзаками.

3. Отбор победителей.

Победители определяются по наибольшему количеству набранных баллов отдельно в каждой возрастной категории и по каждому тематическому разделу.

4. Награждение.

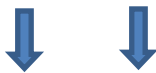
Призы участникам конкурсных проектов Scratch представлены главным судьей данной номинации **Голиковым Денисом Владимировичем**, автором учебников по программированию в среде Scratch, автором онлайн-курсов по программированию для детей <https://codim.online/>.

- всем участникам подарок - пакет «Старт» любого курса “Codim online”,
- за III место - 1 месяц бесплатного обучения на любом курсе “Codim online”.
- за II место - 2 месяца бесплатного обучения на любом курсе “Codim online”.
- За I место - 3 месяца бесплатного обучения на любом курсе “Codim online”.



Для участия в номинации необходимо:

✓ Выполнить проект в соответствии с выбранным тематическим разделом и критериями оценки.



- ✓ Сохранить проект на сайте <https://scratch.mit.edu/> и запомнить ссылку на него.
- ✓ Заполнить Единую форму регистрации на страничке Чемпионата в ВКонтакте https://vk.com/cup_vector_plus_plus и указать ссылку на свой проект в разделе «Ссылка на видео».



- ✓ **Обязательно** отправить на электронную почту организатора Чемпионата cup@vector-plus-plus.ru скан-копию (или фото) заполненной формы «Согласия на использование персональных данных».

Внимание! Материалы, присланные не в соответствии с Требованиями к регистрации и отправке или после указанного срока окончания приема работ, не рассматриваются.