

также развитие научно-технического творчества и проектного мышления обучающихся с помощью среды программирования Scratch.

2.2 Задачи конкурса:

- оказание содействия в развитии творчества, выявление и поддержка талантливых детей в сфере IT-технологий;
- содействие в популяризации IT – технологий среди детей как средств интеллектуального досуга и развития;
- формирование познавательного интереса к диким и домашним животным как к живым существам; воспитание желания заботиться о животных, соблюдая правила поведения с ними; воспитание чувства ответственности людьми за сохранность уникальных видов животных, сохранившихся на планете Земля, охрану окружающей среды.
- развитие эстетического восприятия образа животных и умения передавать увиденное в конкурсном проекте;
- предоставление участникам возможности соревноваться в масштабе, выходящим за рамки учреждения и региона.

3. Участники Конкурса

3.1 Участниками Конкурса являются граждане Российской Федерации в возрасте от 7 до 13 лет: обучающиеся школ, лицеев, гимназий и других образовательных учреждений; школьники, посещающие центры цифрового образования «IT-куб», и другие центры дополнительного образования.

3.2 Участие в конкурсе индивидуальное

4. Структура и порядок проведения Конкурса

4.1 Сроки проведения Конкурса с 03.04.2023 по 26.04.2023

4.2 Прием конкурсных работ с 03.04.2023 по 20.04. 2023г.

Для участия в конкурсе необходимо: пройти регистрацию, заполняя все обязательные поля в форме и предоставляя Организатору необходимую для участия информацию (Приложение 2) и прикрепить готовую работу. Форма заявки, срок и порядок ее подачи определяются Организатором и размещаются по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/640c02d53e9d08094e6343fb/>

- подать заявку на платформе Навигатор: Мероприятия в образовании Оренбургской области по ссылке https://events.edu.orb.ru/page/ACT_17ORG8000481103231218 (*только для жителей Оренбургской области);

Отправляя заявку, участники дают согласие в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных» Организатору, расположенному по адресу: г. Орск, Оренбургская область, пр-т Ленина д.81, на сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передачу, предоставление, доступ (в случаях прямо предусмотренных действующим законодательством Российской Федерации с соблюдением требований внутренних актов Организатора), обезличивание, блокирование, уничтожение, удаление персональных данных: ФИО, возраст, образовательное учреждение, телефон, электронный адрес, данные о населенном пункте, адрес проживания Участника (в случае направления сувенирной продукции почтой) с использованием неавтоматизированных и автоматизированных средств обработки в целях регистрации сведений, необходимых для участия в Конкурсе.

4.3. С 20.04.2023г по 25.04.2023г. осуществляется экспертиза и оценка конкурсных работ комиссией, подведение итогов.

4.4 Итоги Конкурса будут опубликованы не позднее 26.04.2023г. в официальной группе Vk.com, Одноклассники ЦЦО «IT-куб» ГАПОУ ОНТ им.В.А.Сорокина.

5. Требования к работам

5.1 На конкурс принимаются проекты, созданные в среде программирования Scratch в следующих номинациях:

- интерактивная книга;

- интерактивный плакат;
- компьютерная игра;
- мультфильм.

5.2 Работы принимаются в соответствии со следующими возрастными категориям:

- младшая возрастная категория (7 – 8 лет);
- средняя возрастная категория (9 – 10 лет);
- старшая возрастная категория (11 – 13 лет).

5.3. Конкурсная работа должна соответствовать предложенной тематике Конкурса: «Фауна Земли». В работах можно рассказать о своем домашнем питомце, о правилах заботы о нем; об уникальных диких животных, проживающих только в твоём регионе; о диких животных, занесенных в Красную книгу.

Проекты, участвующие в конкурсе должны соответствовать следующим техническим требованиям:

1) Интерактивная книга и плакат:

- спрайты героев выполняются участником в графическом редакторе (Scratch, Paint, и др.), в том числе путем редактирования готовых фото, рисунков;
- фон и звуковое сопровождение могут быть загружены в работу в готовом виде;
- работы, в которых используются только готовые элементы из коллекций Scratch, снимаются с конкурса.

2) Компьютерная игра:

- допустимо создать в игре несколько уровней;
- добавить музыкальное сопровождение игры;
- необходимо сопроводить игру инструкцией, с заданными в ней правилами;
- представить в игре минимум три части: начало, игровой период, завершение игры;
- проект может представлять собой линейную или нелинейную игру, сюжет которой основан на новой авторской идее или по мотивам известных игр, фильмов и прочего;
- игровой процесс может сопровождаться кадрами, включающими диалоги героев, развитие событий, перемещение героев и прочее.

3) Мультфильм:

- проект представляет собой анимационный ролик с наложенной озвучкой;
- приветствуется использование нестандартных для среды Scratch персонажей и собственных записанных «голосовых фрагментов»;
- допустимо использование интерактивных игровых элементов;
- приветствуется использование нескольких спрайтов;
- спрайты героев выполняются участником в графическом редакторе (Scratch, Paint, и др.), в том числе путем редактирования готовых фото или рисунков;
- фон и звуковое сопровождение могут быть загружены в готовом виде;
- интерактивный мультфильм с мультипликационными кадрами должен включать: диалоги героев, развитие событий, перемещение героев и прочее.

5.4. Один участник может направить на Конкурс не более 1 работы.

5.5. Работы, представленные на конкурс должны быть авторскими.

5.6. К участию в Конкурсе не допускаются:

- работы, не соответствующие требованиям настоящего Положения или поступившие позднее срока;
- авторы, возраст которых не соответствует заявленной категории;
- ранее участвовавшие в мероприятиях;
- работы имеющие признаки плагиата.

6. Награждение победителей Конкурса

6.1. Конкурсная комиссия проводит экспертизу конкурсных работ, согласно основным критериям (Положение 3).

Победители и призеры определяются в каждой номинации в соответствии с тремя возрастными категориями:

- младшая возрастная категория (7 – 8 лет);
- средняя возрастная категория (9 – 10 лет);
- старшая возрастная категория (11 – 13 лет).

6.2. Все конкурсанты получают электронные сертификаты участников, победители и призеры награждаются дипломами I, II, III степени. Все наградные материалы будут высланы после объявления результатов, по каждому из конкурсов в отдельности, на электронную почту участникам в электронном виде.

6.3. Повторное рассмотрение предоставленных работ с учетом апелляционных жалоб, не предусматривается.

6.4. Оценка работ участников Конкурса проводится компетентным жюри, выбираемым из состава педагогических работников Центра, администрации ЦЦО «IT –куб» ГАПОУ ОНТ им.В.А.Сорокина, экспертами (Приложение 1).

7. Контакты для связи

7.1. Любые вопросы, касающиеся проведения Конкурса, конкурсной документации, технических требований к проекту и другие, могут направляться Участниками Конкурса по электронному адресу: itcube-ont@yandex.ru. В теме письма необходимо указать **название конкурса**.

Приложение №1

Состав жюри Конкурса

- 1. Саладай Алексей Владимирович** – председатель комиссии, руководитель ЦЦО «IT – куб» ГАПОУ ОНТ им.В.А.Сорокина.
- 2. Самарина Елена Викторовна** – методист ЦЦО «IT – куб» ГАПОУ ОНТ им.В.А.Сорокина.
- 3. Ступникова Марина Федоровна** – методист ЦЦО «IT – куб» ГАПОУ ОНТ им.В.А.Сорокина.
- 4. Писарева Ксения Сергеевна** – педагог дополнительного образования по направлению «Основы алгоритмики и логики»
- 5. Бирюкова Оксана Константиновна**, кандидат биологических наук, руководитель добровольческой организации "Экологи ОНТ"
- 6. Лупова Ирина Викторовна**, кандидат биологических наук, доцент

Форма заявки

Всероссийского конкурса проектов в среде программирования Scratch «Фауна Земли»

Наименования субъекта РФ

Наименование образовательной организации

Фамилия Имя Отчество Наставника

Фамилия Имя Отчество Участника

Возрастная категория:

- младшая возрастная категория (7 – 8 лет);
- средняя возрастная категория (9 – 10 лет);
- старшая возрастная категория (11 – 13 лет).

Номинация:

- Интерактивная книга, созданная в среде программирования Scratch;
- Интерактивный плакат, созданный в среде программирования Scratch
- Компьютерная игра, созданная в среде программирования Scratch;
- Мультфильм, созданный в среде программирования Scratch;

Мобильный телефон для связи

Электронная почта

Согласие на обработку персональных данных. Ваши персональные данные обрабатываются в соответствии с ФЗ-152 "О персональных данных"

Файл

Критерии оценки работ по номинации Интерактивная книга, плакат

№п/п	Критерии оценивания работ	Содержание	Количество баллов
1	Технологическая сложность.	– правильность выполненной работы; – детализация; – звуковое сопровождение; – смена костюмов и/или фона; – использование клонов. - законченность проекта	0-5 баллов
2	Соответствие тематике.	Проекты отражают тематику Конкурса: «Фауна Земли».	0-5 баллов
3	Оформление проекта	– единый стиль, гармоничная цветовая гамма; – фон не отвлекает внимание зрителей своей чрезмерной яркостью; - герои выполнены в графическом редакторе – качественная обработка спрайтов.	0-5 баллов
4	Эмоциональное воздействие на аудиторию.	общее эстетическое впечатление (критерий связан с технологической сложностью и оформлением проекта).	0-5 баллов
5	Уникальность проекта	Аналогичная идея проекта часто используется в учебном процессе – 0 баллов схожесть работы встречается 4 и более раз – 1 балл схожесть работы встречается 3 раза – 2 балла схожесть работы встречается 2 раза – 3 балла схожесть работы встречается 1 раз – 4 балла За основу проекта взята оригинальная идея – 5 баллов	Максимально 5 баллов

Максимальное количество баллов – 25. Победителями и призерами становятся участники, набравшие наибольшее количество баллов и преодолевшие порог 17 баллов.

Критерии оценки работ по номинации Компьютерная игра

№п/п	Критерии оценивания работ	Содержание	Количество баллов
1	Технологическая сложность.	правильность выполненной работы; - детализация; - звуковое сопровождение; - смена костюмов и/или фона; - использование клонов; - использование переменных; - использование списков - использование уровней - использование других блоков.	0-5 баллов
2	Соответствие тематике.	Проекты отражают тематику Конкурса: «Фауна Земли».	0-5 баллов
3	Оформление проекта	– единый стиль, гармоничная цветовая гамма;	0-5 баллов

		– фон не отвлекает внимание зрителей своей чрезмерной яркостью; - игра имеет минимум три части - игровой процесс сочетается с кадрами – качественная обработка спрайтов.	
4	Эмоциональное воздействие на аудиторию.	общее эстетическое впечатление (критерий связан с технологической сложностью и оформлением проекта).	0-5 баллов
5	Уникальность проекта	Аналогичная идея проекта часто используется в учебном процессе – 0 баллов схожесть работы встречается 4 и более раз – 1 балл схожесть работы встречается 3 раза – 2 балла схожесть работы встречается 2 раза – 3 балла схожесть работы встречается 1 раз – 4 балла За основу проекта взята оригинальная идея – 5 баллов	Максимально 5 баллов

Максимальное количество баллов – 25. Победителями и призерами становятся участники, набравшие наибольшее количество баллов и преодолевшие порог 17 баллов.

Критерии оценки работ по номинации Мультфильм

№п/п	Критерии оценивания работ	Содержание	Количество баллов
1	Технологическая сложность.	– правильность выполненной работы; – детализация; – звуковое сопровождение; – смена костюмов и/или фона; – использование клонов. - законченность проекта - анимационный ролик	0-5 баллов
2	Соответствие тематике.	Проекты отражают тематику Конкурса: «Дикие и домашние животные».	0-5 баллов
3	Оформление проекта	– единый стиль, гармоничная цветовая гамма; – фон не отвлекает внимание зрителей своей чрезмерной яркостью; – качественная обработка спрайтов.	0-5 баллов
4	Эмоциональное воздействие на аудиторию.	общее эстетическое впечатление (критерий связан с технологической сложностью и оформлением проекта).	0-5 баллов
5	Уникальность проекта	Аналогичная идея проекта часто используется в учебном процессе – 0 баллов схожесть работы встречается 4 и более раз – 1 балл схожесть работы встречается 3 раза – 2 балла схожесть работы встречается 2 раза – 3 балла схожесть работы встречается 1 раз – 4 балла За основу проекта взята оригинальная идея – 5 баллов	Максимально 5 баллов

Максимальное количество баллов – 25. Победителями и призерами становятся участники, набравшие наибольшее количество баллов и преодолевшие порог 17 баллов.