

СОГЛАСОВАННО:

Директор департамента образования
Администрации г. Омска



Л.Г. Ефимова
2020 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Ректор ОмГУПС



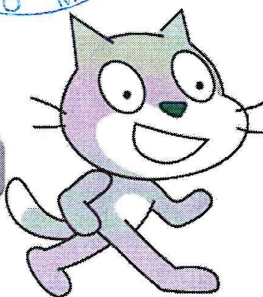
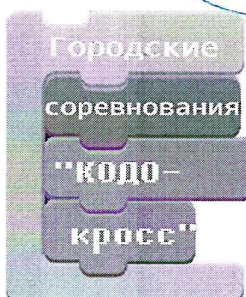
С.М. Овчаренко
» 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор детского клуба «ТехникУМ»



В.Г. Аксенов
» 2020 г.



Положение о проведении городских соревнований по программированию в программе Scratch «КОДО-кросс»

I Общие положения

1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения городского детского соревнования по программированию в программе Scratch «КОДО-кросс» для обучающихся общеобразовательных учреждений города Омска, подведомственных департаменту образования Администрации города Омска, (далее – Соревнования), порядок участия в конкурсе и определения победителей.

2. Основной целью Соревнований является развитие и реализация творческих способностей обучающихся программированию, их дальнейшего профессионального самоопределения.

3. Организатором Соревнований является детский клуб «ТехникУМ» и Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный университет путей сообщения» (далее – ОмГУПС) при поддержке департамента образования Администрации города Омска (далее – департамент образования).

4. Место проведения Соревнований: город Омск, **пр. Маркса, 35**, Омский государственный университет путей сообщения.

5. Принимая участие в Соревнованиях, гости и участники тем самым соглашаются с Положением о проведении Соревнований.

6. В Соревнованиях на добровольной основе принимают участие учащиеся 1-11х классов.

7. Участниками Соревнований могут быть граждане Российской Федерации, иностранные граждане и лица без гражданства.

8. Соревнования имеют фонд ценных призов и дипломов, распределяемых между участниками, занявшими призовые места в каждой из категорий.

9. Участие в Соревнованиях является бесплатным.

10. Соревнования проводятся по нескольким направлениям с применением знаний программы Scratch 2.

Рабочим языком проведения Соревнований является русский язык.

II. Цели Соревнований

11. Популяризация изучения основ программирования и научно-технического творчества молодежи.

12. Развитие российского сообщества программистов на языке Scratch

13. Содействие эффективному формированию знаний, умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме

14. Развитие интереса и мотивации учащихся к изучению современных информационных технологий.

15. Стимулирование образовательных учреждений активно внедрять программирование в образовательный процесс.

16. Формирование профориентационной направленности к получению профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

17. Выявление, отбор и поддержка талантливой молодежи.

III. Участники Соревнований

18. Соревнования проводятся среди учеников 1-11х классов, увлеченных программированием в среде Scratch 2.

19. Участники Соревнований делятся на 3 возрастные категории:

- младшая: учащиеся до 4 класса включительно;
- средняя: учащиеся 5-8 классов;
- старшая: учащиеся 9-11 классов.

20. Участники Соревнований в обязательном порядке должны пройти процедуру регистрации в соответствии с правилами, установленными в Положении.

Участие в Соревнованиях – индивидуальное. Один человек принимает участие только в одном направлении Соревнований.

21. Соревнования проводятся по нескольким направлениям (приложение № 1):

22. **Мульти-код** (Создание творческого проекта, выполненного в среде программирования Scratch 2, в форме анимации, на тему одного из произведений

(стих, рассказ, басня и др.), изучаемых в рамках учебных предметов «Русский язык», «Русская литература».)

23. **Игро-код** (Создание игрового проекта, выполненного в среде программирования Scratch 2, в форме компьютерной игры с нелинейной структурой на заданные тему и условия).

24. **Научо-код** (Создание образовательного проекта, выполненного в среде программирования Scratch 2, на одну из тем, изучаемых в рамках учебных предметов «Физика», «Математика», «Информатика» и т.д. Он может быть представлен в виде интерактивной модели, тренажера и пр.)

25. **Свободный проект** (К участию в номинации принимаются сделанные заранее индивидуальные работы участников, как в форме анимации, так и в форме игры. Работа должна представлять собой проект, выполненный в среде программирования Scratch 2 на свободную тему (темы Свободных проектов в приложении №2).

26. **Свободный проект – модификатор** (К участию в номинации принимаются сделанные заранее индивидуальные работы участников, как в форме анимации, так и в форме игры или научного проекта. Работа должна представлять собой проект, выполненный в среде программирования, созданной на основе Scratch (Snap!, Panther, BУОВ, App Inventor и т.п.) на свободную тему.

27. При нарушении участником Соревнований техники безопасности и общего порядка в месте проведения Соревнований Оргкомитет Соревнований может дисквалифицировать участника на любом этапе.

28. Педагоги не могут принимать участие в Соревнованиях и в каком либо виде помогать участникам. Участники, нарушившие данное правило – дисквалифицируются.

29. Все участники Соревнований должны быть заранее обеспечены необходимым оборудованием для полноценного участия. Ноутбуки с установленной программой Scratch 2 участники привозят с собой.

30. Транспортные и организационные расходы на переезд участников до места проведения Соревнований и обратно возлагаются на отправляющую сторону.

IV. Руководство Соревнованиями

31. Общее руководство подготовкой и проведением Соревнованиями осуществляет Оргкомитет.

32. Оргкомитет:

- Формирует и утверждает состав судейской коллегии, программу проведения, виды Соревнований, направления Соревнований, правила проведения Соревнований, список победителей и призеров Соревнований;
- Готовит информационное письмо о проведении Соревнований;
- Проводит регистрацию участников в соответствии с требованиями Положения о Соревнованиях;
- Проверяет полномочия и заявки команд;
- Проверяет документы участников на соответствие требованиям Положения о Соревнованиях;
- Готовит документацию для допуска участников к Соревнованиям.

33. Судейская коллегия :

- Осуществляет оценку проектов (работ) участников в соответствии с настоящим Положением о Соревнованиях, определяет кандидатуры победителей и призеров, распределяет рейтинговые места;
- Вносит в Оргкомитет предложения по вопросам совершенствования организации проведения и обеспечения Соревнований.

34. Итоговая оценка, полученная участником Соревнований и утвержденная судейской коллегией после проведения всех оценочных процедур – не подлежит апелляции.

35. Решение судейской коллегии оформляется протоколом и утверждается председателем. Протокол заседания судейской коллегии содержит следующие сведения:

- состав судейской коллегии;
- количество прибывших команд;
- количество заявленных и допущенных участников;
- общее количество участников с указанием возраста;
- рейтинговую оценку проекта (работы).

36. Состав оргкомитета, судейской коллегии, список партнеров и спонсоров Соревнований может меняться и расширяться в ходе подготовки к Соревнованиям.

V. Порядок и сроки проведения Соревнований

37. Соревнования проводятся 23 апреля 2020 г.

38. Для участия в Соревнованиях необходимо до апреля включительно подать заявку на сайте <http://tehnikum55.ru>

39. Свободный проект проводится в формате стендовой защиты участниками своих работ. На месте проведения участник располагает свой ноутбук для воспроизведения проекта. Во время обхода стендов судейской коллегией участник должен быть готов презентовать свой проект и отвечать на вопросы конкурсной комиссии.

40. Результаты Соревнований определяются в день проведения судейской коллегией и оглашаются на торжественном подведении итогов. Победителям вручаются дипломы, медали, кубки, грамоты от организаторов Соревнований и подарки от компаний-партнеров.

41. Результаты Соревнований публикуются в интернете по адресу: <http://tehnikum55.ru> .

VI. Авторские права

42. Передавая проект на рассмотрение судейской коллегии, участник Соревнований тем самым подтверждает, что:

- он является правообладателем проекта или обладает правами на использование проекта для участия в Соревнованиях;
- не нарушает права на результаты интеллектуальной деятельности третьих сторон;

- права на этот проект не имеют каких-либо обременений или ограничений, никому не переданы, не отчуждены, не уступлены, не заложены, никаких споров, исков, либо иных претензий третьих лиц в отношении прав на проект не имеется, и они свободны от любых прав третьих лиц;
- использование организаторами Соревнований демонстрационных файлов проекта, в том числе размещение их в открытом доступе на интернет сайтах и в СМИ, не нарушает прав на результаты интеллектуальной деятельности или иных прав как самого участника соревнований, так и третьих лиц;
- он согласен с тем, что организаторы Соревнований вправе по своему усмотрению использовать демонстрационные файлы проекта без каких-либо ограничений и выплаты участнику Соревнований какого-либо вознаграждения;
- в случае возникновения каких-либо претензий третьих лиц в отношении предоставленного проекта, участник Соревнований обязуется их урегулировать без привлечения организаторов Соревнований.

43. Участник Соревнований передает организаторам Соревнований и организациям входящим в одну группу лиц с организаторами Соревнований (в соответствии с определением в статье 9 Федерального Закона РФ № 135) неисключительные права на использование демонстрационных файлов проекта (включая: право на воспроизведение, распространение, импорт, публичный показ, передачу в эфир, сообщение для всеобщего сведения) и разрешает организаторам Соревнований использовать предоставленные демонстрационные файлы для их копирования или преобразования как целое или как часть, отдельно или в связях с любыми словами и/или рисунками. Права считаются предоставленными с момента подачи заявки на участие в Соревнованиях.

VII. Изменение условий действующих Соревнований

44. Участие в Соревнованиях регламентируется официальными условиями Соревнований, актуальная редакция которых размещается на сайте <http://tehnikum55.ru>.

45. Оргкомитет Соревнований имеет право вносить изменения в условия действующих Соревнований, направленные на развитие и повышение качества и эффективности конкурсных процедур.

46. Подавая заявку на участие в Соревнованиях, руководитель от своего имени и от имени участника команды подтверждает согласие с актуальными условиями Соревнований.

47. Непосредственно перед отправкой заявки на Соревнование, руководитель обязан ознакомиться с возможными изменения первоначальной редакции условий Соревнований и, в случае необходимости, внести необходимые правки в документы своей заявки.

48. Оргкомитет Соревнований гарантирует, что правки, вносимые в условия действующих Соревнований, будут соответствовать принципу «обратной совместимости» – более ранняя редакция условий действующий Соревнований не будет противоречить более поздней редакции условий Соревнований и комплект заявки, отправленный в период действия ранней редакции условий Соревнований, будет удовлетворять требованиям более поздней редакции условий Соревнований.

Направления городских соревнований по программированию
в программе Scratch «КОДО-кросс»

Примерное задание	Время на выполнение задания
Мульти-код	
Создание творческого проекта, выполненного в среде программирования Scratch 2, в форме анимации, на тему одного из произведений (стих, рассказ, басня и др.), изучаемых в рамках учебных предметов «Русский язык», «Русская литература». При подведении итогов будет учитываться не только сложность и качество выполнения, но и оригинальность идеи, творческий подход и дизайн.	На выполнение задания дается 3 астрономических часа
Игро-код	
Создание игрового проекта, выполненного в среде программирования Scratch 2, в форме компьютерной игры с нелинейной структурой на заданные тему и условия. При подведении итогов будет учитываться оригинальность идеи, творческий подход, сложность алгоритмов, качество исполнения, дизайн.	На выполнение задания дается 3 астрономических часа
Науко-код	
Создание образовательного проекта, выполненного в среде программирования Scratch 2, на одну из тем, изучаемых в рамках учебных предметов «Физика», «Математика», «Информатика». Он может быть представлен в виде интерактивной модели, тренажера и пр.	На выполнение задания дается 3 астрономических часа
Свободный проект	
К участию в номинации принимаются сделанные заранее индивидуальные работы участников, как в форме анимации, так и в форме игры. Работа должна представлять собой проект, выполненный в среде программирования Scratch 2 на предложенную тему.	Подготавливается заранее
Свободный проект – модификатор	
К участию в номинации принимаются сделанные заранее индивидуальные работы участников, как в форме анимации, так и в форме игры или научного проекта. Работа должна представлять собой проект, выполненный в среде программирования, созданной на основе Scratch (Snap!, Panther, BYOB, App Inventor и т.п.) на свободную тему.	Подготавливается заранее

Темы Свободных проектов

1. Звуки музыки (развлекательный или образовательный проект, использующий музыку, написанную в программе Scratch 2)
2. В мире животных (развлекательный или образовательный проект, использующий сюжеты или факты про животный мир)
3. Вперед в Будущее (развлекательный или образовательный проект, использующий представления о технологии будущего)
4. По железной по дороге.. (развлекательный или образовательный проект, использующий сюжеты или факты, связанные с ЖД инфраструктурой)
5. Любимая книга (развлекательный или образовательный проект, использующий сюжеты любых литературных произведений)
6. Занимаясь спортом (развлекательный или образовательный проект, использующий сюжеты, факты или правила различных видов спорта)
7. Земля Сибирская (развлекательный или образовательный проект, использующий сюжеты или факты, связанные с историей Омска и области)