

УТВЕРЖДЕНО
Приказ Министра
образования Республики
Беларусь

30.03.2018 № 242

Регламент проведения
республиканского конкурса
«Программирование в среде
Scratch»

1. Общие положения

1.1. Настоящий регламент определяет цели и задачи, конкурсные требования и порядок проведения республиканского конкурса «Программирование в среде Scratch» (далее – конкурс).

1.2. Организатором конкурса является Министерство образования Республики Беларусь совместно с государственным учреждением «Администрация Парка высоких технологий» (далее – Парк высоких технологий).

1.3. Цель конкурса – развитие интереса и мотивации учащихся к изучению современных информационных технологий, формирование профориентационной направленности к получению профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

1.4. Основными задачами конкурса являются:
содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию знаний, умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме;
стимулирование творческой активности в области информационных и компьютерных технологий;
популяризация образования в области информационных технологий.

1.5. Для подготовки и проведения конкурса создается организационный комитет, состав которого утверждается приказом Министра образования Республики Беларусь.

1.6. Организационный комитет (далее – оргкомитет):
доводит информацию о проведении конкурса до сведения учреждений образования;
взаимодействует с организациями по вопросам предоставления безвозмездной (спонсорской) помощи для проведения конкурса;
принимает заявки на участие в конкурсе;

определяет состав жюри;
анализирует и обобщает итоги конкурса;
выполняет иные функции, предусмотренные законодательством.

1.7. Жюри конкурса:

доводит до сведения участников конкурса критерии оценки;
определяет победителей конкурса;
информирует участников о результатах их участия в конкурсе;
вносит в оргкомитет предложения по награждению победителей;
рассматривает во время проведения конкурса обращения участников;

вносит при необходимости предложения о награждении отдельных участников специальными призами.

1.8. Конкурс проводится на добровольной и безвозмездной основе.

2. Порядок проведения конкурса

3.1. Конкурс состоит из трех туров:

первый тур – с 01.04.2018 по 20.04.2018 – прием, регистрация конкурсных заявок;

второй тур – с 21.04.2018 по 25.04.2018 – рассмотрение жюри конкурса конкурсных материалов и отбор участников для участия в заключительном этапе конкурса.

Список участников, отобранных для участия в заключительном этапе конкурса, публикуется 26.04.2018 на интернет-сайтах Парка высоких технологий и Министерства образования Республики Беларусь. Участники, прошедшие в заключительный этап конкурса, извещаются по указанному в заявке адресу электронной почты;

третий этап – с 05.05.2018 по 06.05.2018 – заключительный (очный) проводится на базе отдела образования, спорта и туризма Оршанского райисполкома в г.Орше. На третьем этапе участники готовят творческий проект по определенной оргкомитетом теме.

3.2. Состав участников заключительного этапа в каждой номинации и победителей конкурса определяется решением оргкомитета и жюри конкурса.

3.3. С 07.05.2018 по 29.06.2018 оргкомитет конкурса подводит итоги, анализирует и обобщает итоги конкурса, планирует перспективы его проведения на 2019 год.

3. Условия участия в конкурсе и критерии оценки проектов

4.1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся учреждений общего среднего образования II-VIII классов.

4.2. Количество участников первого тура конкурса не ограничено.

4.3. Конкурс проводится по трем номинациям: «Вещь из мира будущего», «Анимированная задача», «Компьютерная игра».

Номинация «Вещь из мира будущего»

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся II-III классов учреждений общего среднего образования.

Конкурсная работа представляет собой творческий проект, выполненный в среде программирования Scratch, в форме озвученной анимации, которая отражает представление детей об изобретениях, которые войдут в повседневный обиход и изменят привычный мир завтра (беспилотный автомобиль, умная мусорка, криптомат, и др.).

Номинация «Анимированная задача»

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся IV классов учреждений общего среднего образования.

Конкурсная работа представляет собой творческий проект, выполненный в среде программирования Scratch, в форме озвученной анимации, в которой решается математическая задача по сюжету известной сказки или мультфильма.

Номинация «Компьютерная игра»

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы учащихся V-VIII классов учреждений общего среднего образования.

Конкурсная работа представляет собой компьютерную игру, выполненную в среде программирования Scratch в одном из трех жанров: **игра-аркада, игра-головоломка и развивающая игра.**

Оценка работ в номинации «Компьютерная игра» проводится отдельно в двух возрастных группах: V-VI классы и VII-VIII классы.

4.4. Предоставление материалов на конкурс означает согласие автора (законных представителей автора) на их размещение в сети Интернет оргкомитетом конкурса.

4.5. Один участник вправе подать на конкурс только один проект.

4.6. Для участия в конкурсе необходимо до 24:00 20.04.2018 заполнить регистрационную форму участника, размещенную на сайте <http://scratch.by/>. Регистрационная форма участника включает:

1) ФИО участника;
2) контактные данные участника или его законного представителя (адрес электронной почты, телефон);

3) наименование учреждения образования, класс;

3) номинация;

4) название конкурсной работы;

5) ссылку на конкурсную работу, размещенную на портале <http://scratch.mit.edu/>.

4.7. Конкурсные материалы, не отвечающие требованиям, не

рассматриваются и к участию в конкурсе не допускаются.

4.8. Конкурсные работы, размещенные на портале <http://scratch.mit.edu/>, изменения в которые внесены после 24:00 20.04.2018, не рассматриваются и к участию в конкурсе не допускаются.

4.9. При подведении итогов жюри учитывает следующие критерии:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;

оригинальность идеи;

содержание работы;

творческий подход;

сложность работы;

качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн (понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффективность и своевременность использования мультимедиа).

5. Определение и награждение победителей

5.1. Количество дипломов определяется решением жюри. Решение жюри оформляется протоколом.

5.2. Победители конкурса награждаются дипломами I, II и III степени и ценными призами. Размер стоимости ценного приза не должен превышать 65 базовых величин.

5.3. Апелляции на решения оргкомитета и жюри конкурса не принимаются и не рассматриваются.

5.4. Финансирование конкурса осуществляется за счет средств Парка высоких технологий и иных источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

5.5. Список победителей конкурса утверждается приказом Министра образования Республики Беларусь и публикуется на Интернет-сайтах Парка высоких технологий и Министерства образования Республики Беларусь не позднее 7 мая 2018 года.