

Положение о городской олимпиаде «Программируем в Scratch»

I. Общие положения

1. Городская олимпиада «Программируем в Scratch» проводится Управлением образования Администрации города Усть-Илимска и городским методическим объединением учителей информатики.

2. Олимпиада «Программируем в Scratch» (далее Олимпиада) ориентирована на учащихся 5-7 классов общеобразовательных организаций.

3. К участию в Олимпиаде приглашаются команды общеобразовательных организаций города без предварительного отбора и квалификационных требований.

4. Цель Олимпиады: выявление и поддержка учащихся, проявляющих способности в области изучения и использования информационных и коммуникационных технологий.

5. Задачи Олимпиады:

- 1) развитие творческих способностей учащихся;
- 2) развитие навыков программирования для реализации творческих замыслов;
- 3) развитие коммуникативных способностей учащихся, работающих в одной команде.

II. Предмет и участники Олимпиады

6. Предметом Олимпиады являются творческие работы, выполненные в среде программирования Scratch Desktop.

7. Участниками Олимпиады являются команды, в состав которых входят по два учащихся от параллелей 5, 6 классов (4 человека) или по два учащихся из параллели 5 класса и по одному учащемуся от параллелей 6, 7 классов (4 человека).

8. Олимпиада состоит из двух видов деятельности: творческой – «Тематическое домашнее задание» и решения задач (очный этап).

9. «Тематическое домашнее задание» Олимпиады представляет собой творческую работу, выполненную в среде программирования Scratch.

10. Решение задач (очный этап) проходит в форме командного соревнования, решенные задачи после выполнения проверяются жюри.

III. Организаторы Олимпиады

11. Организаторами Олимпиады являются: Управление образования Администрации города Усть-Илимска, МКУ «ЦРО», городское методическое объединения учителей информатики.

12. Организаторы Олимпиады обеспечивают:

- 1) равные условия для всех участников Олимпиады;
- 2) открытость в проведении и оценивании результатов Олимпиады;
- 3) недопущение разглашения сведений о результатах Олимпиады, ранее даты их официального объявления.

IV. Порядок, сроки и место подачи заявок на участие в Олимпиаде

13. Заявка на участие в Олимпиаде: golosgi@yandex.ru (по возникающим вопросам можно обращаться по т. 89500583837, 89642236563).

14. В заявке следует указать:

- 1) полное наименование общеобразовательной организации;
- 2) состав участников: фамилию, имя, отчество, класс и направление работы «Тематическое домашнее задание» или решение задач;
- 3) фамилию, имя, отчество преподавателя;
- 4) в теме письма указать: заявка, наименование общеобразовательной организации.

15. Заявка отправляется в срок до 25 марта 2019 года.

V. Порядок проведения Олимпиады

16. Материалы для проведения олимпиады (этап решение задач) будут доступны командам в день проведения

17. Решение задач проводится **29.03.2019**, время выполнения работы **10.00-11.30**.

18. «Тематическое домашнее задание» Олимпиады должно быть отправлено на адрес golosgi@yandex.ru до **28.03.2019** (включительно).

VI. Содержание Олимпиадных работ

19. В «Тематическом домашнем задании» необходимо выполнить творческую работу в среде программирования Scratch. Требуется создать анимированную афишу, посвященную Году Театра в России. Фон и спрайты участниками выбираются самостоятельно (приветствуется создание собственных изображений).. При щелчке на каждом объекте модели могут появляться необходимые надписи, поясняющие данные афиши. В модель можно добавить спрайт, движением которого можно управлять.

К проекту необходимо приложить описание, в котором должно быть указано, как его запускать, останавливать и как осуществлять управление.

20. В решении задач принимают участие учащиеся 5, 6, 7 классов.

21. Все папки с работами команд-участниц кодируются для организации процедуры оценивания.

VII. Оценивание работ

22. Оценивание работ участников команды проводится жюри.

23. Оценивание работ участников команды проводится в соответствии с заданиями для каждого класса:

1) «Тематическое домашнее задание» оценивается в соответствии с указанными требованиями: соответствие теме, наличие фона, программирование фона, наличие спрайтов, программирование спрайтов, наличие текста, программирование текста, использование переменных, наличие возможности управлять элементами проекта с клавиатуры;

2) решение задач оценивается в личном первенстве с учетом соответствия предложенным моделям.

24. Количество баллов по каждой задаче суммируется.

VIII. Подведение итогов Олимпиады

25. Проверка работ команд-участниц Олимпиады начинается только после окончания работы всех команд, кодирования папок с итоговыми работами.

26. Жюри проводит оценивание в соответствии с заданными инструкциями, выставляя их в оценочные листы единой формы.

27. Победителями становятся: участники, набравшие наибольшее количество баллов по решению задач, а также участник, набравший наибольшее количество баллов за домашнее задание.

Приложение 2
УТВЕРЖДЕНО
приказом Управления образования
Администрации города Усть-Илимска
от №

Критерии оценивания

«Программируем в Scratch». «Тематическое домашнее задание» максимальный балл – 350.

Критерий	Максимальный балл
1. Соответствие теме.	50
2. Наличие фона, программирование фона.	50
3. Программирование спрайтов (авторство).	50
4. Наличие текста, программирование текста.	50
5. Управление объектами с клавиатуры. Наличие переменных.	50
6. Взаимодействие объектов (при соприкосновении).	50
7. Четкое описание проекта.	50
Итого:	350

«Программируем в Scratch». Решение задач. Максимальный балл – 250.

Задача 1	50
Задача 2	100
Задача 3	100
Итого:	250