

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА СЕВАСТОПОЛЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА СЕВАСТОПОЛЯ
«СЕВАСТОПОЛЬСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»**

П Р И К А З

24.02.2019

г. Севастополь

№ 13

О проведении регионального этапа
Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию
в 2018–2019 учебном году

С целью выявления и развития у обучающихся творческих способностей, интереса к программированию, подготовки к участию в Международной Scratch-Олимпиаде по креативному программированию **приказываю:**

1. Провести региональный этап Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию для обучающихся 1–11 классов общеобразовательных учреждений города Севастополя (далее – региональный этап).
2. Утвердить:
 - 2.1. Порядок проведения регионального этапа (приложение № 1).
 - 2.2. Состав оргкомитета регионального этапа (приложение № 2).
 - 2.3. Состав жюри регионального этапа (приложение № 3).
3. Назначить ответственным за проведение регионального этапа Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию методиста ГБОУ ДПО «Севастопольский центр развития образования» Гладких И.Ю.
4. Ответственному за проведение регионального этапа:
 - 4.1. Довести до сведения руководителей и педагогических работников общеобразовательных организаций города Севастополя Порядок проведения регионального этапа Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию.
 - 4.2. Обеспечить проведение электронной регистрации и прием работ участников регионального этапа в срок до 20 марта 2019 года.
 - 4.3. Обеспечить методическое консультирование педагогических работников, обучающиеся которых являются участниками регионального этапа.

4.4. Организовать очное представление работ участников регионального этапа Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 27 марта 2019 года.

4.5. Организовать работу жюри по оценке олимпиадных работ.

5. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя директора Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования города Севастополя «Севастопольский центр развития образования» Михайлову И.В.

Директор



С.Л. Данильченко

**Порядок
проведения регионального этапа олимпиады Международной
Scratch-Олимпиады по креативному программированию:**

I. Общие положения

1. Настоящий Порядок проведения регионального этапа Международной Scratch олимпиады (далее – Порядок) по креативному программированию определяет сроки и организационно-технологическую модель проведения регионального этапа Международной Scratch олимпиады по креативному программированию (далее – олимпиады).
2. Олимпиада проводится с целью выявления и развития у обучающихся творческих способностей, навыков системного, логического мышления, интереса к программированию, подготовки к участию в Международной Scratch-Олимпиаде по креативному программированию
3. Организатором олимпиады является Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования города Севастополя «Севастопольский центр развития образования».
4. Соорганизатором олимпиады является общество с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие "Новые образовательные технологии"» на основании соглашения о сотрудничестве № 4 от 02.10.2017 г. с ГБОУ ДПО «Севастопольский центр развития образования».
5. Рабочим языком проведения олимпиады является русский язык.
6. Олимпиада по креативному программированию проводится в два тура: заочный и очный.
7. В олимпиаде принимают участие индивидуально или в составе творческих команд обучающиеся общеобразовательных организаций города Севастополя.
8. Олимпиада проводится среди обучающихся 1–11 классов по номинациям:
 - начальная школа (1–4 классы, номинации «Мир» и «В гостях у писателя и поэта», «Безграничные возможности»);
 - основная школа (5–9 классы, номинации «Знайки», «Игры», «Безграничные возможности»);
 - старшая школа (10–11 классы, номинации «STREAM-проект», «Профориентационный проект», «Безграничные возможности»).
9. Если участник из младшей возрастной группы готов выполнять задание для старшей возрастной группы, то он может подать работу в группу с более сложными заданиями, но при этом оценивать его будут наравне

с участниками по данной номинации. Участникам из более старших классов подавать заявку в номинацию для учеников младших классов нельзя.

II. Организация проведения олимпиады по креативному программированию

2.1. Для участия в заочном туре олимпиады необходимо ознакомиться с данным Положением и выбрать одну номинацию для участия.

2.2. Выполнить олимпиадное задание в рамках выбранной номинации на сайте <https://scratch.mit.edu/> индивидуально или в составе команды (с использованием студий, ремиксов и рюкзаков).

2.3. **До 20 марта 2019 года** зарегистрироваться на сайте ГБОУ ДПО «Севастопольский центр развития образования» <http://www.sev-centr.ru/> в разделе Организационно-методическая работа, Конкурсы и олимпиады, Региональный этап Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию. Участникам 1–7 классов при регистрации могут помогать взрослые.

2.4. Каждый участник может подать только одну заявку в одну из номинаций.

2.5. Участники, набравшие наибольшее количество баллов в заочном туре в каждой возрастной категории, представляют свои работы на очный этап олимпиады, который состоится **27 марта 2019 года** на базе ГБОУ «Гимназия № 1 им. А.С. Пушкина».

III. Номинации олимпиады

3.1. Номинация «Мир».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 1–2 классов. Работа представляет собой **анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание: участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения, исследования, придумывает интересный сюжет и рассказывает анимированную историю (моя семья, мои игрушки (игры), мой питомец, моя малая родина, моя школа, мой сад, мой дом, мои друзья, мои любимые сказки и т.д., наши мамы (папы, дедушки, бабушки, учителя, друзья), наши игрушки (игры), питомцы, наша малая родина, школа, наш сад, дом, наши друзья, наши любимые сказки и т.д.). Количество задействованных спрайтов, количество скриптов, музыкальное сопровождение, тема и алгоритм – на выбор участника.

3.2. Номинация «В гостях у писателя и поэта».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 3–4 классов. Работа представляет собой **озвученную анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание: участники выбирают любимое произведение писателей или поэтов (стихотворение, рассказ, басня и др.) и пересказывают сюжет (декламируют) на фоне анимации (озвученный анимационный ролик

или субтитры для детей с ОВЗ) на выбор участника. Приветствуется выполнение фрагментов программы разными спрайтами.

3.3. Номинация «Знайки».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 5–6 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру-викторину**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание: участник выбирает одну из предметных или межпредметных областей «Математика», «История», «Робототехника», «Технология», «Астрономия» и т.д.; участник придумывает обучающий сюжет (представление предметной области, персонажей, выполняющих роль ведущих викторины и т.д); придумывает разные типы вопросов: открытые, с выбором одного или нескольких вариантов ответа; программирует игру-викторину, которая должна быть построена в виде занимательного, веселого диалога программы и пользователя. Должен вестись подсчет правильных/неправильных ответов.

3.4. Номинация «Игры».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 7–8 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру**, выполненную в среде программирования Scratch.

Олимпиадное задание. 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.

3.5. Номинация «STREAM-проект».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 9–11 классов. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch электронный образовательный ресурс (далее – ЭОР).

Олимпиадное задание. STREAM-проект в рамках данной олимпиады – это ЭОР, созданный на стыке Науки (Science), Технологии (Technolog), Робототехники (Robotic), Инженерии (Engineering), Искусства (Art) и Математики (Mathematics). Участники олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивная (имитационная с обратной связью) модель реального процесса, явления; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест и т.д. В содержании ЭОРa участники должны реализовать интеграцию минимум четырех из шести названных предметных областей STREAM.

3.6. Номинация «Профориентационный проект».

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch ЭОР.

Олимпиадное задание. Профориентационный проект в рамках данной олимпиады – это ЭОР, созданный на тему одной из профессий 21 века в условиях развития цифровой экономики. Участники олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивная (имитационная с обратной связью) модель реального производственного процесса; тренажер с диагностикой

навыка пользователя; обучающий квест; обучающая игра и т.д. В содержании ЭОРа участники должны наглядно показывать суть профессии/специальности/набора компетенций. Любой созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (о профессии) и умениям.

3.7. Номинация «Безграничные возможности».

К участию в номинации принимаются командные проекты школьников, выполненные совместно и при непосредственном участии сверстника(-ов) с особыми образовательными потребностями (ООП), например, детей с ОВЗ; детей, столкнувшихся с трудностями при обучении; детей, живущих в неблагоприятных условиях.

Для участия в номинации помимо проекта необходимо приложить/загрузить сканированную копию письма-подтверждения о включении в команду ребенка или детей с ООП (в свободной форме) за подписью руководителя образовательного учреждения (либо педагога-наставника), с указанием числа детей с ООП, принимавших участие в работе над проектом, их роли в работе над проектом и к какой группе ООП они относятся.

Олимпиадное задание. Участники при поддержке педагога-наставника формируют команду с участием ребенка или детей с одной из категорий ООП и создают проект в среде программирования Scratch. Участники олимпиады разрабатывают на выбор:

- анимированную историю (мультфильм), рассказывающую об особенных образовательных потребностях участника их команды с ООП и позитивно раскрывающий тему принятия и адаптации в жизни и обществе данной категории детей с ООП;
- ЭОР способствующий обучению либо адаптации категории детей с ООП, являющихся частью их команды. Например, тренажер, помогающий в развитии какого-либо навыка, обучающую игру. Созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям, либо умениям и помогать той или иной категории детей преодолевать конкретные трудности, с которыми сталкиваются дети с ООП (например, образовательная игра для слабовидящих детей, в которой озвучиваются игровые задания, а всеми действиями можно управлять голосом).

IV. Критерии оценивания работ

4.1. Индивидуальные работы оцениваются по следующим критериям:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации – 0–20 баллов;
- оригинальность идеи и содержание проекта – 0–50 баллов;
- творческий подход – 0–50 баллов;
- сложность проекта – 0–50 баллов;

- качество исполнения: понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации – 0–80 баллов;

- качество алгоритма – 0–100.

для 1–2 классов оценивается умение использовать группы (движение, внешность, звук и др.) и понимание работы со спрайтами;

для 3–4 классов оценивается умение использовать группы (движение, внешность, звук и др.), понимание работы со спрайтами, параллельное и последовательное исполнение программы, передача управления между спрайтами, ветвления программы;

для 5–6 классов оценивается использование интерактивных возможностей Scratch, умение работать с переменными и списками;

для 7–11 классов оценивается умение использовать все возможности Scratch. Важно наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс; отсутствие ошибок в алгоритме игры, ЭОРа;

Отсутствие ошибок в программе – 0–50 баллов;

За индивидуальную работу можно набрать максимум 400 баллов.

4.2. Коллективные работы оцениваются по тем же критериям, что индивидуальные, и дополнительные баллы начисляются по критериям, характеризующим взаимодействие участников:

- умение пользоваться инструментами совместной деятельности (ремикс, рюкзак, студия) – 0–100 баллов;

- умение планировать совместную работу – 0–50 балла;

- умение разделять работу на части для всех членов команды – 0–50 балла;

За коллективную работу можно набрать максимум 600 баллов (400 + 200).

V. Подведение результатов олимпиады и награждение

5.1. Победители (команда или участник, набравшие максимальное количество баллов) и призеры (команды или участники, занявшие вторую и третью позиции в рейтинге участников) определяются в следующих возрастных группах: 1–2 классы (7–8 лет), 3–4 классы (9–10 лет), 5–6 классы (11–12 лет), 7–8 классы (13–14 лет), 9–11 классы (15–17 лет).

5.2. Победители и призеры олимпиады награждаются дипломами организатора олимпиады и получают рекомендацию для участия в заочной Международной Scratch-Олимпиаде по креативному программированию 2019 года.

5.3. При совпадении баллов, победителями и призерами могут быть несколько участников (команд), но не более 3.

5.4. Наставники участников, занявших первую строчку в рейтинге в каждой возрастной категории, награждаются благодарственными письмами организатора олимпиады.

**Состав оргкомитета
регионального этапа олимпиады Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию в 2018–2019 учебном году**

1. Михайлова И.В., заместитель директора Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования города Севастополя «Севастопольский центр развития образования».
2. Гладких И.Ю., методист Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования города Севастополя «Севастопольский центр развития образования».
3. Миронова А.В., методист по работе с одаренными детьми Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования города Севастополя «Севастопольский центр развития образования».
4. Михнев С.С., научно-технический директор ООО НПП «Новые образовательные технологии», основатель проекта «Программируем, играя» (по согласованию).
5. Виниченко С.А., учитель информатики ГБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 38 имени Н.В. Челнокова» (по согласованию).
6. Степаненко Е.Ф. учитель информатики ГБОУ «Гимназия № 1 им. А.С. Пушкина» (по согласованию).

Состав жюри
регионального этапа олимпиады Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию в 2018–2019 учебном году

1. Михнев С.С., научно-технический директор ООО НПП «Новые образовательные технологии», основатель проекта «Программируем, играя» (по согласованию).
2. Липко И.Ю., педагог дополнительного образования ГБОУ ДО «ЦДОТ "МАН"» (по согласованию).
3. Пелипас В.О., директор ООО «СоларЛаб» (по согласованию).
4. Сергиенко В.А., инженер-программист, группа компаний «СевСтар» (по согласованию).
5. Колесникова Л.С. старший методист ООО НПП «Новые образовательные технологии» (по согласованию).
6. Кортнев М.В. Наставник технологического творчества и проектной работы, ООО НПП «Новые образовательные технологии» (по согласованию).
7. Власюк О.С. Наставник технологического творчества и проектной работы, ООО НПП «Новые образовательные технологии» (по согласованию).