ПРОЕКТ РЕГЛАМЕНТА

проведения соревнований в дивизионе Scratch ВКОШП ДВ во Владивостоке

1. Участники

1.1. К участию допускаются учащиеся 1–4 классов школ Владивостока.

1.2. Участники распределяются на две возрастные категории:

- Младшая: 1–2 классы.
- Старшая: 3–4 классы.

1.3. Участвовать можно индивидуально или в команде из двух человек.

1.4. Каждому участнику или команде предоставляется один компьютер.

1.5. Результаты подводятся отдельно по каждой возрастной категории. Индивидуальные участники и команды участвуют в одном общем зачёте.

2. Формат соревнований

2.1. Соревнования проводятся только очно на площадке во Владивостоке.

2.2. Соревнования проходят в один этап.

2.3. Для выполнения заданий используется среда Scratch 3.0.

2.4. Участникам одновременно выдаются три алгоритмические задачи.

2.5. Продолжительность основного тура — 90 минут.

2.6. Задания выполняются в произвольном порядке. Участники самостоятельно распределяют время.

2.7. До начала тура разрешается проверить работу компьютера, запуск Scratch и сохранение проекта. Пробные задания не предоставляются.

3. Правила выполнения заданий

3.1. Задачи выполняются самостоятельно или совместно с напарником в рамках команды.

3.2. Во время тура запрещается:

- пользоваться интернетом;
- использовать заранее подготовленные проекты и фрагменты программ;
- получать помощь от посторонних лиц и других участников;
- использовать сторонние программы и материалы.

3.3. Разрешается использовать встроенные возможности Scratch: спрайты, фоны, звуки, костюмы и программные блоки.

3.4. При возникновении технических проблем необходимо сразу сообщить организатору. Если неисправность повлияла на время работы, организатор компенсирует потерянное время.

4. Сохранение работ

4.1. Каждая задача выполняется в отдельном проекте Scratch.

4.2. Проекты сохраняются в формате .sb3.

4.3. Файлы сохраняются в папку, указанную организаторами, с использованием регистрационного номера участника или команды.

4.4. Название файлов:

- номер_задание_1.sb3;
- номер_задание_2.sb3;
- номер_задание_3.sb3.

4.5. По окончании 90 минут работа над заданиями прекращается.

4.6. Участник или команда, завершившие выполнение всех заданий раньше окончания основного тура, сообщают об этом организатору и фиксируют время сдачи работы.

5. Оценивание

5.1. Каждая задача оценивается по пяти критериям.

5.2. За каждый выполненный критерий начисляется 1 балл, за невыполненный — 0 баллов.

5.3. Максимум за одну задачу — 5 баллов, за весь тур — 15 баллов.

5.4. Критерии оценивания утверждаются до начала соревнований и не меняются после старта.

5.5. Проверка проводится по сохранённым проектам и утверждённым критериям.

6. Определение результатов

6.1. Результаты подводятся отдельно в младшей и старшей возрастных категориях. В каждой категории формируется единый зачёт для индивидуальных участников и команд.

6.2. Основной показатель — сумма баллов за три задачи.

6.3. При равенстве общей суммы баллов преимущество получает участник или команда, выполнившие полностью большее количество задач.

6.4. Полностью выполненной считается задача, за которую начислено 5 баллов.

6.5. Если после применения предыдущих критериев показатели совпадают, более высокое место получает участник или команда, завершившие выполнение всех заданий и сдавшие работу раньше окончания 90-минутного тура.

6.6. Если участники или команды не завершили все задания до окончания тура либо время сдачи совпадает, им присваивается одинаковое место.

7. Апелляции

7.1. После публикации предварительных результатов участникам предоставляется время для подачи апелляций.

7.2. В апелляции необходимо указать регистрационный номер, номер задачи и причину несогласия с оценкой.

7.3. Жюри проверяет работу по условию задачи, сохранённому проекту и утверждённым критериям.

7.4. По результатам рассмотрения оценка может быть оставлена без изменений или скорректирована.

7.5. После рассмотрения апелляций публикуются итоговые результаты.

8. Организация проверки

8.1. Все работы проверяются жюри по единым критериям.

8.2. Результаты проверки фиксируются в оценочных ведомостях.

8.3. По итогам соревнований формируются предварительный и итоговый протоколы.

8.4. Итоговый протокол содержит регистрационный номер, возрастную категорию, формат участия, баллы за каждую задачу, общую сумму, время сдачи работы и занятое место.

Приложение. Примеры заданий и критериев оценивания

Задание 1. Собери монеты

Условие: Создайте игру, в которой персонаж собирает пять монет, разбросанных по экрану. Управление осуществляется стрелками клавиатуры. При касании монета исчезает, а счёт увеличивается на единицу. После сбора всех пяти монет программа должна сообщить о победе.

Критерий	Баллы
Персонаж управляется стрелками	0/1
На сцене размещены пять монет	0/1
При касании монета исчезает	0/1
За каждую монету счёт увеличивается на единицу	0/1
После сбора пяти монет появляется сообщение о победе	0/1
Итого	5

Задание 2. Лови падающие звёзды

Условие: Создайте игру, в которой персонаж управляет ловцом в нижней части экрана. Сверху падают звёзды. Игрок должен ловить их, перемещая ловца с помощью стрелок клавиатуры. За каждую пойманную звезду начисляется одно очко.

Критерий	Баллы
Ловец управляется стрелками клавиатуры	0/1
Звезда появляется в верхней части сцены	0/1
Звезда движется вниз	0/1
При касании ловца счёт увеличивается на единицу	0/1
После поимки звезда появляется снова сверху	0/1
Итого	5

Задание 3. Угадай число

Условие: Создайте игру, в которой компьютер загадывает случайное целое число от 1 до 10. Игрок вводит свой вариант ответа. Программа проверяет ответ и сообщает, угадал ли игрок число.

Критерий	Баллы
Компьютер выбирает случайное целое число от 1 до 10	0/1
Игрок может ввести свой ответ	0/1
Программа сравнивает ответ игрока с загаданным числом	0/1
При правильном ответе появляется сообщение об успехе	0/1
При неправильном ответе появляется сообщение о том, что число не угадано	0/1
Итого	5