

Умови проведення обласного конкурсу Scratch-проектів «Космічні пригоди»

I. Мета і завдання Конкурсу

1.1. Обласний конкурс Scratch-проектів «Космічні пригоди» (далі-Конкурс) проводиться в межах дослідно-експериментальної роботи регіонального рівня за темою «Розроблення та впровадження навчально-методичного забезпечення STEM-освіти в умовах реформування освітньої галузі» комунальним закладом вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради» спільно з комунальним закладом позашкільної освіти «Дніпропетровський обласний центр науково-технічної творчості та інформаційних технологій учнівської молоді Дніпропетровської обласної ради».

1.2. Конкурс проводиться з метою розвитку STEM-компетентностей, креативності та навичок програмування серед учнів за допомогою розробки тематичних програм на платформі Scratch.

II. Терміни проведення Конкурсу

2.1. Конкурс проводиться з *08 квітня по 03 травня 2024 року*

III. Організація проведення Конкурсу

3.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням конкурсу здійснює комунальний заклад вищої освіти «Дніпропетровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради».

3.2. До складу Оргкомітету входять співробітники кафедри управління інформаційно-освітніми проектами та навчально-методичної лабораторії інформаційних технологій та STEM-освіти КЗВО «Дніпровська академія неперервної освіти» ДОР» та представники партнерів за згодою.

Оргкомітет Конкурсу інформує освітян Дніпропетровщини про умови проведення Конкурсу, забезпечує прийом та реєстрацію робіт, перевірку на відповідність вимогам Конкурсу, забезпечує оприлюднення результатів Конкурсу та нагородження переможців.

3.3. До складу журі входять наукові, педагогічні та науково-педагогічні працівники КЗВО «Дніпровська академія неперервної освіти» ДОР», експериментальних закладів освіти, представники партнерських організацій (за згодою). Журі Конкурсу визначає переможців Конкурсу.

IV. Учасники конкурсу

4.1. До участі у конкурсі запрошуються учні 2-7 класів закладів загальної середньої та вихованці закладів позашкільної освіти Дніпропетровської області віком до 14 років.

4.2. Учасники конкурсу об'єднані у дві вікові групи:

- учні 2-4 класів (7-10 років);
- учні 5-7 класів (11-14 років).

V. Вимоги до конкурсних матеріалів

5.1. До участі у Конкурсі приймаються проекти за темою «Космічні пригоди». Це може бути інтерактивна гра, анімаційна історія, освітній додаток тощо.

5.2. Конкурсні роботи мають бути авторськими та відповідати принципам академічної доброчесності.

5.3. Технічні вимоги до конкурсних матеріалів:

- проєкт має бути розроблений на платформі [scratch.mit.edu.](https://scratch.mit.edu/);
- проєкт має бути опублікований (відкритий доступ для перегляду);
- робота на платформі має містити опис, де вказується автор та короткий огляд як саме працює програма, як з нею взаємодіяти або інша необхідна інформація.

5.4. Один учасник може подати не більше 1 роботи на Конкурс.

VI. Умови проведення Конкурсу.

6.1. Для участі у Конкурсі необхідно **до 29 квітня 2024 року** зареєструвати учасників та їх роботи за посиланням: <https://forms.gle/LWdcsbsZCkSjPWvq9>

6.2. Конкурсні роботи, які надходять до Оргкомітету несвоєчасно, не відповідають умовам Конкурсу, оформлені з порушенням встановлених правил до участі в Конкурсі не допускаються.

6.3. Конкурсні роботи є власністю Оргкомітету Конкурсу та можуть бути використані у науково-педагогічній діяльності КЗВО «ДАНО» ДОР».

VII. Критерії оцінювання конкурсних робіт

7.1. Оцінювання конкурсних робіт буде відбуватиметься за такими критеріями:

- Відповідність роботи темі конкурсу. Як добре ідея проєкту виражає тему космосу та пригод.

- Використання функціоналу Scratch. Наскільки ефективно учасник використовує можливості Scratch для створення свого проєкту.
- Геймплей або інтерактивність. Наскільки глибоким і захоплюючим є геймплей у проєкті, або наскільки інтерактивною є історія/анімація/освітній додаток?
- Візуальна привабливість. Візуальне сприйняття проєкту. Цей критерій стосується не лише ігрової частини, а й програми – наскільки читабельним та чистим є код, впорядкованими є блоки тощо.
- Сюжет або цільове призначення. Наскільки якісно розроблено сюжет (якщо присутній), або наскільки ефективно проєкт виконує своє призначення (наприклад, як освітній додаток).

VIII. Підведення підсумків конкурсу

- 8.1.** Визначення переможців конкурсу здійснює журі згідно з затвердженими критеріями оцінювання та вимогами до конкурсних робіт.
- 8.2.** Результати Конкурсу будуть підведені **в травні 2024 року** та оприлюднені на сайті обласного освітнього проєкту «STEM на Дніпрі» <https://sites.google.com/dano.dp.ua/stem/>
- 8.3.** Переможці Конкурсу будуть нагороджені дипломами КЗВО «Дніпровська академія неперервної освіти» ДОР».