

ПРОЕКТ

Положение

Об областной Олимпиаде по программированию в Scratch среди учащихся образовательных учреждений г. Иванова и Ивановской области

1. Общие положения

Скретч (англ. Scratch, МФА:skrætʃ[ⓘ]) — визуальная событийно-ориентированная среда программирования для обучения школьников младших и средних классов.

Организаторы олимпиады Департамент образования Ивановской области, Управление образования города Иванова, МАУ ДО ЦТТ «Новация».

2. Цели и задачи Олимпиады

Основными целями и задачами проведения олимпиады являются:

- Популяризация программирования для школьников как средства их интеллектуального досуга и развития
- Выявление творчески одаренных школьников в области программирования для поощрения заслуг и привлечение в мир программирования.
- Установление неформальных связей между учащимися, занимающимися информатикой и программированием
- Определение "лучшего программиста" области.
- Выяснение уровня развития школьников по программированию, проблемных тем
- Классификация и сравнение задач и заданий дисциплины "программирование".

3. Участники олимпиады

В олимпиаде принимают участие индивидуальное. Участники – это школьники в возрасте от 9 до 14 лет города Иванова и Ивановской области, знающие или работающие в программе Scratch.

Оборудование участники приносят с собой. (Ноутбук, зарядка, установленная программа)

4. Сроки проведения и место проведения олимпиада

Прием заявок осуществляется с 19.12.2018 по 26.12.2018 года.

Олимпиада проводится в два этапа:

I этап – Регистрация.

Для регистрации необходимо: Зарегистрироваться по ссылке https://docs.google.com/forms/d/1QlQU-pgwN3hcFj3SuLFddqDufArTcHTk0_gVsBFFdKc/edit

II этап – Олимпиада состоится **9 января** 2019 года.

Место проведения игры: ул. Типографская 25/ 55

5. Порядок организации и проведения Олимпиада.

Для организационно-методического обеспечения проведения Олимпиады создается оргкомитет. Состав оргкомитета формируется из представителей управления образования Администрации города Иванова, Центра технического творчества “Новация”, Оргкомитет устанавливает сроки, даты и место проведения Олимпиады. Оргкомитет определяет состав Жюри.

6. Правила проведения

6.1. Задания олимпиады выдаются непосредственно после начала. На прием решения и составления программы отводится два часа.

6.2. Время выставления задачи 12:00. В 14:00 этого же дня программы сдаются, в это же время представляется авторский вариант программы.

6.3. Написание программы будет проходить в среде программирования Scratch.

6.4. Во время олимпиады участники пишут компьютерную программу. Обязательны комментарии к блокам программы.

6.5. Запрещен любой импорт файлов с компьютера/интернета/съёмного носителя.

6.6. Прохождение игры должно занимать от пяти до пятнадцати минут для пользователя со средними навыками игры.

6.7. Программа должна быть сохранена в формате sb2. на рабочем столе компьютера. Имя программы должно соответствовать фамилии участника.

6.8. Проверка программ проходит в течении суток, после чего оглашается победитель олимпиады.

7. Система оценок

7.1. Побеждает участник, набравший наибольшее количество баллов за написанную программу.

7.2. За работу программы начисляется $0 < x \leq 1.5$ баллов, где 1.5 - возможность полного прохождения созданной игры.

7.3. За наличие механик начисляется $0 < x \leq 1$ баллов, где 1 - наличие разнообразных механик на каждом из уровней игры.

7.4. За графическую составляющую $0 \leq x \leq 0.75$ баллов, где 0.75 - полностью от руки прорисованная графика (без моделей из библиотеки) с приятным внешним видом, а 0 - использование только моделей из библиотеки или импорта графических моделей.

7.5. За сложность программного кода и наличие комментариев к его блокам $0 < x \leq 2$ балла, где 2 - применение многоуровневых условий, переменных ит.д., а также наличие поясняющих комментариев к основным блокам программы.

7.6. Так же 0.5 балла начисляется, если прохождение игры соответствует рамкам, указанными в пункте 6.6.

7.7. За нарушение дисциплины во время проведения олимпиады или использования заранее готовых скриптов, накладываются штрафные очки в размере $0 < x \leq 2$ баллов, в зависимости от тяжести проступка.

7.8. Индивидуальная оценка определяется как сумма баллов за пункты 7.2. - 7.7.

8. Подведение Игры конкурса и награждение победителей.

Подведение итогов, награждение участников состоится 19 января 2019 года на закрытии «Робофест Иваново» по адресу Ленина 73 «Кванториум «Новатория». Информация о мероприятии будет размещена на сайте Управления образования Администрации города Иванова, сайте: новация37.рф. Результаты олимпиады опубликуются на следующий день после окончания.