**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЧЕЧЕНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**
Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Республиканский комплекс общего и дополнительного образования «Квант»
(ГБНОУ «РКОиДО «Квант»)
ул. Федеративная, д. 12, г. Грозный, 364020
тел.: +7 (928) 087-61-68,
E-mail: rcdutt-metod@mail.ru
http://rctt.dod95.ru/ / https://rmc-chr.ru/
ОКПО 61508155, ОГРН 2202000072470
ИНН/КПП 2015044692/201501001

**НОХЧИЙН РЕСПУБЛИКИН ДЕШАРАН А, ІИЛМАНАН А МИНИСТЕРСТВО**
Пачхьалкхан бюджетан шатайпана дешаран учреждени «Квант» ц1е йолу республикин йукъара а, т1етоьхна а дешаран комплекс»
Федеративни ц1арах урам, ц1а 12, Соьлжа-Г1ала, 364020, тел.: +7 (928) 087-61-68
E-mail: rcdutt-metod@mail.ru
http://rctt.dod95.ru/ / https://rmc-chr.ru/
ОКПО 61508155, ОГРН 2202000072470
ИНН/КПП 2015044692/201501001

22.11.2022 № 947
На № _____ от _____

**О направлении Положения о Чеченском предварительном региональном туре Scratch-Олимпиады по креативному программированию**

Руководителям органов управления образованием муниципальных районов и городских округов Чеченской Республики

Руководителям государственных образовательных организаций Министерства образования и науки Чеченской Республики

Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Республиканский комплекс общего и дополнительного образования «Квант» направляет Положение о Чеченском предварительном региональном туре Scratch-Олимпиады по креативному программированию (далее – Олимпиада) согласно приложению.

Просим заинтересованных лиц принять участие в Олимпиаде и заполнить форму заявки в срок **до 30 ноября 2022 года**, перейдя по ссылке: https://forms.gle/upkwd1oVoixQLoQv8

Приложение: на 14 л. в 1 экз. и в электронном виде.

Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе Ф. Х-А. Евлоева

Баригова Медина Магамед – Эмиевна, педагог-организатор Центра цифрового образования детей «IT-cube», +7 (988) 901 – 83 – 94

Приложение
к приказу ГБНОУ «РКОиДО «Квант»
от «17» 11 2022 г. № 256

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении Чеченского предварительного регионального тура Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию**

## 1. Общие положения

**1.1.** Чеченский предварительный региональный тур Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию (далее – Региональный тур Олимпиады) проводится с целью поддержки инициатив учащихся и педагогов Чеченской Республики в изучении креативного программирования на визуальном языке Scratch и вовлечения детей и молодежи Чеченской Республики в инновационные инженерные проекты.

**1.2.** Организатором Регионального тура Олимпиады является Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Республиканский комплекс общего и дополнительного образования «Квант» (далее – РКОиДО «Квант»).

## 2. Цель и задачи

**2.1. Цель:** выявление, развитие и поддержка талантливых детей и педагогов Чеченской Республики в области научно-технического творчества, их ориентация на инженерные специальности.

**2.2. Задачи** проведения Регионального тура Олимпиады:

- формирование и развитие сообщества скретчеров в Чеченской Республике;
- популяризация креативного программирования среди детей, педагогов, родителей, образовательного сообщества Чеченской Республики;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов Чеченской Республики;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности в Чеченской Республике; повышение профессионального мастерства педагогических работников Чеченской Республики;
- выявление сильнейших участников в Чеченской Республике.

## 3. Участники

**3.1.** В Региональном туре Олимпиады могут принять участие обучающиеся организаций общего, дополнительного образования с 7 лет, а также студенты педагогических специальностей и педагогические работники до 35 лет (включительно). Подробные правила допуска участников изложены в разделе «Номинации» настоящего положения. Возраст участника считается по состоянию на 15 декабря 2022 года. Участник может подать только одну заявку в одной из номинаций.

## 4. Руководство и оргкомитет

**4.1.** Общее руководство организацией и проведением Регионального тура Олимпиады осуществляет организационный комитет РКОиДО «Квант» *(Прил. № 1)*.

**4.2.** Региональный тур Олимпиады проводится при технической, информационной, методической и организационной поддержке Оргкомитета Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, компании РОББО.

## 5. Условия и порядок проведения

**5.1.** Региональный тур Олимпиады проводится заочно.

**5.2.** Официальная страница Регионального тура Олимпиады: robbo.ru/olymp_reg20

**5.3.** Сроки проведения Регионального тура Олимпиады:

Приём заявок на участие – с 22 ноября по 30 ноября 2022 года.

Публикация предварительных результатов – 5 декабря 2022 года.

Мероприятие по подведению итогов в очном формате с вручением дипломов и сертификатов – **15 декабря 2022 г.** по адресу: г. Грозный, ул. Федеративная, 12, РКОиДО «Квант» в 10:00.

**5.4.** Участие в Региональном туре Олимпиады индивидуальное.

**5.5. Подача заявок на участие производится по форме:**
https://forms.gle/upkwd1oVoixQLoQv8

**5.6. Для участия в Региональном туре Олимпиады также необходимо подать заявку в навигаторе дополнительного образования ЧР, перейдя по ссылке**: https://nav.rmc-chr.ru/activity/621/?date=2022-12-15

## 6. Номинации

В рамках каждой дисциплины участники Регионального тура Олимпиады распределяются по номинациям в зависимости от их возраста. Для каждой номинации предусмотрены собственное задание и собственное определение результатов.

***6.1 Региональный тур Олимпиады проводится в двух дисциплинах***:

**"Scratch"** – креативное программирование на Scratch;

**"RobboScratch"** – креативное программирование на RobboScratch с использованием мобильных роботов и цифровых лабораторий ROBBO.

6.2 В рамках каждой дисциплины Регионального тура Олимпиады участники распределяются по номинациям в зависимости от их возраста. Допускается участие в номинации, предназначенной для более старшего возраста, чем фактический возраст участника. Для каждой номинации предусмотрены собственное задание и собственное определение результатов.

*6.3 Дисциплина "Scratch"*

6.3.1 Работы участников в дисциплине "Scratch" могут быть выполнены на MIT Scratch либо на RobboScratch.

6.3.2 Подробная информация о MIT Scratch доступна на scratch.mit.edu.

6.3.3 Подробная информация о RobboScratch доступна на robbo.world/apps.

**6.3.4 Номинация "Мой мир"**

К участию в номинации принимаются работы участников 7-8 лет.

Работа представляет собой анимированную историю – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения или исследования, придумывает занимательный сюжет и создает анимированную историю.

Темы могут быть разными, например: моя семья, мои игрушки, мой питомец, мой дом, мои друзья и т.д.

**6.3.5 Номинация "Моя книга"**

К участию в номинации принимаются работы участников 9-10 лет. Работа представляет собой озвученную анимированную историю - проект, выполненный в среде программирования Scratch. Участник выбирает любимое произведение писателя или поэта и пересказывает сюжет посредством анимации. Участник может взять на себя роль автора произведения и представить озвученную анимированную историю собственного сочинения.

**6.3.6 Номинация "Знайки"**

К участию в номинации принимаются работы участников 11-12 лет. Работа представляет собой компьютерную игру-викторину – проект, выполненный в среде программирования Scratch. Участник выбирает одну из предметных/межпредметных областей: "Математика", "История", "Робототехника" и т.д., придумывает обучающий сюжет, создает персонажи, выполняющие роль ведущих викторины, составляет разные типы вопросов, программирует счетчик правильных/неправильных ответов.

**6.3.7 Номинация "Игры"**

К участию в номинации принимаются работы участников 13-14 лет. Работа представляет собой компьютерную игру – проект, выполненный в среде программирования Scratch. Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр. Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

**6.3.8 Номинация "STREAM-проект"**

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет. Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

STREAM-проект в рамках регионального тура Scratch-Олимпиады – это электронный образовательный ресурс, созданный на стыке Science, Technology, Robotics, Engineering, Art, Mathematics. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную модель реального

процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест и т.д.

### 6.3.9 Номинация "Школа Scratch"

К участию в номинации принимаются работы участников 18 лет и старше. Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – педагогический проект, выполненный в среде программирования Scratch. Педагогический проект в рамках Регионального тура Олимпиады – это электронный образовательный ресурс, созданный на произвольную тему. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест, обучающую игру и т.д. В содержании электронного образовательного ресурса участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Проект должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

6.3.10 Олимпиадное задание

Участник:

а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);

б) придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио);

в) самостоятельно пишет программный код в среде MIT Scratch или на RobboScratch;

г) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице Регионального тура Олимпиады;

д.1) если проект на MIT Scratch - размещает проект на платформе scratch.mit.edu в открытом доступе (кнопка "Поделиться"); размещает в окне "Инструкции" короткую инструкцию по запуску и использованию готового проекта для проверяющих; в окне "Благодарности" данные об использовании в проекте материалов других авторов;

д.2) если проект создан на RobboScratch, участник сохраняет проект в файл в формате sb3; загружает его на платформу scratch.mit.edu и размещает на платформе в открытом доступе (кнопка "Поделиться"); размещает в окне "Инструкции" короткую инструкцию по запуску и использованию готового проекта для проверяющих; в окне "Благодарности" данные об использовании в проекте материалов других авторов;

е.1) подает заявку на участие в Регионального тура Олимпиады через регистрационную форму по ссылке на официальной веб-странице Регионального тура Олимпиады Чеченской Республики, указав в поле "тип заявки" регистрационной формы значение "новая"; после подачи заявки вносить любые изменения в проект запрещено, проекты с датой последнего изменения позже даты подачи заявки дисквалифицируются;

е.2) если по каким-либо причинам выполнить п.6.3.10.е.1 невозможно - связывается с региональным Оргкомитетом Олимпиады по контактам, указанным на официальной веб-странице Регионального тура Олимпиады и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

ж) получает по электронной почте на адрес, указанный в заявке на участие, письмо-подтверждение от модератора Регионального тура Олимпиады с указанием текущего статуса заявки;

з.1) если заявка успешно прошла модерацию и в списке участников Регионального тура Олимпиады для его заявки указан статус "Принята" - ожидает публикации предварительных результатов Регионального тура Олимпиады в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

з.2) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Регионального тура Олимпиады для его заявки указан статус "Исправить" - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента, повторно подает заявку через регистрационную форму, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная" и далее - согласно п.п.6.3.10.ж и 6.3.10.з настоящего Регламента; в этом случае предыдущая заявка участника отклоняется и принимается к рассмотрению вновь поданная; после подачи заявки вносить любые изменения в проект запрещено, проекты с датой последнего изменения позже даты подачи заявки дисквалифицируются;

з.3) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Регионального тура Олимпиады для его заявки указан статус "Отклонена" - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента.

*6.4 Дисциплина "RobboScratch"*

6.4.1 Работы участников в дисциплине "RobboScratch" должны быть выполнены на RobboScratch.

6.4.2 Подробная информация о RobboScratch доступна на robbo.world/apps.

6.4.3 Подробная информация о мобильных роботах и цифровых лабораториях ROBBO доступна на robbo.ru/products/robbokit и robbo.ru/products/robolab.

**6.4.4 Номинация "ROBBO Приключение"**

К участию в номинации принимаются работы участников 7-10 лет. Проект представляет собой симуляцию (как физическую, так и виртуальную) сказочного мира, в котором путешествует робот и выполняет определенную задачу с помощью датчиков. Робот может как исследовать окружающий мир, так и быть его частью и выполнять определенную функцию в этом мире. Для создания сказочного мира можно пользоваться любыми подручными средствами и воображением. Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа. Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

**6.4.5 Номинация "Центр управления 11-14"**

К участию в номинации принимаются работы участников 11-14 лет. Проект представляет собой использование ROBBO Лаборатории в качестве пульта управления для виртуальной симуляции некоторого события (игры) в среде RobboScratch. Любые воздействия на датчики или кнопки Лаборатории могут влиять на поведение объектов внутри сцены. Сама сцена может представлять из себя набор фонов и спрайтов, объединенных единой

тематикой, такой, например, как: умный дом, умная ферма, космический корабль, кабина экскаватора и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.6 Номинация "Центр управления 15-18"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет. Проект представляет собой использование ROBBO Лаборатории в качестве пульта управления для виртуальной симуляции некоторого события (игры) в среде RobboScratch. Любые воздействия на датчики или кнопки Лаборатории могут влиять на поведение объектов внутри сцены. Сама сцена может представлять из себя набор фонов и спрайтов, объединенных единой тематикой, такой, например, как: умный дом, умная ферма, космический корабль, кабина экскаватора и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.7 Номинация "Мобильный робот 11-14"

К участию в номинации принимаются работы участников 11-14 лет. Колёсный робот может распознавать окружающий мир, может доставить груз, может выбраться из лабиринта или потушить пожар. Проект представляет собой инженерную задачу по созданию специализированного робота-помощника для решения бытовых или профессиональных задач. В качестве примера бытовых задач можно выделить: уборку, приготовление пищи, поиск вещей и т.д. В качестве примера профессиональных задач это: тушение пожаров, поиск преступников, охрана и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.8 Номинация "Мобильный робот 15-18"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет. Колёсный робот может распознавать окружающий мир, может доставить груз, может выбраться из лабиринта или потушить пожар. Проект представляет собой инженерную задачу по созданию специализированного робота-помощника для решения бытовых или профессиональных задач. В качестве примера бытовых задач можно выделить: уборку, приготовление пищи, поиск вещей и т.д. В качестве примера профессиональных задач это: тушение пожаров, поиск преступников, охрана и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.9 Номинация "ROBBO команда 11-14"

К участию в номинации принимаются работы участников 11-14 лет. Номинация по совместному использованию колесного робота ROBBO и цифровой лаборатории ROBBO.

Уже сейчас роботы, как и люди, работают в команде, помогая друг другу в строительстве, научных исследованиях, сортировке товаров на складе и т.д. А человек, создавая такие команды, распределяет между ними обязанности, программирует их взаимное управление. В этой номинации два робота должны дополнять друг друга. ROBBO Робоплатформа + ROBBO Лаборатория = ROBBO команда!

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа и ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.10 Номинация "ROBBO команда 15-18"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет. Номинация по совместному использованию колесного робота ROBBO и цифровой лаборатории ROBBO. Уже сейчас роботы, как и люди, работают в команде, помогая друг другу в строительстве, научных исследованиях, сортировке товаров на складе и т.д. А человек, создавая такие команды, распределяет между ними обязанности, программирует их взаимное управление. В этой номинации два робота должны дополнять друг друга. ROBBO Робоплатформа + ROBBO Лаборатория = ROBBO команда! Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа и ROBBO Лаборатория. Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.11 Номинация "Школа ROBBO"

К участию в номинации принимаются работы участников 18-35 лет. Педагогический проект в рамках Регионального тура Олимпиады - это электронный образовательный ресурс, созданный на базе колесного робота ROBBO и/или цифровой лаборатории ROBBO. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест, обучающую игру и т.д. В содержании электронного образовательного ресурса участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Созданный проект должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа и/или ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

### 6.4.12 Олимпиадное задание

Участник:

а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);

б) придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио, макеты из подручных материалов);

в) самостоятельно программирует робота, цифровую лабораторию или совместно эти устройства для демонстрации проекта в среде RobboScratch;

г) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице регионального тура Scratch-Олимпиады;

д) сохраняет проект в файл формата sb3 с именем следующей структуры - [фамилия]_[имя]_[регион]_[город]_[номинация].sb3, где [фамилия] - фамилия участника, [имя] - имя участника, [регион] - регион проживания участника, [город] - населенный пункт проживания участника, [номинация] - номинация, в которой подается заявка; максимальный допустимый размер файла проекта - 100 Мб;

е) выполняет видеосъемку продолжительностью до 3 минут, где показывает и рассказывает (презентует) свой проект; на видео должно быть крупным планом видно экран монитора с программой, после чего камера переходит на демонстрацию исполнения проекта роботом и/или лабораторией; максимальный допустимый размер видео-файла - 100 Мб;

ж) подает заявку на участие в Регионального тура Олимпиады через регистрационную форму по ссылке на официальной веб-странице регионального тура Олимпиады, указав в поле "тип заявки" регистрационной формы значение "новая", в составе которой:

ж.1) загружает файл проекта в формате sb3 из п.6.4.12.д (для загрузки файла необходимо войти в свой Google-аккаунт);

ж.2) загружает видео-файл из п.6.4.12.е (для загрузки файла необходимо войти в свой Google-аккаунт);

з) если по каким-либо причинам выполнить п.6.4.12.ж невозможно - связывается с региональным Оргкомитетом Scratch-Олимпиады по контактам, указанным на официальной веб-странице Регионального тура Олимпиады, и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

и) получает по электронной почте на адрес, указанный в заявке на участие, письмо-подтверждение от модератора предварительного регионального тура Олимпиады с указанием текущего статуса заявки;

к.1) если заявка успешно прошла модерацию и в списке участников Регионального тура Олимпиады для его заявки указан статус "Принята" - ожидает публикации предварительных результатов Регионального тура Олимпиады в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

к.2) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Регионального тура Олимпиады для его заявки указан статус "Исправить" - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента, повторно подает заявку через регистрационную форму, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная" и далее -

согласно п.п.6.4.12.и и 6.4.12.к настоящего Регламента; в этом случае предыдущая заявка участника отклоняется и принимается к рассмотрению вновь поданная;

к.3) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Регионального тура Олимпиады для его заявки указан статус "Отклонена" - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента.

**6.3.10 Олимпиадное задание**

Участник:

а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);

б) придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио);

в) самостоятельно пишет программный код в среде MIT Scratch;

г) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице Российского национального этапа Scratch-Олимпиады robbo.ru/olymp;

д.1) если проект на MIT Scratch - размещает проект на платформе scratch.mit.edu в открытом доступе (кнопка "Поделиться"); размещает в окне "Инструкции" короткую инструкцию по запуску и использованию готового проекта для проверяющих; в окне "Благодарности" данные об использовании в проекте материалов других авторов;

д.2) если проект создан на RobboScratch, участник сохраняет проект в файл в формате sb3;

е.1) подает заявку на участие в Регионального тура Олимпиады через регистрационную форму по ссылке на официальной веб-странице регионального тура Олимпиады, указав в поле "тип заявки" регистрационной формы значение "новая"; после подачи заявки вносить любые изменения в проект запрещено, проекты с датой последнего изменения позже даты подачи заявки дисквалифицируются;

е.2) если по каким-либо причинам выполнить п.6.3.10.е.1 невозможно - связывается с региональным Оргкомитетом Олимпиады по контактам, указанным официальной веб-странице предварительного регионального тура Олимпиады, и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

ж) получает по электронной почте на адрес, указанный в заявке на участие, письмо-подтверждение от модератора Региональный тур Олимпиады с указанием текущего статуса заявки;

з.1) если заявка успешно прошла модерацию и в списке участников Региональный тур Олимпиады для его заявки указан статус "Принята" - ожидает публикации предварительных результатов П

Регионального тура Олимпиады в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

з.2) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Региональный тур Олимпиады для его заявки указан статус "Исправить" - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента, повторно подает заявку через регистрационную форму, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная" и далее - согласно п.п.6.3.10.ж и 6.3.10.з настоящего Регламента; в этом случае предыдущая заявка участника отклоняется и принимается к рассмотрению вновь поданная; после подачи заявки вносить любые изменения в проект запрещено, проекты с датой последнего изменения позже даты подачи заявки дисквалифицируются;

з.3) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Региональный тур Олимпиады для его заявки указан статус "Отклонена" - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента. (Критерии оценивания см. в *Прил. № 2*).

## 7. Подведение результатов и награждение

**7.1.** Все участники Регионального тура Олимпиады, подавшие заявку на участие в полном соответствии с требованиями, получают электронные сертификаты участника Регионального тура Олимпиады.

**7.2.** Победители Регионального тура Олимпиады определяются раздельно в каждой номинации.

**7.3.** Победители Регионального тура Олимпиады получают дипломы и памятные призы.

**7.4**. Актуальная информация по Региональному туру Олимпиады будет доступна в группе **Telegram:** https://t.me/scratch_chr

**7.5.** Контактное лицо по вопросам участия: Баригова Мединa Магамед – Эмиевна педагог-организатор Центра цифрового образования детей «IT - cube» ГБНОУ «РКОиДО «Квант», +7 (988) 901–83–94.

**Приложение № 1**

**Состав Оргкомитета**

по подготовке и проведению Регионального тура Олимпиады

| | |
|---|---|
| Ахъядов Абдул Бек-Магомедович | Директор РКОиДО «Квант», председатель Оргкомитета |
| Евлоева Фатима Хас-Алиевна | Заместитель директора по учебно-воспитательной работе РКОиДО «Квант», заместитель председателя Оргкомитета |
| **Члены Оргкомитета** | |
| Магомадов Джабраил Ризванович | Руководитель Центра цифрового образования детей «IT-cube» РКОиДО «Квант» |
| Ибрагимов Юсуп Минкаилович | Методист Центра цифрового образования детей «IT-cube» РКОиДО «Квант» |

**Приложение № 2**

# Критерии оценивания

| № | Описание | Код ошибки |
|---|---|---|
| **1** | Заявка участника должна быть заполнена на официальном языке предварительного регионального тура Scratch-Олимпиады.<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | AL |
| **2** | Данные участника в заявке должны быть указаны корректно.<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | PD |
| **3** | Возраст участника должен соответствовать номинации, в которой подана заявка, с учетом п.6.2 настоящего Регламента.<br>*Заявки участников, не соответствующих по возрасту выбранной номинации, отклоняются.* | PA |
| **4** | Участник может подать заявку только в одной номинации.<br>*При наличии в одной номинации уже поданной и находящейся в состоянии "Принята" или "Исправить" заявки все последующие заявки в других номинациях отклоняются.* | AN |
| **5** | Участник может подать в номинации только одну актуальную заявку: новую либо исправленную.<br>*При наличии уже поданной и находящейся в состоянии "Принята" заявки все последующие заявки отклоняются.* | AA |
| **6** | Проект участника должен быть выполнен на официальном языке предварительного регионального тура Scratch-Олимпиады.<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | PL |
| **7** | Видеоролик участника должен быть выполнен на официальном языке предварительного регионального тура Scratch-Олимпиады (только для номинаций дисциплины "RobboScratch").<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | VL |
| **8** | В проекте участника должна быть размещена корректно заполненная официальная титульная страница предварительного регионального тура Scratch-Олимпиады.<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | TP |
| **9** | Ссылка на проект участника на scratch.mit.edu должна открываться (только для номинаций дисциплины "Scratch"). | IL |

| | | |
|---|---|---|
| | *Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | |
| **10** | Файл проекта участника должен открываться в RobboScratch3 (только для номинаций дисциплины "RobboScratch").<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | IF |
| **11** | Видеоролик участника должен открываться в стандартном плеере (только для номинаций дисциплины "RobboScratch").<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | IV |
| **12** | Раздел "Инструкции" в проекте участника на scratch.mit.edu должен быть заполнен корректно (только для номинаций дисциплины "Scratch").<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | EI |
| **13** | Раздел "Благодарности" в проекте участника на scratch.mit.edu должен быть заполнен корректно (только для номинаций дисциплины "Scratch").<br>*Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".* | EN |

7.2 Проект участника оценивается по следующим критериям:

| № | Критерий | Описание |
|---|---|---|
| **1** | Завершенность проекта | От 0 до 5 баллов. Максимальный балл получает проект, который можно посмотреть, послушать и поиграть не более, чем за 5-7 минут, который имеет понятное начало и понятное завершение. |
| **2** | Мастерство, продуманность сценария и четкость реализации | От 0 до 8 баллов. Максимальный балл получает проект с понятной навигацией, правилами, качественной анимацией, продуманным дизайном. |
| **3** | Творческий подход | От 0 до 5 баллов. Максимальный балл получает участник за создание новых спрайтов, фонов, макета, за создание музыкального сопровождения и озвучивание проекта. |
| **4** | Сложность алгоритма | От 0 до 7 баллов. Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, списков, функций, обмен сообщениями. |
| **5** | Оптимальность кода | От 0 до 7 баллов. Максимальный балл получает участник за оправданное, оптимальное и уместное использование программных конструкций. |

| | | |
|---|---|---|
| **6** | Культура кода | От 0 до 6 баллов. Максимальный балл получает участник за отсутствие подвисших блоков, наличие комментариев, корректное наименование переменных, за понятный и хорошо структурированный код. |
| **7** | Информационная безопасность | От 0 до 4 баллов. Максимальный балл получает участник за применение принципов информационной безопасности в проекте. |
| **8** | Особое мнение Эксперта | От 0 до 2 баллов. Максимальный балл получает участник за оригинальность работы по мнению конкретного Эксперта |
| **9** | Качество видео-презентации (только для номинаций дисциплины "RobboScratch") | От 0 до 2 баллов. Максимальный балл получает участник за понятное объяснение цели проекта. |