



РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ «Создание анимированной истории в среде программирования scratch»

Для учащихся 1-ых -4-ых классов

1 Общие положения

- 1.1 Требования к команде: в состязаниях могут принимать участие учащиеся начальной школы по одному человеку.
- 1.2. Друг – это тот, с кем есть общие интересы и жизненные ценности, кто близок. Другом может стать не только человек, но и природа. Задача участников соревнований самостоятельно на месте проведения соревнований создать анимированную историю "Дорогой дружбы" в среде программирования Scratch.
- 1.3. В ходе состязаний участникам запрещено взаимодействовать с кем-либо, кроме судей, в случае возникновения вопросов или технических неполадок участник должен поднять руку.
- 1.4. Запрещено покидать рабочее место во время проведения состязаний
- 1.5. Руководитель не должен вмешиваться в действия участников.

2 Требования к оборудованию

- 2.1. Участникам предоставляется рабочее место в компьютерном классе с предустановленной заранее компьютерной программой Scratch.
- 2.3. Программирование осуществляется в среде программирования Scratch.
- 2.4. Во время проведения состязаний запрещается использование сети Интернет.

3 Порядок проведения состязаний

- 3.1.. Организатор (судья) объявляет начало и условия состязаний.
- 3.2. Участникам предоставляется 1 час на создание своей истории.
- 3.3. Участники приступают к началу создания истории по команде организатора (судьи). Участник, готовый к проверке, не запуская историю, объявляет о готовности судье посредством поднятия рук и громким объявлением «Готов».
- 3.4. На состязание отводится 60 минут. По истечении этого срока судья останавливает состязание. Судья оставляет за собой право добавить время состязания — при условии, что ни один из участников не справился с заданием (5-15мин).

4 Подсчёт баллов и определение победителей

- 4.1. Присуждение очков производится с учетом следующих критериев:
 - оригинальность идеи;
 - творческий подход (грамотное используемые возможности языка программирования Scratch).
 - степень сложности работы;
 - качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн (понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффективность и своевременность использования мультимедиа).

5 Судейство

- 5.1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией во главе с судьей, ответственным за состязание
- 5.2. Судьи обладают своими полномочиями на протяжении всех этапов состязаний. Все участники должны подчиняться их решениям



5.3. Неэтичное или неспортивное поведение участников соревнований наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией команды

5.4. Невыполнение требований судей участником во время проведения состязаний рассматривается как неспортивное поведение и наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией команды.

6 Подведение итогов среди участников, награждение

6.1 Судьи определяют победителей в каждой возрастной категории. Победители награждаются призами (весь состав команды) и дипломами за 1, 2 и 3 место. Награждение проводится после окончания состязаний и подведения итогов.

7 История изменений регламента

7.1 Нет