

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ СОСТЯЗАНИЙ ПО SCRATCH-CROSS

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет статус, цель, задачи, порядок организации и проведения соревнования «**Scratch-cross**», в рамках Открытого Новосибирского технологического фестиваля "Спорт. Творчество. Интеллект" (Инженерные игры).

1.2. Для организации и проведения соревнования «**Scratch-cross**» создается оргкомитет.

1.3. Оргкомитет формирует состав судейской коллегии, утверждает программу проведения соревнования «**Scratch-cross**», список участников, протоколы заседания судейской коллегии, итоговые документы (решения, проекты приказов и т.д.), решает иные вопросы по организации Чемпионата.

2. Цели и задачи соревнования

Целью Соревнований является активизация и развитие познавательных, интеллектуальных и творческих инициатив детей, создание условий для практической реализации их идей в области Scratch-программирования.

Задачи Соревнований:

- популяризация технического творчества среди детей и молодежи;
- способствовать развитию познавательного интереса и творческих способностей у детей и молодежи в области Scratch-программирования;
- формирование навыков у детей и молодежи осознанного и рационального использования компьютера для решения образовательных задач

3. Участники соревнования

К участию в соревновании «**Scratch-cross**» допускаются обучающиеся образовательных учреждений Новосибирска и НСО. Количество участников ограничено.

3.2 Зарегистрировать от одного образовательного учреждения возможно не более 2 команд в каждой возрастной категории.

3.3. Соревнования проходят в категориях: 3-4 классы, 5-6 классы. Численность команды не более 1 человека.

4. Регламент соревнования «Scratch-cross»

Соревнования включают в себя 3 вида соревновательных заданий:

- «Scratch - математическое задание»;
- «Scratch - анимация»;
- «Scratch - компьютерная игра».

Примерные задания Соревнований см. в Приложении № 1. Организатор соревнования оставляет за собой право менять формулировки заданий

5. Критерии оценки выполнения задания

5.1 Максимальное количество баллов за задание – 15 баллов. Максимальное количество баллов за три задания – 45 баллов.

5.2 Победителями Соревнования считаются первые три участника, набравших наибольшее количество баллов, за наименьшее время соответственно.

5.3 «Scratch - математическое задание»:

- Оценивается общий вид: применение фона, применение того или иного спрайта и т.д. (от 0 до 5 баллов).

- Оценивается правильность математического решения задачи, применение необходимых переменных, правильный расчет результата (от 0 до 5 баллов).

- Правильно применённая и реализованная проверка корректности входных данных оценивается в 5 баллов. Попытка (возможно неправильная) реализации проверки входных данных оценивается от 1 до 4 баллов. Проверка входных данных отсутствует – 0 баллов.

- Максимально возможное количество баллов за выполнение данного задания – 15 баллов.

5.4 «Scratch - анимация»:

- Оценивается общий внешний вид и следование поставленному заданию: реакция на наведение мыши на определённые элементы, реакция на щелчок мыши по определённым элементам и т.д. (от 0 до 5 баллов).

- Оценивается умение применять встроенный графический редактор Scratch (растровая и векторная графика) (от 0 до 5 баллов).

- Оценивается наличие дополнительных элементов, например, таких как: снеговик, тропинка, движение луны по небосклону, сияние звёзд и т.п. (от 0 до 5 баллов).

- Максимально возможное количество баллов за выполнение данного задания – 15 баллов.

5.5 «Scratch - компьютерная игра»:

- Оценивается общий внешний вид и точное следование поставленному заданию (от 0 до 7 баллов).

- Оценивается алгоритм реализации задачи. Количество рабочих элементов, сложность/простота прохождения, диапазоны скоростей, корректность подсчета очков (от 0 до 8 баллов).

- Максимально возможное количество баллов за выполнение данного задания – 15 баллов.

6. Судейство Соревнований

6.1 Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех Соревнований. Все участники Соревнований должны подчиняться их решениям.

7. Обеспечение Соревнований

7.5 Организаторы Соревнований предоставляют участникам оборудованные рабочие места с необходимым программным обеспечением для выполнения заданий. (Программа Scratch установлена на компьютерах (блочное программирование), онлайн версию использовать нельзя).

7.6 Руководитель участника Соревнований имеет право на получение информации о текущих и итоговых результатах Соревнований.

8. Порядок представления заявок: Заявки на участие необходимо подать до 22 ноября 2026 года на сайте <http://робосибирск.рф>.

9. Заключительные положения

Вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются Оргкомитетом исходя из своей компетенции в рамках сложившейся ситуации и в соответствии с действующим законодательством.

10. Подведение итогов Соревнований. Награждение

10.1 Итоги Соревнований подводятся после выполнения участниками всех трёх заданий.

Приложение № 1

Примерные задания Открытых соревнований по scratch-программированию «Творческий Scratch»

Задание 1. «Scratch - математическое задание»

Решите математическую задачу с помощью визуальной среды программирования Scratch.

Маша купила в магазине N тетрадей по цене T за штуку и M карандашей по цене Z за штуку. Сколько всего денег заплатила Маша?

Задание 2. «Scratch - анимация»

Создайте анимацию согласно заданию с помощью визуальной среды программирования Scratch.

В центре комнаты находится стол, на котором разложены игрушки. Наведение мышки на каждую игрушку вызывает их свечение. При нажатии мышкой на плюшевого медведя, расположенного по центру стола, над плюшевым медведем появляется надпись: «ПРИВЕТ!»

Задание 3. «Scratch - компьютерная игра»

Создайте компьютерную игру согласно заданию с помощью визуальной среды программирования Scratch.

На экране находятся 3 норки. Из норок в случайном порядке на короткое время показываются мышки (или другие персонажи), затем вновь прячутся. Задача игрока успеть за 1 минуту нажатием левой кнопки компьютерной мыши поймать как можно больше персонажей, высунувших голову из норок. За каждого пойманного персонажа игроку начисляются очки.