

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении турнира по алгоритмическому программированию «ПИКТОспринт»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет статус, цели, задачи, порядок организации, проведения и подведения итогов соревнований «ПИКТОспринт» (далее — Соревнования) в цифровой образовательной среде ПиктоМир.

1.2. Организацию и проведение Соревнований осуществляет Оргкомитет. Оргкомитет формирует состав судейской коллегии, утверждает программу проведения Соревнований, списки участников, протоколы заседаний и итоговые документы, а также решает оперативные вопросы.

1.3. Принимая участие в Соревновании, участники и их официальные представители соглашаются с настоящим Положением и обязуются соблюдать его требования.

2. Цели и задачи соревнований

2.1. Целью Соревнований является активизация и развитие познавательных, интеллектуальных и творческих инициатив детей дошкольного и младшего школьного возраста, продвижение детского технического творчества и формирование основ алгоритмического мышления в ЦОС ПиктоМир.

2.2. Задачи Соревнований:

- популяризация алгоритмизации, программирования среди детей;
- формирование навыков составления линейных алгоритмов и программ с повторителем, а также с подпрограммами;
- развитие пространственного мышления, логики, внимания;
- повышение профессиональной компетентности педагогов и кураторов в сфере применения цифровых образовательных сред.

3. Участники соревнований

3.1. К участию в Соревнованиях допускаются обучающиеся образовательных организаций (начальных школ).

3.2. Соревнования проводятся в следующих возрастных категориях:

- Школьники 1–2 классов;
- Школьники 3–4 классов.

3.3. Формат участия: личный зачет. Не более 2 человек в каждой возрастной категории от одного образовательного учреждения. Каждую команду сопровождает педагог-куратор.

4. Структура и регламент конкурсных заданий

4.1. Соревнования «ПИКТОспринт» включают в себя выполнение 2 последовательных этапа заданий на время:

- Этап 1 (для 1-2 класса и 3-4 класса): «Физическое конструирование, алгоритм из пиктограмм» — зарисовка маршрута для выданного игрового поля;
- Этап 2 (для 1-2 класса): «Экранное программирование и Повторитель» — сборка программы непосредственно на экране по трем шаблонам (линейным и с конструкцией повторителя) с отладкой и исполнением.
- Этап 2 (3-4 класса): «Экранное программирование, Повторитель и Подпрограмма» — сборка программы непосредственно на экране по трем шаблонам (линейному, конструкцией повторителя и с подпрограммой) с отладкой и исполнением.

4.2. Подробное описание процедуры проведения этапов, требований к оборудованию и порядка проверки заданий изложено в Регламенте соревнований.

5. Критерии оценки и подведение итогов

5.1. Каждое задание оценивается судейской коллегией по установленным критериям. Максимальная оценка за один этап составляет 15 баллов. Максимальное суммарное количество баллов за два этапа — 30 баллов.

5.2. Победителями и призёрами признаются команды, набравшие наибольшее суммарное количество баллов за наименьшее суммарное время прохождения этапов.

5.3. Результаты оформляются итоговым протоколом судейской коллегии. Победители награждаются дипломами I, II и III степени, остальные участники получают сертификаты участников.

6. Обеспечение соревнований

6.1. Организаторы предоставляют оборудованные рабочие места (стол, стулья, компьютер).

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ ОРГКОМИТЕТА:

1. Все вопросы, не отраженные в настоящем Положении, решаются Оргкомитетом в оперативно-рабочем порядке.
2. Претензии и апелляции по итогам судейства не принимаются, решения судейской коллегии являются окончательными.