

ПОЛОЖЕНИЕ
о межрегиональном конкурсе «Scratch-анимация – 2023.
Открытка ко Дню Победы»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает статус проведения **межрегионального конкурса «Scratch-анимация – 2023. Открытка ко Дню Победы»** (далее – Конкурс), требования к участникам Конкурса (далее – Участники), структуру, порядок проведения и подведения итогов Конкурса, а также регулирует права и обязанности организатора, организационного комитета и Участников.

1.2. Организатором Конкурса выступает Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе Кировского областного государственного общеобразовательного автономного учреждения «Вятский многопрофильный лицей», (далее – Организатор).

1.3. Общее руководство проведением Конкурса осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), состоящий из числа работников Организатора.

1.4. Экспертиза и оценка представленных на Конкурсе материалов и результатов работы Участников осуществляется Оргкомитетом совместно с привлеченными экспертами.

1.5. Исключительные права на результаты интеллектуальной деятельности, созданные в процессе участия в Конкурсе, принадлежат Участникам, создавшим результаты интеллектуальной деятельности, при этом Организатор вправе использовать результаты интеллектуальной деятельности в информационных и демонстрационных целях без заключения дополнительных соглашений с Участниками.

1.6. Принимая участие в Конкурсе, Участники дают согласие на публикацию результатов их работы Организатором в печатных и интернет-изданиях.

1.7. Информация о проведении Конкурса публикуется в официальном разделе Конкурса на сайте Вятского многопрофильного лицея.

1.8. Отправка заявки на участие в Конкурсе подразумевает согласие Участника со всеми пунктами настоящего Положения.

2. Цели и задачи Конкурса

2.1. Конкурс организуется с целью формирования интереса и мотивации к творческой деятельности, развития креативного мышления и популяризации цифровых образовательных приложений среди детей и молодежи.

2.2. Задачи Конкурса:

- воспитание у подрастающего поколения чувства патриотизма, исторической памяти, уважения к ветеранам; углубление знаний обучающихся о событиях Великой Отечественной войны 1941-1945 гг., содействие изучению истории своей Родины, своего народа;
- активизация интереса участников к технической и интеллектуально-творческой деятельности;
- развитие социально-профессиональной и предметно-профессиональной компетентности, социально значимой творческой деятельности Участников;
- повышение общественной значимости и привлекательности деятельности в сфере информационных технологий.

3. Участники Конкурса

3.1. Участие в Конкурсе могут принимать обучающиеся образовательных организаций, имеющие опыт работы в среде Scratch.

3.2. Возрастные категории участников:

- обучающиеся 3-4 классов
- обучающиеся 5-6 классов
- обучающиеся 7-8 классов
- обучающиеся 9-11 классов

4. Порядок и сроки проведения Конкурса

4.1. Желаящие принять участие в конкурсе:

- создают открытку ко Дню Победы, самостоятельно загружают на любом облачном ресурсе;

4.2. оформляют и отправляют заявку, пройдя по ссылке

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd1m8Mwtp5NcVfhgalb_JSeLzjoJ3Z00CKkYH_S4QqH4hKbuMw/viewform

4.3. Прием конкурсных материалов осуществляется **до 27 апреля 2023 г.**

4.4. Подведение итогов Конкурса и объявление результатов на сайте Организатора осуществляется **до 5 мая 2023 г.**

4.5. Требования к Участникам: наличие компьютера с предустановленным личным

кабинетом на сайте <https://scratch.mit.edu/>, доступ к интернету.

5. Критерии оценивания работ

5.1. Спрайты героев выполняются участником в графическом редакторе (встроенный в Скретч, Paint, Photoshop и др.), в том числе путем редактирования готовых фото или рисунков. Фоны и звуковое сопровождение могут быть закачены в готовом виде. Работы, в которых используются элементы из коллекций Scratch, снимаются с конкурса.

5.2. Проект, выполненный в среде программирования Scratch, оценивается по следующим 6 критериям:

Критерий	Баллы	Примечание
Оригинальность идеи и содержания проекта	0-5	Максимальный балл дается креативному проекту с авторским содержанием.
Отсутствие ошибок в программе	0-5	Максимальный балл дается за проект, который удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем.
Качество исполнения	0-5	Максимальный балл дается за единый стиль оформления, понятность интерфейса, удобство навигации.
Творческий подход	0-5	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов, фонов, за создание музыкального сопровождения, за озвучивание проекта.
Сложность проекта	0-5	Максимальный балл дается при использовании переменных, списков, клонов.
Качество алгоритма	0-10	Максимальный балл дается при использовании циклов, ветвлений и подпрограмм.

Максимальное количество баллов - 35.

6. Подведение итогов Конкурса

По итогам работы Оргкомитета и привлеченных экспертов Участники, работы которых признаны лучшими, награждаются дипломами победителей и призеров.