

**SCRATCH**

олимпиада **2019**

# Номинации

международной Scratch-Олимпиады  
по креативному программированию

2019 г.

Номинация/вид работы	Возрастная группа
"Мир", анимированная история	1-2 классы (7-8 лет)
"В гостях у писателя и поэта", озвученная анимированная история	3-4 классы (9-10 лет)
"Знайки", компьютерная игра-викторина	5-6 классы (11-12 лет)
"Игры", компьютерная игра	7-8 классы (13-14 лет)
"STREAM-проект", э электронный образовательный ресурс	9-11 классы (15-18 лет)
"Профориентационный проект", электронный образовательный ресурс	1-2 курс учреждений СПО (15-18 лет)
"Педагогический проект", электронный образовательный ресурс	Студенты педагогических специальностей, Педагогические работники (старше 18 лет)

В номинациях "**РоббоСкретч**" и "**Безграничные возможности**" принимают участие все возрастные группы.

#### 1. Номинация "**Мир**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 1-2 классов. Работа представляет собой **анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

**Олимпиадное задание:** участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения, исследования, придумывает занимательный сюжет и рассказывает анимированную историю (моя семья, мои игрушки, игры, мой питомец, моя малая родина, моя школа, мой сад, мой дом, мои друзья, мои любимые сказки и т.д., наши мамы, папы, дедушки, бабушки, учителя, друзья, наши игрушки, игры, питомцы, наша малая родина, школа, наш сад, дом, наши друзья, наши любимые сказки и т.д.). Количество задействованных спрайтов, количество скриптов, музыкальное сопровождение, тема и алгоритм - на выбор участника.

#### 2. Номинация "**В гостях у писателя и поэта**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы 3-4

классов. Работа представляет собой **озвученную анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

**Олимпиадное задание:** участники выбирают любимое произведение писателей или поэтов (стихотворение, рассказ, басня и др.) и пересказывают сюжет (декламируют) на фоне анимации (озвученный анимационный ролик или субтитры для детей с ОВЗ) на выбор участника. Приветствуется выполнение фрагментов программы разными спрайтами.

### 3. Номинация "Знайки".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 5-6 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру-викторину**, выполненную в среде программирования Scratch.

**Олимпиадное задание:** участник выбирает одну из предметных или межпредметных областей "Математика", "История", "Робототехника", "Технология", "Астрономия" и т.д.; участник придумывает обучающий сюжет (представление предметной области, персонажей, выполняющих роль ведущих викторины и т.д); придумывает разные типы вопросов: открытые, с выбором одного или нескольких вариантов ответа; программирует игру-викторину, которая должна быть построена в виде занимательного, веселого диалога программы и пользователя. Должен вестись подсчет правильных/неправильных ответов.

### 4. Номинация "Игры".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 7-8 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру**, выполненную в среде программирования Scratch.

**Олимпиадное задание.** Игра должна представлять собой законченный продукт, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры. Игра может быть линейной, нелинейной, новой или созданной по мотивам известных компьютерных игр.

### 5. Номинация "STREAM-проект".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 9-11 классов. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch **электронный образовательный ресурс** (далее - ЭОР).

**Олимпиадное задание.** STREAM-проект в рамках данной олимпиады - это ЭОР,

созданный на стыке Науки (Science), Технологии (Technolog), Робототехники (Robotik), Инженерии (Engineering), Искусства (Art) и Математики (Mathematics). Участники Олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального процесса, явления; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест и т.д. В содержании ЭОРа участники должны реализовать интеграцию минимум четырех из шести названных предметных областей STREAM.

#### 6. Номинация "**Профориентационный проект**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные работы студентов 1-2 курсов учреждений СПО. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch **электронный образовательный ресурс (далее - ЭОР. )**

**Олимпиадное задание.** Профориентационный проект в рамках данной олимпиады - это ЭОР, созданный на тему одной из профессий 21 века в условиях развития цифровой экономики. Участники олимпиады разрабатывают на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального производственного процесса; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест; обучающую игру и т.д. В содержании ЭОРа участники должны наглядно показывать суть профессии/специальности/"пучка компетенций". Любой созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (о профессии) и умениям.

#### 7. Номинация "**Педагогический проект**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы студентов педагогических специальностей и педагогических работников (старше 18 лет). Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch **электронный образовательный ресурс (далее - ЭОР).**

**Олимпиадное задание.** Педагогический проект в рамках данной олимпиады - это ЭОР, созданный на произвольную тему в условиях модернизации образования. Участники олимпиады разрабатывают 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 ЭОРа участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Любой созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

## 8. Номинация "**РоббоСкретч**".

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы школьников и студентов педагогических специальностей и педагогических работников. Работа представляет собой программирование робота, цифровой лаборатории или совместное использование этих устройств в среде программирования RobboJR или RobboScratch.

**Олимпиадное задание.** Участник:

- 1) придумывает сам или в команде сюжет проекта: сказка, условная инженерная задача, игра, демонстрация природного явления, процесса или объекта;
- 2) программирует сам или в команде робота, цифровую лабораторию или совместно эти устройства для демонстрации проекта;
- 3) выполняет сам или в команде видеосъемку продолжительностью до 3 минут, где показывает и рассказывает (презентует) свой проект. Если работа выполняется коллективно, то после презентации проекта, каждый из участников рассказывает и показывает содержание своей работы. На видео должно быть крупным планом видно экран монитора со скетчем, после чего камера переходит на демонстрацию исполнения проекта роботом и/или лабораторией.
- 4) загружает готовое сжатое (оптимизированное) видео объемом до 30 Мб на одно из файловых хранилищ и в заявке указывает ссылку на его общедоступный просмотр.
- 5) загружает проект на сайт РЕАКТОР, прикрепляя файл с расширением sb2 или sb3 и ссылку на видео.

Если работа выполняется коллективно, то каждый участник самостоятельно загружает свой проект на сайт РЕАКТОР, указывая ФИО соавтора.

## 9. Номинация "**Безграничные возможности**".

К участию в номинации принимаются командные проекты школьников, выполненные совместно и при непосредственном участии сверстника(-ов) с особыми образовательными потребностями (ООП), например, детей с ОВЗ; детей, столкнувшихся с трудностями при обучении; детей, живущих в неблагоприятных условиях.

Для участия в номинации помимо проекта необходимо приложить/загрузить сканированную копию письма-подтверждения о включении в команду ребенка или детей с ООП (в свободной форме) за подписью руководителя образовательного учреждения (либо педагога-наставника), с указанием числа детей с ООП,

принимавших участие в работе над проектом, их роли в работе над проектом и к какой группе ООП они относятся.

**Олимпиадное задание.** Участники при поддержке педагога-наставника формируют команду с участием ребенка или детей с одной из категорий ООП и создают проект в среде программирования Scratch. Участники Олимпиады разрабатывают на выбор: анимированную историю (мультфильм), рассказывающую об особенных образовательных потребностях участника их команды с ООП и позитивно раскрывающий тему принятия и адаптации в жизни и обществе данной категории детей с ООП; ЭОР способствующий обучению либо адаптации категории детей с ООП, являющихся частью их команды, например, тренажер помогающий в развитии какого-либо навыка, обучающую игру, созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям, либо умениям и помогать той или иной категории детей преодолевать конкретные трудности, с которыми сталкиваются дети с ООП (например, образовательная игра для слабовидящих детей, в которой озвучиваются игровые задания, а всеми действиями можно управлять голосом).