

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ
ГОРОД УСТЬ-ИЛИМСК



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА УСТЬ-ИЛИМСКА
П Р И К А З

от _____ № _____

**О проведении региональной
дистанционной (онлайн) олимпиады
«Программируем в Scratch»**

В целях выявления и поддержки учащихся, проявляющих способности в области изучения и использования информационных и коммуникационных технологий, руководствуясь Положением об Управлении образования Администрации города Усть-Илимска, утвержденным решением Городской Думы города Усть-Илимска 22.06.2011г. №28/180 (в последующих редакциях),-

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Директору МКУ «ЦРО» Ефременко Н.А. организовать и провести региональную дистанционную (онлайн) олимпиаду «Программируем в Scratch» для учащихся 5, 6, 7 классов общеобразовательных организаций Иркутской области (далее Олимпиада) 10.04.2023 г. в 14.00.

2. Утвердить:

1) положение об Олимпиаде (Приложение 1);

2) организационный комитет по подготовке и проведению Олимпиады:

Николенко Наталья Юрьевна, учитель информатики МБОУ «СОШ №2», разработчик заданий;

Самсонова Светлана Владимировна, учитель информатики МАОУ «Экспериментальный лицей «Научно-образовательный комплекс», разработчик заданий;

Голос Галина Ивановна, руководитель городского методического объединения учителей информатики, учитель информатики и математики МБОУ «СОШ №8 имени Бусыгина М.И.»;

Вихрова Наталья Николаевна, руководитель сетевого предметного сообщества «Информатика» Профессионального педагогического объединения Иркутской области, учитель информатики МБОУ «СОШ №15» г. Ангарск.

3) состав экспертной комиссии Олимпиады:

Голос Галина Ивановна, руководитель городского методического объединения учителей информатики, учитель математики и информатики МБОУ «СОШ №8 имени Бусыгина М.И.»;

Донченко Сергей Викторович, учитель информатики МБОУ «СОШ №17»;

Кнауэр Любовь Геннадьевна, учитель информатики МБОУ «СОШ № 15»;

Медлярская Татьяна Александровна, учитель информатики МАОУ «СОШ №7 имени Пичуева Л.П.»;

Николенко Наталья Юрьевна, учитель информатики МБОУ «СОШ №2»;

Самсонова Светлана Владимировна, учитель информатики МАОУ «Экспериментальный лицей «Научно-образовательный комплекс», разработчик заданий;

Сироткина Алёна Владимировна, учитель информатики МАОУ «Городская гимназия №1».

3. Разместить настоящий приказ на официальном сайте Управления образования Администрации города Усть-Илимска <http://uiedu.ru/>

4. Контроль за исполнением приказа возложить на Ефременко Наталью Алексеевну, директора МКУ «ЦРО».

Начальник Управления

О.Н.Кузнецова

Положение о региональной дистанционной олимпиаде «Программируем в Scratch»

I. Общие положения

1. Настоящее положение определяет статус, цель, задачи, порядок проведения и требования к региональной дистанционной олимпиаде «Программируем в Scratch» для учащихся 5-7 классов общеобразовательных организаций Иркутской области (далее – Олимпиада).

2. Учредителем Олимпиады является Управление образования Администрации города Усть-Илимска (далее – Управление образования).

3. Олимпиада проводится при поддержке ГАУ ДПО «Институт развития образования Иркутской области» (далее ГАУ ДПО ИРО) и сетевого предметного сообщества «Информатика» Профессионального педагогического объединения Иркутской области (далее – ППО).

4. Организационно-методическое сопровождение Олимпиады осуществляет Муниципальное казенное учреждение «Центр развития образования» (далее – МКУ «ЦРО») и городское методическое объединение учителей информатики (далее ГМО) города Усть-Илимска.

5. К участию в Олимпиаде приглашаются команды общеобразовательных организаций города без предварительного отбора и квалификационных требований.

6. Цель Олимпиады: выявление и поддержка учащихся, проявляющих способности в области изучения и использования информационных и коммуникационных технологий.

7. Задачи Олимпиады:

- 1) развитие творческих способностей учащихся;
- 2) развитие навыков программирования для реализации творческих замыслов;
- 3) развитие коммуникативных способностей учащихся, работающих в одной команде.

II. Предмет и участники Олимпиады

8. Предметом Олимпиады являются творческие работы, выполненные в среде программирования Scratch (любая версия).

9. Участниками Олимпиады являются команды, в состав которых входят по два учащихся от параллелей 5, 6 классов (4 человека) или два учащихся из параллели 5 класса и по одному учащемуся от параллелей 6, 7 классов (4 человека).

10. Олимпиада состоит из двух видов деятельности: творческой – «Тематическое домашнее задание» и решения задач.

11. «Тематическое домашнее задание» Олимпиады представляет собой творческую работу, выполненную в среде программирования Scratch.

12. Решение задач проходит командно. Вся информация о конкурсе, а также доступ к задачам осуществляется по ссылке <http://school2ui.beget.tech/2023/03/11/scratch-2023/>

13. С заданиями Олимпиады прошлых лет можно познакомиться на сайте <https://moodle.dsnhost.site/course/view.php?id=15¬ifieditingon=1> (или см. п.12)

III. Организаторы Олимпиады

14. Общее руководство подготовкой и проведением Олимпиады осуществляет организационный комитет (далее – оргкомитет).

15. Состав оргкомитета формируется из специалистов Управления образования г. Усть-Илимска, МКУ «ЦРО», ГМО учителей информатики, педагогов ППО Иркутской области и утверждается приказом Управления образования г. Усть-Илимска.

16. Оргкомитет действует в соответствии с настоящим Положением.

17. Функции оргкомитета:

- 1) регистрация заявок, представленных на Олимпиаду и систематизация в соответствии с номинациями Олимпиады;
- 2) составление списка участников, исходя из поданных на Олимпиаду заявок и доведение его до участников Олимпиады;
- 3) разработка оценочных листов;
- 4) обеспечение информационной поддержки Олимпиады;
- 5) обеспечение равных условий для всех участников Олимпиады и широкой гласности при проведении Олимпиады;
- 6) недопущение разглашения сведений о результатах Олимпиады, ранее даты их официального объявления.

IV. Порядок, сроки и место подачи заявок на участие в Олимпиаде

18. Заявка на участие заполняется и отправляется в Яндекс-форме в срок до 15-45 часов 10.04.2023 года. К заявке прикрепляются все решенные задачи Олимпиады и «Тематическое домашнее задание».

19. Форма заявки на участие в Олимпиаде заполняется по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/640c770b43f74f0f1e3ef5b2/> (или см. п.12)

В заявке следует указать:

- 1) город/населенный пункт,
- 2) полное и краткое наименование общеобразовательной организации (как в Уставе);
- 3) состав участников: фамилию, имя, отчество, класс и направление работы «Тематическое домашнее задание» или решение задач;
- 4) фамилию, имя, отчество преподавателя, адрес электронной почты и телефон;
- 5) загрузить файлы с выполненными заданиями; предварительно необходимо каждый scratch-файл и описание к нему поместить в отдельный архив и убедиться, что имя архива соответствует форме (см. п.21) (по возникающим вопросам можно обращаться по т. 89642236563 – Голос Галина Ивановна, 8 924 611 97 05 – Николенко Наталья Юрьевна).

V. Порядок проведения Олимпиады

20. Материалы для проведения олимпиады (этап решение задач) будут доступны командам в день проведения по ссылке (см. п.12).

21. Решение задач проводится 10.04.2023 г., время выполнения работы 14.00-15.30. Каждая задача и описание к ней сохраняется в архиве, имя архива соответствует форме *Населенный пункт_номер школы_номер задачи* (например *Усть-Илимск_16_Задача1*) и прикрепляются к форме заявки (см. п.19) до 15-30 (включительно).

22. «Тематическое домашнее задание» Олимпиады и описание к нему сохраняется в архиве, имя архива соответствует форме *Населенный пункт_номер школы_Домашнее задание* (например *Железнодорожный_5_Домашнее задание*), прикрепляется к той же форме заявки (см. п.19) до 15-30 (включительно).

VI. Содержание Олимпиадных работ

23. В «Тематическом домашнем задании» необходимо выполнить творческую работу в среде программирования Scratch. Требуется создать мультимедийную анимацию, посвященную космическому путешествию. Фон и спрайты участниками выбираются самостоятельно (приветствуется создание собственных изображений). Движение спрайтов может быть организовано с различной скоростью. В модель можно добавить спрайт, движением которого можно управлять. Так же необходимо предусмотреть реакцию объекта, если он соприкасается с другими объектами.

К проекту **необходимо приложить описание**, в котором должно быть указано, как его запускать, останавливать и как осуществлять управление.

24. В решении задач принимает участие команда учащихся 5, 6, 7 классов, к каждой задаче прилагается описание.

25. Все файлы с работами команд-участниц прикрепляются к заявке (см. п.19). Все файлы с работами участников кодируются для организации процедуры оценивания.

VII. Оценивание работ и подведение итогов Олимпиады

26. Оценивание работ участников команды проводится жюри, состав которого утверждается приказом Управления образования г. Усть-Илимска.

27. Проверка работ команд-участниц Олимпиады начинается только после окончания работы всех команд в соответствии с указанным кодом и в соответствии с критериями, изложенными в приложении № 1 к настоящему Положению.

28. Оценивание работ участников команды проводится в соответствии с заданиями для каждого класса:

1) «Тематическое домашнее задание» оценивается индивидуально в соответствии с указанными требованиями: соответствие теме, наличие фона, программирование фона, наличие спрайтов, программирование спрайтов, наличие текста, использование переменных, наличие возможности управлять элементами проекта с клавиатуры, дополнительные баллы можно получить при создании авторских спрайтов и фонов;

2) решение задач оценивается командно с учетом соответствия предложенным моделям.

29. Победителями становятся: команды-участники, набравшие наибольшее количество баллов по решению задач, а также участник, набравший наибольшее количество баллов за домашнее задание.

30. По итогам Олимпиады издается приказ Управления образования.

31. Победители и призеры награждаются Дипломами I, II, III степени. Все участники Олимпиады награждаются сертификатами. Наградной материал отправляется руководителям участников Олимпиады в электронном виде.

Критерии оценивания
«Программируем в Scratch». «Тематическое домашнее задание» максимальный балл – 37

Критерий	Максимальный балл
1. Творческое оформление (7)	<ul style="list-style-type: none"> ● Нарисованные персонажи (0-3) <ul style="list-style-type: none"> ○ нет (0) ○ небольшие изменения в костюмах готовых (1) ○ полностью нарисованный персонаж (2) ○ с несколькими костюмами и анимацией движения (3) ● Нарисованный фон (0-2) <ul style="list-style-type: none"> ○ Стандартный фон (0) ○ Простой нарисованный фон или небольшие доработки (1) ○ Самостоятельно созданный шедевр (2) ● Озвучка (0-2) <ul style="list-style-type: none"> ○ Нет озвучки (0) ○ Озвучка из стандартных звуков (1) ○ Записанные самостоятельно звуковые файлы (2)
2. Сюжет (4)	<ul style="list-style-type: none"> ● Количество уровней (0-2) <ul style="list-style-type: none"> ○ Один (0) ○ Есть смена фона (1) ○ Несколько фонов, привязанных к сюжету (2) ● Связные диалоги (0-2) <ul style="list-style-type: none"> ○ Нет диалогов (0) ○ Обрывочные реплики (1) ○ Диалоги позволяют следить за сюжетом (2)
3. Алгоритмы (6)	<p>В коде использованы:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Линейные алгоритмы (0-1) ○ Сообщения (0-1) ○ Ветвления и циклы (0-1) ○ Вложенные ветвления или логические элементы (0-1) ○ Сложные элементы: клоны, процедуры (0-2)
4. Завершенность проекта (10)	<p>Впечатление завершенного (0-10)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ технические неполадки не позволяют оценить сюжет (0) ○ есть незначительные баги, но посмотреть работу можно (5) ○ все элементы работают(10)
5. Бонусы (5)	<p>Игровой интерфейс: меню настроек, регулировка звука, отображение “жизней” и т.п. (5)</p>
6. Четкое описание проекта (5)	<p>Есть описание и оно понятное (5)</p> <p>Описание есть, но допущены несущественные ошибки (4)</p> <p>Описание есть, но оно не соответствует действительности (3)</p> <p>Описания нет(0)</p>
7. Штраф (-15)	<p>Часть написанного кода не используется в проекте (-5)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Тема проекта не совпадает с темой олимпиады (-5) ● Не использованы заданные персонажи и сюжет (-5)
Итого:	37

«Программируем в Scratch». Решение задач. Максимальный балл – 300.

Задача 1	80
Задача 2	100
Задача 3	120
Итого:	300

Приложение № 2
к приказу Управления образования
Администрации города Усть-Илимска
«О проведении региональной
дистанционной (онлайн) олимпиады
«Программируем в Scratch»
от _____ № _____

Состав организационного комитета по подготовке и проведению Олимпиады:

Председатель:

Кадочникова Татьяна Николаевна, заведующий сектора организационно-методического сопровождения профессионального роста педагогических работников отдела инновационного развития МКУ «ЦРО».

Заместитель председателя:

Голос Галина Ивановна, руководитель городского методического объединения учителей информатики, учитель математики и информатики МАОУ «СОШ №14».

Члены оргкомитета:

Николенко Наталья Юрьевна, учитель информатики МБОУ «СОШ №2», разработчик заданий;

Вихрова Наталья Николаевна, руководитель сетевого предметного сообщества «Информатика» Профессионального педагогического объединения Иркутской области, учитель информатики МБОУ «СОШ № 15» г.Ангарск.

Приложение № 3
к приказу Управления образования
Администрации города Усть-Илимска
«О проведении региональной
дистанционной (онлайн) олимпиады
«Программируем в Scratch»
от _____ № _____

Состав жюри Олимпиады:

Председатель комиссии:

Голос Галина Ивановна, руководитель городского методического объединения учителей информатики, учитель математики и информатики МБОУ «СОШ №8 имени Бусыгина М.И.».

Экспертная комиссия:

Голос Галина Ивановна, руководитель городского методического объединения учителей информатики, учитель математики и информатики МБОУ «СОШ №8 имени Бусыгина М.И.»;

Донченко Сергей Викторович, учитель информатики МБОУ «СОШ №17»;

Кнауэр Любовь Геннадьевна, учитель информатики МБОУ «СОШ № 15»;

Медлярская Татьяна Александровна, учитель информатики МАОУ «СОШ №7 имени Пичуева Л.П.»;

Николенко Наталья Юрьевна, учитель информатики МБОУ «СОШ №2»;

Самсонова Светлана Владимировна, учитель информатики МАОУ «Экспериментальный лицей «Научно-образовательный комплекс», разработчик заданий;

Сироткина Алёна Владимировна, учитель информатики МАОУ «Городская гимназия №1».