

# ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ SCRATCH<sup>1</sup>

## 1 Общие положения

1.1 Индивидуальное состязание. На выполнение задания выделяется 1 час.

1.2 Участнику будет предложено создать интерактивную анимацию в среде программирования Scratch. Тема задания объявляется на соревнованиях. Происходит разъяснение критериев оценивания.

1.3 Задание выполняется участником полностью самостоятельно без использования предварительных заготовок.

1.4 Возраст участников: 2011 год рождения (включительно) и младше. Любые другие участники могут участвовать в состязании, но их результат не будет учтен при выборе победителей.

## 2 Требования к оборудованию

2.1 Состязание проходит онлайн в режиме видеоконференции.

2.2 Участники используют собственное оборудование. Обязательным условием является постоянно включенная камера, микрофон и разделение экрана участника по просьбе организаторов.

## 3 Порядок проведения состязания

3.1 По расписанию участники подключаются к видеоконференции. Участникам объявляется тема для создания анимированной истории. Объясняются критерии оценивания задания и правила сдачи.

3.2 По команде судьи участники начинают выполнение задания. Задание необходимо сдать после окончания времени, выделенного для состязания, заполнив форму и прикрепив файл со своим творческим проектом.

3.3 Участник дисквалифицируется за консультации по полученному заданию, в том числе и с использованием интернета.

## 4 Правила определения победителя

4.1 Готовое задание оценивается судьями в соответствии с критериями, см. пункт 5.

4.2 Участники упорядочиваются по количеству набранных баллов. Победитель набирает наибольшее количество баллов.

---

<sup>1</sup> Онлайн редактор: <https://scratch.mit.edu/>, скачать офлайн редактор: <https://scratch.mit.edu/download>

## 5 Описание критериев оценивания

Программа должна запускаться по нажатию на Флажок. Все элементы, которые есть в программе, должны быть задействованы. Наличие элемента (фона, спрайта, блока), который не используется или не выполняет действия по сюжету интерактивной анимации, не оценивается.

№ п/п	Название	Описание	Баллы
<b>1</b>	<b>Проект</b>	Оценивается 0/1/2/3: 0 – не соответствует критерию; 1 – есть движение в правильном направлении; 2 – есть замечания; 3 – все замечательно.	<b>0 – 30</b>
1.1	Соответствие заданной теме и сюжетное единство	Есть ли в сюжете интерактивной анимации развитие предложенной темы? Есть единый сюжет?	0 – 18
1.2	Оригинальность идеи и содержание проекта	Вы удивились? Было интересно или скучно? Узнали что-то новое для себя?	0 – 3
1.3	Творческий подход	Никогда не видели, чтобы так делали? Необычно и непохоже на другие проекты?	0 – 3
1.4	Сложность проекта	Использование возможностей Scratch просто на пределе!	0 – 3
1.5	Качество исполнения	Понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации. Все на своих местах и ничего лишнего?	0 – 3
<b>2</b>	<b>Качество алгоритма</b>	Оценивается 0/1 0 – нет; 1 – есть.	<b>0 – 20</b>
2.1	умение использовать группы блоков движение		1 балла, если есть
2.2	умение использовать группы блоков внешность		1 балла, если есть
2.3	умение использовать группы блоков звук		1 балла, если есть
2.4	передача управления между спрайтами с помощью сообщений		1 балла, если есть
2.5	смена фона (сцены)		1 балла, если есть
2.6	умение работы с костюмами спрайтов		1 балла, если есть
2.7	наличие ветвления программы		2 балла, если есть
2.8	наличие цикла в программе		2 балла, если есть

№ п/п	Название	Описание	Баллы
2.9	наличие реакции на действия пользователя (обработка событий нажатия на кнопки и (или) диалог с пользователем)		2 балла, если есть
2.10	умение работать с сенсорами		2 балла, если есть
2.11	умение работать с переменными и (или) списками		2 балла, если есть
2.12	умение самостоятельно рисовать спрайты		1 балла, если есть нарисованный спрайт
2.13	умение самостоятельно рисовать фоны		1 балла, если есть нарисованный фон
2.14	отсутствие ошибок в алгоритме		2 балла, если нет ошибок
	<b>Всего:</b>		<b>0 – 20</b>

Оценивание проходит в два этапа.

Каждый проект оценивается не менее, чем двумя судьями. Проекты упорядочиваются по количеству набранных баллов, им присваивается рейтинг. Первое место – проекту с наибольшим количеством баллов.

Проекты, набравшие наибольшее количество баллов, оцениваются не менее, чем пятью судьями. Победитель выбирается по средней оценке судей.

По решению судей кроме победителей определяется несколько номинаций.