

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого областного конкурса «Программирование в среде Scratch»

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Целью проведения областного открытого конкурса «Программирование в среде Scratch» (далее – конкурс), проводимого в рамках STEAM-фестиваля, является активизация деятельности учреждений дополнительного образования детей и молодежи, а также создание условий для развития мотивации учащихся к познанию, STEM-образованию и творчеству.

#### 1.2. Основные задачи:

популяризировать дальнейшее развитие инновационного и технического творчества;  
выявлять и поддерживать талантливых учащихся, создавать условия для раскрытия их творческих способностей;  
содействовать профессиональной ориентации подростков.

### 2. РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

2.1. Общее руководство по организации подготовки и проведению конкурса осуществляет учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины».

2.2. Непосредственное проведение турнира возлагается на факультет физики и информационных технологий ГГУ им. Ф. Скорины.

### 3. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Регистрация на конкурс будет проходить во время регистрации на STEAM-фестиваль. Конкурс проводится во второй день фестиваля на базе ГГУ, факультет физики и информационных технологий, по адресу: г. Гомель, ул. Советская, 102, 2-й этаж, начало в 10.00.

### 4. ЖЮРИ КОНКУРСА

4.1. Рабочим органом конкурса является жюри, в состав которого входят компетентные в области информационных технологий и программирования работники учреждений образования.

4.2. Жюри оценивает творческие проекты и их защиту, подводит итоги конкурса.

### 5. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ИХ ПРИЕМА

5.1. В конкурсе могут принимать участие учащиеся учреждений образования Гомельской области и других областей Республики Беларусь, проявляющие интерес к программированию в среде Scratch.

5.2. Команда состоит из 1–2 человек. Возраст участников от 10 до 12 лет.

5.3. Для включения в список участников конкурса необходимо до 04.06.2022 заполнить заявку: <https://forms.gle/mqYXyvCcAYG3VguE8>.

5.4. Заявки, поданные позднее указанного срока и не соответствующие условиям конкурса, приниматься не будут.

5.5. Представители участников при регистрации должны иметь копию документа, удостоверяющего личность участника (паспорт или свидетельство о рождении).

## 6. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

6.1. Во время конкурса нужно создать полноценный программный продукт на тему фестиваля. Продолжительность работы над проектом – 3 часа.

6.2. Перед началом конкурса проводится установочная консультация.

6.3. Участники конкурса выполняют творческие проекты на собственном ноутбуке. Одна команда представляет только один проект.

## 7. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

7.1. Представляемые на конкурс работы должны соответствовать тематике и быть разработаны только средствами Scratch.

7.2. Для защиты творческого проекта необходимо продемонстрировать его работу, объяснить его структуру, ответить на вопросы жюри.

7.3. Конкурсные работы оцениваются по критериям:  
актуальность и практическая значимость (10 баллов);  
творческий подход и оригинальность (10 баллов);  
сложность реализации и знание инструментария (10 баллов);  
защита проекта (10 баллов).

## 8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

В конкурсе устанавливается I место – одно, II место – одно, III место – одно.