

УСЛОВИЯ проведения Рождественского конкурса Образовательного центра программирования и высоких технологий

1. Общие положения

1.1. Настоящие условия определяют цели и задачи, конкурсные требования и порядок проведения Рождественского конкурса (далее – Конкурс).

1.2. Организатором конкурса является Образовательный центр программирования и высоких технологий (далее – Образовательный центр).

1.3. Для подготовки и проведения Конкурса создается Организационный комитет, состав которого утверждает Администрация Образовательного центра.

1.4. Организационный комитет:

доводит информацию о проведении конкурса до сведения преподавателей, обучающихся Образовательного центра и его филиалов;

принимает заявки на участие в конкурсе;

формирует состав жюри;

анализирует и обобщает итоги конкурса.

1.5. Жюри конкурса:

доводит до сведения участников конкурса критерии оценки;

определяет победителей этапов конкурса;

информирует участников о результатах их участия в конкурсе;

вносит в оргкомитет предложения по награждению победителей;

рассматривает во время проведения конкурса обращения участников или их представителей;

вносит при необходимости предложения о награждении отдельных участников поощрительные призами.

1.6. Конкурс проводится на добровольной и безвозмездной основе.

1.7. Участники конкурса: учащиеся (2-7 классы) Образовательного центра и его филиалов.

1.8. Оплата труда членов жюри конкурса не производится.

2. Цели и задачи конкурса

2.1. Цель конкурса – развитие интереса и мотивации учащихся к изучению современных информационных технологий, формирование профориентационной направленности к получению профессий, связанных с информационно-коммуникационными технологиями.

2.2. Основными задачами конкурса являются:

содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию знаний, умений и навыков учащихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме;

стимулирование творческой активности в области информационных и компьютерных технологий;

популяризация образования в области информационных технологий.

3. Порядок проведения конкурса

3.1. Конкурс проходит в три этапа:

1 заочный этап – с 13.12.2021 по 17.12.2021

С 09:00 13.12.2021 до 24:00 15.12.2021 – оформление заявки, выполнение задания 1 этапа конкурса;

с 16.12.2021 по 17.12.2021 – рассмотрение и оценка жюри конкурса заявок и творческих работ на предмет отбора учащих к участию во 2 этапе конкурса;

17.12.2021 – публикация списка участников, отобранных для участия во 2-ом этапе конкурса, на сайте Образовательного центра; рассылка заданий конкурса всем участникам, прошедшим отбор на 2 этап.

2 заочный этап – с 18.12.2021 по 27.12.2021

С 9:00 18.12.2021 до 24:00 23.12.2021 – выполнение задания 2 этапа конкурса;

с 24.12.2021 по 27.12.2021 – рассмотрение и оценка жюри конкурса творческих работ на предмет отбора учащих к участию в 3 этапе конкурса;

28.12.2021 – публикация списка участников, отобранных для участия в 3-ем этапе конкурса, на сайте Образовательного центра; рассылка приглашений всем участникам, прошедшим отбор на очный этап конкурса.

3 очный этап – 05.01.2022

Очный этап конкурса проводится на базе Образовательного центра (Минск, ул. Скрыганова 14) среди участников, вышедших в финал, где предусматривается выполнение творческого проекта каждым из участников или группой, публичная защита, определение и награждение победителей.

4. Условия участия в конкурсе и критерии оценки проектов

4.1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра и его филиалов.

4.2. Количество участников конкурса не ограничено.

4.3. Конкурс проводится по трем номинациям:

4.3.1. **«Юный Scratch-разработчик»:** в конкурсе участвуют учащиеся 2, 3, 5 и 6 классов. Конкурс предусматривает 2 заочных этапа и 1 очный – финал (Приложение 1).

4.3.2. **«Minecraft»:** в конкурсе участвуют учащиеся 3-6 классов. Конкурс предусматривает 2 заочных этапа и 1 очный – финал (Приложение 2).

4.3.3. **«Робототехника»:** в конкурсе участвуют учащиеся 3-7 классов. Конкурс предусматривает 2 заочных и 1 очный этап соревнований (Приложение 3).

4.4. Предоставление материалов на конкурс означает согласие автора (законных представителей автора) на их размещение в сети Интернет.

4.5. Один участник или группа участников вправе подать на конкурс только один проект.

4.6. Для участия в конкурсе необходимо зарегистрироваться. Условия регистрации размещены в каждой номинации.

4.7. При подведении итогов жюри учитывает следующие критерии:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;

оригинальность идеи и содержание проекта;

творческий подход;

сложность проекта;

качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн (понятность интерфейса, удобство структуры и навигации, эффектность и своевременность использования мультимедиа);

презентация проекта (3 этап конкурса).

4.8. Каждый этап конкурса оценивается в баллах.

На третий (очный) этап конкурса приглашаются конкурсанты, набравшие наибольшее количество баллов по итогам 1 и 2 отборочных этапов. Условия отбора и количество участников 3 очного этапа размещены в каждой номинации.

4.8. Конкурсные материалы, не отвечающие вышеуказанным требованиям, не рассматриваются и к участию в конкурсе не допускаются.

5. Определение победителей и награждение

5.1 Все участники конкурса получают электронный сертификат участника.

5.2. Победители конкурса определяются открытым голосованием членов жюри.

5.3. Победители награждаются дипломами I, II и III степени и поощрительными призами.

5.4. Список победителей конкурса публикуется на сайте Образовательного центра.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Программирование в среде Scratch

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра и его филиалов в трех возрастных группах:

первая возрастная группа – учащиеся 2 класса;

вторая возрастная группа – учащиеся 3 класса;

третья возрастная группа – учащиеся 5-6 класса.

Оценивание работ каждой возрастной группы осуществляется отдельно.

1.2. Количество участников на первом этапе конкурса не ограничено.

1.3. Конкурс проводится в три этапа:

1.3.1. **1 этап – заочный «Привет! Вот и я...».**

На первом этапе, участник выполняет задание, заполняет регистрационную форму <https://forms.gle/2qnsxKGS9CwU2HAA6> и вставляет в неё ссылку на выполненное задание*.

Принимаются работы участников первой, второй и третьей возрастной группы, которые представляют собой индивидуальный проект, разработанный в среде Scratch, в котором участник рассказывает о себе (имя, школа, увлечения, мечты и др.). Конкурсный проект должен быть предназначен исключительно для просмотра и не требовать активных действий со стороны зрителя.

**Проект, разработанный в среде Scratch, сохраняется в личном кабинете участника на сайте scratch.mit.edu, копируется ссылка для доступа и вставляется в регистрационную форму.*

Конкурсные материалы, не отвечающие вышеуказанным требованиям, не рассматриваются и к участию в конкурсе не допускаются. Порядок оценки работ. Перед началом процесса оценки непосредственно самих конкурсных материалов членом жюри проводится анализ:

1. Соответствует ли возраст участника данной номинации?
2. Отвечают ли конкурсные материалы требованиям организаторов?
3. Соответствует ли конкурсная работа заявленной теме?

При наличии одного отрицательного ответа на поставленные вопросы конкурсные материалы участника в дальнейшем не рассматриваются, а член жюри в своем заключении делает пометку о причине отказе.

При подведении итогов члены жюри учитывает следующие критерии:

- соответствие конкурсной работы заявленной теме;
- оригинальность идеи и содержание проекта;
- творческий подход;
- сложность проекта;
- качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн;
- презентация проекта (3 этап конкурса).

1.3.2. **2 этап – заочный.** К участию допускаются индивидуальные работы участников первой, второй и третьей возрастной группы, по итогам оценки жюри первого заочного этапа. Тема задания, условия его выполнения и критерии оценки будут сообщены индивидуально, перед началом проведения конкурсного этапа.

Жюри конкурса рассматривает поступившие конкурсные работы и определяет:

12 лучших работ от ITeen Academy Брест (по 4 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса;

12 лучших работ от ITeen Academy Гомель (по 4 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса;

12 лучших работ от ITeen Academy Гродно (по 4 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса;

18 лучших работ от ITeen Academy Минск (по 6 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса.

1.3.3. 3 этап – очный. По итогам оценки жюри конкурсных работ второго этапа, для участия в третьем этапе конкурса приглашается учащихя первой, второй и третьей возрастной группы, набравшие наибольшее количество баллов.

Очный этап проводится на базе Образовательного центра программирования и высоких технологий (Минск, ул. Скрыганова 14).

Условия этапа: на протяжении двух академических часов участники первой, второй и третьей возрастной группы создают индивидуальные работы в рамках темы, объявленной непосредственно перед началом конкурса. По истечении отведенного для работы времени учащиеся презентуют свои творческие проекты.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Minecraft-батл

1. К участию в конкурсе допускаются учащиеся Образовательного центра и его филиалов в трех возрастных группах:

первая возрастная группа – учащиеся 3 класса;

вторая возрастная группа – учащиеся 4 класса;

третья возрастная группа – учащиеся 5-6 классов.

Оценивание работ каждой возрастной группы осуществляется отдельно.

1.2. Количество участников на первом этапе конкурса не ограничено.

1.3. Конкурс проводится в три этапа:



1.3.1. **1 этап – заочный. Тема: «Привет, это я...»**

На первом этапе конкурса участнику необходимо заполнить форму <https://forms.office.com/r/QDHeQLDvp5>.

При заполнении формы нужно воспользоваться логином и паролем Minecraft, полученными на занятиях! В форме необходимо достоверно указать свои данные и прикрепить результаты выполнения двух творческих заданий.

При заполнении формы с компьютера есть возможность загрузки файла любого формата изображения. При заполнении формы с телефона возможность загрузки файла изображения отсутствует, при этом предоставляется возможность использовать камеру для создания и прикрепления фото или видео.

Творческие задания:

Задания	Примеры
<p>Задание 1. Построить новогодний скин из блоков.</p> <p><i>Справка: Скин – это внешний вид персонажа.</i></p>	
<p>Задание 2. Сделать фото участника соревнований с элементом Minecraft.</p> <p>Условие: на фотографии обязательно должно быть видно лицо участника</p> <p><i>Справка: Выбор элемента Minecraft участник определяет сам (например, монитор с игрой позади участника, чашка с героями Minecraft в руке или игрушка в виде крипера, самодельный алмазный меч и т.д.)</i></p>	

Порядок оценки работ.

Перед началом процесса оценки непосредственно самих конкурсных материалов членами жюри проводится анализ:

1. Соответствует ли возраст участника данной номинации?
2. Отвечают ли конкурсные материалы требованиям организаторов?
3. Соответствует ли конкурсная работа заявленной номинации?

При наличии одного отрицательного ответа на поставленные вопросы конкурсные материалы участника в дальнейшем не рассматриваются, а член жюри в своем заключении делает пометку о причине отказа.

При подведении итогов члены жюри учитывают следующие критерии:

- соответствие конкурсной работы заявленной номинации;
- оригинальность идеи и содержание проекта;
- творческий подход;
- сложность проекта;
- качество исполнения, эстетическое оформление и дизайн.

Конкурсные материалы, не отвечающие вышеуказанным требованиям, не рассматриваются и к участию в конкурсе не допускаются.

1.3.2. 2 этап – заочный. К участию допускаются индивидуальные работы участников первой, второй и третьей возрастной группы, по итогам оценки жюри первого заочного этапа.

Тема задания, условия его выполнения и критерии оценки будут сообщены каждому участнику индивидуально, перед началом проведения 2-ого заочного этапа.

Жюри конкурса рассматривает поступившие конкурсные работы и определяет:

12 лучших работ от ITeen Academy Брест (по 4 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса;

12 лучших работ от ITeen Academy Гомель (по 4 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса;

12 лучших работ от ITeen Academy Гродно (по 4 в каждой возрастной группе) для участия в финале конкурса;

20 лучших работ от ITeen Academy Минск (по 6 в первой и второй возрастной группе и 8 в третьей возрастной группе) для участия в финале конкурса.

1.3.3. 3 этап – очный. Для участия в третьем этапе конкурса приглашаются учащиеся первой, второй и третьей возрастной группы, набравшие наибольшее количество баллов по итогам первого и второго этапов.

Очный этап проводится на базе Образовательного центра программирования и высоких технологий (Минск, ул. Скрыганова 14).

Условия этапа для учащихся 3 класса:

Тема проекта сообщается участникам непосредственно в начале конкурса. На протяжении двух астрономических часов участники создают индивидуальные работы в рамках предложенной темы. По завершении отведенного времени представляют аудитории созданные проекты.

Условия этапа для учащихся 4 классов:

Тема проекта сообщается участникам непосредственно в начале конкурса. На протяжении двух астрономических часов участники создают индивидуальные работы на основе программирования в рамках предложенной темы. По завершении отведенного времени представляют аудитории созданные проекты.

Условия этапа для учащихся 5-6 классов:

Задание для учащихся 5-6 классов предусматривает командную работу. Непосредственно перед началом конкурса участникам сообщается тема. В течении 1-го часа предоставляется информация о создании, применении текстурпаков в Minecraft и правилах работы в команде. Участники делятся (по желанию) на команды по 4 человека (программист, сценарист, дизайнер, тестировщик) и в течении 4-5 часов создают проектные работы. По завершении отведенного времени представляют аудитории созданные проекты.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3.

Робототехника

1. К участию в соревнованиях допускаются команды Образовательного центра и его филиалов в трех возрастных группах:

первая возрастная группа – учащиеся 2 классов (WeDo 1.2);

вторая возрастная группа – учащиеся 2-4 классов (WeDo 2.0);

третья возрастная группа – учащиеся 4-7 классов (Spike, EV3).

Оценивание каждой возрастной группы осуществляется отдельно.

1.2. Количество участников на первом этапе конкурса не ограничено.

1.3. Конкурс проводится в три этапа:

1.3.1. **1 этап – заочный «Регистрация».**

На первом этапе идет формирования команд. Каждая команда проходит этап регистрации <https://forms.gle/7NUyDsECqm5HsT9Z9>:

название команды;

ФИО первого участника;

дата рождения первого участника;

ФИО второго участника;

дата рождения второго участника;

ФИО тренера;

контактный номер тренера;

email тренера;

фото команды.

Требования к составу команд:

Количество участников в команде – два человека.

Каждый участник может состоять только в одной команде.

Замена участников в команде возможна только до начала 2 этапа.

У каждой команды должен быть совершеннолетний тренер, являющийся педагогом Образовательного центра или его филиалов.

Один тренер может быть у неограниченного числа команд.

Если один из участников не соответствует своей возрастной категории, команда не допускается ко 2 этапу.

1.3.2. **2 этап – заочный «Тестирование».** К участию допускаются команды первой, второй и третьей возрастной группы, соответствующие предъявляемым требованиям к регистрации.

На втором этапе команды проходят тестирование. Для прохождения теста, каждой команде предоставляется только одна попытка. В случае повторного прохождения теста, команда дисквалифицируется. По итогам результатов теста будет отобрано по 10 команд в каждой возрастной группе. В случае одинакового количества баллов, на следующий этап проходит команда, потратившая наименьшее количество времени в ходе выполнения теста.

Ссылка на тест будет отправлена тренерам перед началом второго этапа конкурса.

Жюри конкурса рассмотрит поступившие конкурсные работы и определит:

6 команд от ITeen Academy Брест (по 2 команды в каждой возрастной категории) для участия в финале конкурса;

6 лучших работ от ITeen Academy Гомель (по 2 команды в каждой возрастной категории) для участия в финале конкурса;

6 лучших работ от ITeen Academy Гродно (по 2 команды в каждой возрастной категории) для участия в финале конкурса;

12 лучших работ от ITeen Academy Минск (по 4 команды в каждой возрастной категории) для участия в финале конкурса;

1.3.3. 3 этап – очный «Соревнование». Для участия в третьем этапе конкурса приглашаются команды из числа учащихся первой, второй, третьей возрастной группы, набравшие наибольшее количество баллов по итогам теста согласно квоте.

Очный этап проводится на базе Образовательного центра программирования и высоких технологий (Минск, ул. Скрыганова 14).

Первая и вторая возрастные группы (WeDo 1.2, WeDo 2.0):

По условиям конкурса командам-участникам нужно собрать и запрограммировать робота.

Основные положения:

Участникам предъявляется изображение модели робота, собранной из образовательного конструктора LEGO WeDo (не менее 4-х фотографий модели с разных сторон), и словесное описание алгоритма в текстовом формате на карточках, в соответствии с которым им предстоит собрать и запрограммировать модель. Графические изображения конструкции могут содержать скрытую (невидимую при данном расположении проекции) часть.

Участники приступают к сборке модели по команде главного судьи.

Образовательные конструкторы, компьютеры с установленным программным обеспечением для участия командам предоставляет Образовательный центр.

В ходе состязаний участникам запрещено взаимодействовать с кем либо, кроме судей, в случае возникновения вопросов или технических неполадок участник должен поднять руку.

Запрещено покидать рабочее место во время проведения состязаний (за исключением форс-мажорных обстоятельств, связанных с самочувствием участника).

Руководитель может распределить обязанности между членами команды до начала состязания.

Руководители не должны вмешиваться в действия команд ни физически, ни на расстоянии.

Программирование осуществляется в любой среде программирования.

Во время проведения состязаний (программирования и сборки) запрещается использование сети Интернет.

Порядок проведения состязаний:

На состязание отводится 60 минут. По истечении этого срока судья останавливает состязание. Организатор оставляет за собой право продлить время состязания – при условии, что ни одна из команд не собрала готовую модель (5-20 мин).

На столах расставлены коробки с конструкторами и компьютерами. Все детали по карте конструктора находятся в наличии и полностью разобраны.

По команде судьи участники открывают задание, выданное в печатном виде, и приступают к сборке модели.

Команда, готовая к проверке робота, объявляет о готовности судье посредством поднятия руки и громким объявлением «Готовы».

Судья фиксирует время окончания работы команды. Собранная модель помещается в зону карантина. По команде судьи участники покидают зону соревнований.

Проверка роботов судьями начинается после того, как все команды объявили о готовности либо по истечении времени состязания.

Третья возрастная группа (Spike, EV3):

По окончании 2 этапа главный судья устраивает онлайн конференцию, на которой случайным образом (с использованием рандомизатора) будет выбрана одна из номинаций (лабиринт, езда по линии, езда по инверсной линии + кегельринг, робо рейс, сумо 15×15) по которой и будет проходить соревнование. Сразу после выбора номинации, будет проведен брифинг (для судей и тренеров) по регламенту организации соревнований.

Условия:

В день соревнований участники приезжают уже с готовым роботом.

Робота можно модернизировать во время соревнований.