# Проекты Scratch

# Введение

В рамках этой соревновательной категории участники создают анимированные истории или компьютерные игры по заданной теме, выполненные в среде программирования Scratch.

**Тема соревнований – «Викторина». (участник выбирает область, анимирует ведущего, составляет вопросы, делает счетчик правильных и неправильных ответов).**

Задача участников – разработать проект: придумать оригинальную идею, выбирать оптимальное решение для своей задачи, найти или создать необходимые элементы (персонажей, звуки и т.д.), при этом соблюдая требования к самому проекту и его оформлению. Жюри оценивает оригинальность идеи, качество ее воплощения, способность к проектному мышлению.

После запуска проекта должен появляться титульный лист, оформленный в произвольной форме и содержащий: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.

# Участники

Возраст участников на момент соревнований: до 9 лет. Участники соревнуются индивидуально.

# Соревнования

**В день соревнований каждый участник в течении 120 минут создаёт проект, а затем представляет его жюри.**

Выступление состоит из презентации проекта, показа проекта и ответов на вопросы жюри. На выступление одного участника дается не более 5 минут, на вопросы судей и ответы на них отводится 5 минут (всего 10 минут).

Участие в соревнованиях очное.

Цель презентации – кратко описать свой проект, поделиться всей информацией, которую должны знать зрители и судьи, донести идею проекта, описать общие и технические аспекты (Как вам пришла в голову эта идея? Какие еще идеи вы исследовали? Какие алгоритмы и инструменты вы использовали при разработке проекта? С какими проблемами вы столкнулись в процессе разработки?).

Презентация проекта может включать в себя следующую информацию:

* название проекта,
* какая идея была взята за основу создания проекта,
* чем интересен данный проект,
* какие сложные элементы программы используются.

В презентации могут быть использованы различные наглядные средства (доска, раздаточный материал, видео и пр.) Форма презентации участник выбирает на свое усмотрение (просто сообщение, стихотворная/песенная форма, сценка и пр). После презентации команда демонстрирует жюри свой проект и отвечает на их вопросы.

Критерии, по которым оценивается проект участника, см. Приложение 1.

# Приложение 1. Критерии оценивания

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Критерий** | **Описание** | **Детализация** | **Макс. балл** |
| 1 | Титульный лист | Проект содержит титульный лист, включающий название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера. | 0 – проект не содержит  титульный лист | **1** |
| 1 – проект содержит титульный лист |
| 2 | Соответствие теме | Сюжет проекта соответствует теме соревнований. | 0 – проект не соответствует теме | **2** |
| 1 – проект соответствует теме частично |
| 2 – проект полностью соответствует теме |
| 3 | Завершенность проекта | Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение. | 0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования или развития сюжета | **2** |
| 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение |
| 2 – структура повествования или игрового сюжета ясны, проект имеет выраженное начало и завершение повествования или сюжета |
| 4 | Оригинальность идеи | Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет. | 0 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры без каких либо существенных изменений и доработок | **2** |
| 1 – используется сюжет какого-либо произведения или компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями |
| 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения (игры) полностью переработан |
| 5 | Сложность используемых алгоритмов | Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, списков, функций, обмен сообщениями. | 0 – используются только циклы | **3** |
| 1 – используются циклы и условия |
| 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями |
| 3 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы |
| 6 | Работоспособность проекта | Максимальный балл получает участник за проект, работающий без ошибок. | 0 – проект не запускается | **2** |
| 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах |
| 2 – работает без ошибок |
| 7 | Креативный подход | Максимальный балл дается за создание новых спрайтов или фонов. | 0 – все объекты из библиотеки  Scratch | **3** |
| 1 – используются  неанимированные изображения из интернета |
| 2 – используются анимированные изображения из  интернета |
| 3 – используются рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов |
| 8 | Музыкальное сопровождение и озвучка | Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов. | 0 – звуки не используются | **2** |
| 1 – используются звуковые эффекты |
| 2 – используются генератор речи или звуковые эффекты и фоновая музыка |
| 9 | Диалоги, техническая реализация | Максимальный балл  дается за диалоги, в т.ч. подсказки, комментарии или субтитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга. | 0 – диалоги (комментарии) отсутствуют | **3** |
| 1 – диалоги (комментарии) используются, но не синхронизированы между собой |
| 3 – диалоги (комментарии) используются и синхронизированы |
| 10 | Диалоги, смысловая реализация | Максимальный балл  дается за диалоги, в т.ч. подсказки, комментарии или субтитры, которые раскрывают смысл сюжета. | 0 – диалоги (комментарии) не раскрывают сюжет | **2** |
| 1 – диалоги (комментарии) помогают частично раскрыть сюжет |
| 2 – диалоги (комментарии) помогают раскрыть сюжет |
| 11 | Дополнительные баллы | Баллы от 0 до 2 даются участнику за оригинальность работы по мнению конкретного члена жюри. | 0-3 | **3** |
| **Максимальный балл** | | | | **25** |

Исправления предыдущих версий:

1. Изменен возраст участников соревнований