

УТВЕРЖДЕНО

приказом _____ краевого
государственного
автономного нетипового
образовательного учреждения
«Краевой центр образования»
от 10.01.2025 № 16

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении региональной олимпиады по программированию
«Край мой любимый»

1. Общие положения

1.1 Настоящее положение устанавливает порядок организации и проведения региональной олимпиады по программированию «Край мой любимый» (далее – Олимпиада). Олимпиада – это интеллектуальное соревнование, призванное побудить интерес к решению алгоритмических и творческих задач и предполагающее выявление талантливых детей.

1.2 Олимпиада организуется и проводится структурным подразделением Центр цифрового образования детей «IT-куб» краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования» (далее – Организатор).

2. Цель и задачи Олимпиады

2.1 Цель Олимпиады – выявление талантливых детей в области программирования и компьютерных технологий.

2.2 Задачи Олимпиады:

- расширение кругозора обучающихся;
- развитие у обучающихся интереса к техническому творчеству и новым технологиям.

3. Участники Олимпиады

3.1 К участию в Олимпиаде приглашаются учащиеся государственных и негосударственных образовательных организаций основного общего, среднего (полного), общего образования, и дополнительного образования детей в возрасте от 5 до 15 лет, **имеющие сертификат ПФДО.**

3.2 Участники Олимпиады выполняют задания в своей возрастной категории. **Возраст** участника рассчитывается на дату начала приёма заявок

на Олимпиаду – **20.01.2025** года.

3.3 Количество участников от одной образовательной организации не ограничено.

3.4 Участники очного этапа Олимпиады сопровождаются наставником образовательной организации, которую представляют.

3.5 Участие в Олимпиаде для номинаций «Анимация на языке Scratch» и «Интерактивный проект на языке Scratch» индивидуальное, для номинации «Разработка VR-игры» допускается участие командой до трёх человек, при этом все участники должны отвечать требованиям настоящего Положения.

3.6 Один участник или команда участников может подать **одну** работу в **одной номинации** согласно своей **возрастной категории**.

3.7 Участники гарантируют, что все права на разрабатываемые ими в рамках Олимпиады объекты интеллектуальной собственности принадлежат исключительно им, а их использование и распространение не нарушает законодательство собственности и/или права третьих лиц. В случае возникновения каких-либо претензий третьих лиц в отношении авторских прав на представленный проект или часть проекта, участник Олимпиады обязуется их урегулировать без привлечения Организатора.

4. Руководство Олимпиады

4.1 Организацией и проведением Олимпиады занимается Организационный комитет (далее – Оргкомитет), утвержденный в Приложении 2 приказа №16 от 10.01.2025.

4.2 Оргкомитет производит оценку проектов в соответствии с установленными критериями, приведёнными в Приложении 1 данного Положения. Решение оргкомитета является окончательным.

4.3 Оргкомитет:

- ведет делопроизводство, в том числе регистрирует поступающие заявки и материалы участников;
- проводит экспертизу заявок, утверждает список участников Олимпиады;
- обеспечивает подготовку материальной базы для проведения Олимпиады;
- осуществляет информационную поддержку;
- контролирует качество проведения Олимпиады на всех этапах;
- формирует ведомости для оценивания конкурсных работ.

5. Сроки и порядок проведения

5.1 Олимпиада проводится с 20.01.2025 по 25.02.2025 года в очно-дистанционном формате.

5.2 Олимпиада проводится в трёх номинациях:

- «Анимация на языке Scratch»;
- «Интерактивный проект на языке Scratch»;
- «Разработка VR-игры».

К участию в Олимпиаде в номинации «Анимация на языке Scratch» приглашаются учащиеся в возрасте от **5 до 9** лет, в номинации «Интерактивный проект на языке Scratch» – учащиеся в возрасте от **10 до 14** лет, в номинации «Разработка VR-игры» – учащиеся в возрасте от **12 до 15** лет.

5.3 Номинации «Анимация на языке Scratch» и «Интерактивный проект на языке Scratch» проводятся в дистанционном формате, номинация «Разработка VR-игры» проводится в очно-дистанционном формате в два этапа: отборочный дистанционный этап видео-презентация проекта, очный этап – защита проекта.

5.4 Порядок проведения Олимпиады:

- приём конкурсных работ осуществляется с 20.01.2025 года (00:01 по местному времени) по 12.02.2025 года (23:59 по местному времени), путём заполнения формы заявки и прикрепления в ней ссылки на работу, размещённую на любом облачном ресурсе в сети интернет - <https://forms.yandex.ru/u/6787127d068ff094073f311d/>.
Олимпиадная работа должна быть доступна по ссылке до окончания проведения Олимпиады.
- Оценка работ номинаций «Анимация на языке Scratch» и «Интерактивный проект на языке Scratch» проводится экспертным жюри с 12.02.2025 по 24.02.2025, экспертиза работ номинации «Разработка VR-игры» проводится экспертным жюри с 12.02.2025 по 17.02.2025. На экспертизу в направлении «Разработка VR-игры» участник предоставляет видео-презентацию.
- Работы номинации «Разработка VR-игры», успешно прошедшие экспертизу допускаются к очной защите.
- Очная защита работ номинации «Разработка VR-игры» состоится 22.02.2025 года в КГАНОУ КЦО.
- Объявление результатов производится путём их публикации в официальных аккаунтах Организатора в социальной сети vk.com (https://vk.com/it_cube_kco) и в телеграмм-аккаунте (https://t.me/it_cube_khv), а так же на сайте <https://itcube.kco27.ru/> не позднее 28.02.2025 года.
- Ссылка на сертификаты участников публикуется в социальной сети vk.com (https://vk.com/it_cube_kco) и в телеграмм-аккаунте (https://t.me/it_cube_khv), а так же на сайте <https://itcube.kco27.ru/> не позднее 20.03.2025 года.
- Рассылка дипломов победителей и призёров производится не позднее 20.03.2025 года.

5.4 Принимая участие в Олимпиаде, участники соглашаются с тем, что результаты Олимпиады могут использоваться в целях её популяризации.

5.5 Принимая участие в Олимпиаде, Участник и Наставник участника подтверждают своё согласие на обработку Организатором Олимпиады предоставленных персональных данных, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, распространение, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение для целей проведения настоящей Олимпиады на весь срок её проведения и в течение года после её окончания, в соответствии с положениями, предусмотренными Федеральным законом РФ № 152-ФЗ от 27 июля 2006 г. «О персональных данных». Указанное согласие может быть отозвано Участником в любое время путем уведомления, направленного по адресу электронной почты, указанному в пункте 9.2. настоящего Положения.

6. Требования к проектам Олимпиады

6.1 Для номинаций «Анимация на языке Scratch» и «Интерактивный проект на языке Scratch» предметом Олимпиады является проект, созданный на языке программирования Scratch (версия 3), сохранённый в формате .sb3 и загруженный в любой облачный сервис.

Для номинации «Разработка VR-игры» предметами Олимпиады являются проект-видеопрезентация разработанной игры и разработанная VR-игра. Инструменты разработки участник может выбирать самостоятельно.

6.2. Работы номинаций «Анимация на языке Scratch» и «Интерактивный проект на языке Scratch» должны содержать корректно заполненный официальный Титульный лист олимпиады.

Видео-презентации номинации «Разработка VR-игры», предоставляемые на экспертизу должны содержать титры-титульный лист Олимпиады.

Титульный лист доступен по ссылке <https://disk.yandex.ru/i/2PkDZoMJT5GaKg>.

6.3 К оцениванию допускаются:

- работы, соответствующие предложенной теме (Приложение 1 к Положению);
- работы, соответствующие конкурсному заданию и возрастной категории участника;
- работы, находящиеся в открытом доступе в течение всего периода проведения оценивания и экспертизы работ.

6.4 Специфическое оборудование, необходимое для демонстрации проекта на очной защите, в случае если его не может предоставить ЦЦОД «ИТ-куб», участники обеспечивают самостоятельно.

6.5 Оргкомитет оставляет за собой право дисквалифицировать работу Участника Олимпиады в случае, если она: не соответствует теме, конкурсному заданию, возрастной категории Участника, нарушает нормы этики или нормы законодательства Российской Федерации.

7. Финансирование Олимпиады

7.1 Финансирование проведения Олимпиады осуществляется Организатором за счёт собственных средств.

8. Подведение результатов Олимпиады и награждение

8.1. Оценка работ производится Экспертным жюри (Приложение №3 к приказу №16 от 10.01.2025 г.).

8.2. Каждый проект оценивается не менее, чем тремя членами Экспертного жюри. Проекты одной номинации оцениваются одинаковым количеством членов Экспертного жюри.

8.3. Оценивание проекта производится согласно критериям, приведенным в приложении 2 настоящего Положения. Оценка проектов производится на балльной основе.

8.4. Победители и призёры определяются на основании среднего арифметического от полученных оценок.

8.5. Победители и призёры определяются в каждой номинации.

8.6. Все участники, подавшие заявку в сроки приёма заявок на участие в Олимпиаде, получают сертификат участника Олимпиады в цифровой форме.

8.7. Победители Олимпиады получают дипломы 1 степени, призёры – 2 и 3 степеней.

9. Заключительные положения

9.1. Вопросы, не отражённые в настоящем положении, решаются Оргкомитетом исходя из своей компетенции в рамках сложившейся ситуации и в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

9.2. Вопросы и обращения принимаются по электронной почте – IT-cube.KCO@yandex.ru.

Приложение 1

К Положению о проведении
региональной олимпиады по
креативному
программированию «Край мой
любимый»

Конкурсное задание и критерии оценивания Олимпиадных работ

Тема Олимпиады – «Туристские объекты Хабаровского края».

Участникам Олимпиады предлагается в своём проекте рассказать об интересных местах, достопримечательностях, туристских маршрутах, местах отдыха, возможностях, которые предоставляет то или иное место отдыха. Участник Олимпиады может рассказать об одной или нескольких достопримечательностях, памятных или интересных местах.

Проект в номинации «Анимация на языке Scratch» – это озвученная анимированная история, не предусматривающая возможностей интерактивного взаимодействия с пользователем. Продолжительность проекта от 2 до 5 минут.

Проект в номинации «Интерактивный проект на языке Scratch» предполагает возможность интерактивного взаимодействия с пользователем, может содержать элементы анимированной истории, викторины и/или игры. Продолжительность проекта от 3 до 7 минут.

Проект в номинации «Разработка VR-игры» – это игра с элементами виртуальной реальности, которую можно просмотреть/проиграть с помощью иммерсионных устройств или браузера. Ограничений на использование средств и методов разработки не предъявляется.

Критерии оценивания проектов

Номинация «Анимация на языке Scratch»

Критерий	Описание критерия	Баллы
Соответствие конкурсному заданию	Баллы даются за соответствие проекта предложенной тематике и соответствие заявленной номинации	0-3
Продолжительность проекта	Максимальный балл даётся если проект можно просмотреть за 2-5 минут. Если продолжительность проекта составляет более 10 минут – баллы не начисляются.	0-3

Степень завершённости проекта	Максимальный балл даётся если в проекте можно выделить введение, основную и заключительную части.	0-3
Творческий подход	Максимальный балл даётся за использование созданных графических и аудио элементов. Приветствуется использование фотоматериалов, создание новых спрайтов, фонов, звуков.	0-8
Культура кода	Баллы начисляются за: - положительную двойную проверку (проект при повторном запуске всегда начинается одинаково и проигрывается до конца); - отсутствие «мёртвого кода» (такие элементы кода, которые не будут выполнены ни при каких условиях); - за наличие комментариев в коде проекта; - за использование подпрограмм для упрощения проекта; - за использование ветвлений и циклов; - за использование переменных и списков; - за использование выразительных средств (элементы раздела «внешний вид» для достижения необходимых эффектов, создания нужных пропорций и т.д.).	0-8
Эстетика	Баллы в данном критерии начисляются экспертом исходя из его личных, субъективных впечатлений от проекта.	0-2

Максимальный балл – 27.

Номинация «Интерактивный проект на языке Scratch»

Критерий	Описание критерия	Баллы
Соответствие конкурсному заданию	Баллы даются за соответствие проекта предложенной тематике и соответствие заявленной номинации	0-3
Продолжительность проекта	Максимальный балл даётся если проект можно просмотреть/проиграть за 3-7 минут. Если продолжительность проекта составляет более 10 минут – баллы не начисляются.	0-3

Степень завершённости проекта	Максимальный балл даётся если в проекте можно выделить введение, основную и заключительную части, а также при условии, что при любых действиях пользователя проект можно будет просмотреть/ проиграть до конца.	0-5
Творческий подход	Максимальный балл даётся за использование созданных графических и аудио элементов. Приветствуется использование фотоматериалов, создание новых спрайтов, фонов, звуков.	0-8
Культура кода	Баллы начисляются за: - положительную двойную проверку (проект при повторном запуске всегда начинается одинаково и проигрывается до конца); - отсутствие «мёртвого кода» (такие элементы кода, которые не будут выполнены ни при каких условиях); - за наличие комментариев в коде проекта; - за использование подпрограмм для упрощения проекта; - за использование ветвлений и циклов; - за использование переменных и списков; - за использование различных реакций (сенсоры, блоки событий и т.д.); - за использование выразительных средств (элементы раздела «внешний вид» для достижения необходимых эффектов, создания нужных пропорций и т.д.).	0-10
Удобство использования проекта	Максимальный балл даётся за использование понятных механизмов взаимодействия с пользователем, за простой и понятный интерфейс.	0-3
Эстетика	Баллы в данной критерии начисляются экспертом исходя из его личных, субъективных впечатлений от проекта.	0-2

Максимальный балл – 34.

Номинация «Разработка VR-игры». Экспертиза видео-презентации

Критерий	Описание критерия	Баллы
Соответствие конкурсному заданию	Баллы даются за соответствие проекта предложенной тематике и соответствие заявленной номинации	0-3
Продолжительность проекта	Продолжительность презентации 5-7 минут. Если продолжительность проекта составляет более 10 минут – баллы не начисляются.	0-3
Степень завершённости демонстрируемого проекта (VR-игры)	Максимальный балл даётся если в проекте можно выделить введение, основную и заключительную части, сюжет демонстрируемого проекта (VR-игры) проработан и задуманное реализовано.	0-5
Творческий подход в разработке VR-игры	Максимальный балл даётся за использование созданных графических и аудио элементов.	0-5
Удобство использования созданного проекта	Максимальный балл даётся за использование понятных механизмов взаимодействия с пользователем, за простой и понятный интерфейс.	0-3
Эстетика	Баллы в данном критерии начисляются экспертом исходя из его личных, субъективных впечатлений от проекта.	0-2
Качество представленных материалов	В видео-презентации показаны все особенности созданного проекта, детали хорошо просматриваются, все демонстрируемые элементы сопровождаются пояснениями.	0-5

Максимальный балл – 26.

Номинация «Разработка VR-игры». Защита проекта

Критерий	Описание критерия	Баллы
Работоспособность проекта	Проект можно запустить, посмотреть/проиграть, проект «упакован».	0-4
Уверенная защита	Участники хорошо ориентируются в проекте, могут рассказать об	0-4

	использованных технологиях, их назначении	
Ответы на вопросы	Субъективная оценка эксперта по результатам ответов на заданные участникам вопросы.	0-2

Максимальный балл – 10.