

МАГЛЁЎСКІ АБЛАСНЫ  
ВЫКАНАЎЧЫ КАМІТЭТ

ГАЛОЎНАЕ ўПРАЎЛЕННЕ  
ПА АДУКАЦЫИ

**ЗАГАД**

24.09.2021 № 321

г.Магілёў

О проведении в 2021/2022 учебном году  
областного конкурса по креативному  
программированию



МОГИЛЕВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ  
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОМИТЕТ

ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ  
ПО ОБРАЗОВАНИЮ

**ПРИКАЗ**

г. Могилев

В целях поддержки инициатив обучающихся и педагогов в вопросах изучения креативного программирования на визуальном языке Scratch.  
**ПРИКАЗЫВАЮ:**

1. Провести областной конкурс по креативному программированию для обучающихся и педагогических работников (далее – Конкурс) с 08.11.2021 года по 06.12.2021 года.

2. Утвердить:

2.1. состав организационного комитета Конкурса (приложение 1);

2.2. положение о проведении областного конкурса по креативному программированию для обучающихся и педагогических работников (далее – Положение (приложение 2)).

3. Учреждению образования «Могилевский государственный областной институт развития образования» (Жудро М.М.):

3.1. обеспечить координацию и контроль подготовки и проведения Конкурса;

3.2. осуществить организационное и методическое сопровождение конкурса.

4. Начальникам структурных подразделений городских, районных исполнительных комитетов, местных администраций районов в городах Могилеве и Бобруйске, осуществляющих государственно-властные полномочия в сфере образования, руководителям учреждений областного подчинения обеспечить проведение и участие в этапах Конкурса в соответствии с Положением.

5. Контроль за исполнением приказа возложить на первого заместителя начальника главного управления по образованию Лошкевича И.Г.

Начальник главного управления

Начальник управления

М. В. Богданова

А.Б.Заблоцкий

СОСТАВ  
организационного комитета областного  
конкурса по креативному  
программированию

- ЗАБЛОЦКИЙ Андрей Борисович – начальник главного управления по образованию Могилевского облисполкома, председатель
- ЛОШКЕВИЧ Игорь Геннадьевич – первый заместитель начальника главного управления по образованию Могилевского облисполкома, заместитель председателя
- БОГДАНОВА Марина Васильевна – начальник управления дошкольного, общего среднего, профессионально-технического и среднего специального образования главного управления по образованию Могилевского облисполкома
- ЖУДРО Михаил Михайлович – ректор УО «Могилевский государственный областной институт развития образования», заместитель председателя
- КОВАЛЕНКО Валентина Михайловна – Начальник отдела информационных технологий в образовании УО «Могилевский государственный областной институт развития образования», секретарь

ПОЛОЖЕНИЕ об организации и проведении в 2021/2022 учебном году областного конкурса по креативному программированию

## **1. Цель и задачи областного конкурса по креативному программированию.**

Областной конкурс по креативному программированию (далее - конкурс) проводится с целью поддержки инициатив обучающихся и педагогов в вопросах изучения креативного программирования на визуальном языке Scratch в соответствии с планом работы STEM-центра для педагогов государственного учреждения образования «Могилевский государственный областной институт развития образования».

### **1.2. Задачи проведения конкурса:**

- формирование и развитие сообщества скретчеров в Могилевской области;
- привлечение внимания детей, педагогов, родителей, образовательного сообщества к креативному программированию;
- организация профориентационной работы со старшеклассниками и студентами;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности;
- повышение профессионального мастерства педагогических работников;
- расширение диапазона профессионального общения педагогических работников;
- консолидация усилий педагогов по развитию у учащихся критического мышления, креативности и коммуникативных навыков, навыков коллаборации.

## **2. Участники конкурса.**

2.1. В областном конкурсе по креативному программированию принимают участие индивидуально и в составе творческих команд обучающиеся учреждений общего среднего образования, а также педагогические работники Могилевской области.

### **2.2. Возрастные группы участников:**

- 1-2 классы (6-8 лет). Номинация «Мой мир»;
- 3-4 классы (9-10 лет). Номинация «В гостях у писателя или поэта»;
- 5-6 классы (11-12 лет). Номинация «Знайки»;
- 7-8 классы (13-14 лет). Номинация «Игры»;

- 9-11 классы (15-18 лет). Номинация «STREAM-проект»;
- педагогические работники. Номинация «Педагогический проект».

2.3. Если участник из младшей возрастной группы готов выполнять задание для старшей возрастной группы, то он может подать заявку и стать участником другой номинации, но при этом оценивать его будут наравне с участниками по данной номинации. Участникам из более старших классов подавать заявку в номинацию для учеников младших классов нельзя.

2.4. При подаче конкурсных работ каждый участник регистрируется самостоятельно. Участникам 1-7 классов могут помогать руководители проектов.

2.5. Каждый участник может подать только одну заявку в одну из 6 номинаций.

2.6. К участию в конкурсе не допускаются работы-призеры (отмеченные дипломами I, II, III степени), участвовавшие в профильных конкурсах прошлых лет.

2.7. Материалы, представленные на конкурс, не рецензируются и не возвращаются.

2.8. Участие в конкурсе является бесплатным.

2.9. Участник конкурса, выполняющий задание индивидуально, подает свою работу в виде файла, прикрепленного к заявке, с расширением sb2 или sb3 (скачать с сайта свою работу). Кроме этого указывает в заявке обязательно ссылку на свою работу на сайте <https://scratch.mit.edu/>

2.10. Участники конкурса, выполняющие задание в команде, выбирают капитана команды, и размещают коллективную работу в профиле капитана, подают свою работу в виде файла, прикрепленного к заявке, с расширением sb2 или sb3 (скачать с сайта свою работу). Кроме этого, указать в заявке обязательно всех участников коллектива, ссылку на свою работу на сайте <https://scratch.mit.edu/> с указанием задач, которые выполняли все члены команды.

### **3. Номинации областного конкурса по креативному программированию**

#### **3.1. Номинация «Мой мир».**

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 1-2 классов. Работа представляет собой **анимированную историю**, выполненную в среде программирования Scratch.

Участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения, исследования, придумывает занимательный сюжет и рассказывает анимированную историю (моя семья, мои игрушки, игры, мой питомец, моя малая родина, моя школа, мой сад, мой дом, мои друзья, мои любимые сказки и т.д., наши мамы, папы, дедушки, бабушки, учителя, друзья, наши игрушки, игры, питомцы, наша малая родина, школа, наш сад, дом, наши друзья, наши любимые сказки и т.д.). Количество задействованных спрайтов, количество скриптов, музыкальное сопровождение, тема и алгоритм - на выбор участника.

#### **3.2. Номинация «В гостях у писателя или поэта».**

К участию в номинации принимаются работы учащихся 3-4 классов. Работа представляет собой **озвученную анимированную историю** - проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает любимое произведение писателя или поэта и сам озвучивает сюжет на фоне анимации.

Участник может взять на себя роль автора произведения и представить озвученную анимированную историю собственного сочинения.

Приветствуется выполнение фрагментов программы разными спрайтами.

### 3.3. Номинация «**Знайки**».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 5-6 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру-викторину**, выполненную в среде программирования Scratch.

Участник выбирает одну из предметных или межпредметных областей «Математика», «История», «Робототехника» и т.д.; участник придумывает обучающий сюжет (представление предметной области, персонажей, выполняющих роль ведущих и т.д) викторины; придумывает разные типы вопросов: открытые, с выбором одного или нескольких вариантов ответа; программирует игру-викторину, которая должна быть построена в виде занимательного, веселого диалога программы и пользователя. Должен вестись подсчет правильных/неправильных ответов.

### 3.4. Номинация «**Игры**».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 7-8 классов. Работа представляет собой **компьютерную игру**, выполненную в среде программирования Scratch.

Игра должна представлять собой законченный продукт, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры. Игра может быть линейной, нелинейной, новой или созданной по мотивам известных компьютерных игр.

### 3.5. Номинация «**STREAM-проект**».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы учащихся 9-11 классов. Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch **электронный образовательный ресурс** (далее - ЭОР).

STREAM-проект в рамках данного конкурса - это ЭОР, созданный на стыке Науки (Science), Технологии (Technolog), Робототехники (Robotik), Инженерии (Engineering), Искусства (Art) и Математики (Mathematics). Участники конкурса разрабатывают на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального процесса, явления; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест и т.д. В содержании ЭОРа участники должны реализовать интеграцию минимум трех из шести названных предметных областей STREAM.

### 3.6. Номинация «**Педагогический проект**».

К участию в номинации принимаются индивидуальные и коллективные работы педагогических работников Могилевской области.

Работа представляет собой выполненный в среде программирования Scratch **электронный образовательный ресурс** (далее - ЭОР).

Педагогический проект в рамках данного конкурса - это ЭОР, созданный на произвольную тему в условиях модернизации образования и развития цифровой экономики. Участники конкурса разрабатывают на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления; тренажер с диагностикой навыка пользователя; обучающий квест; обучающую игру и т.д. В содержании ЭОРа участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов либо суть профессии/специальности (профориентационный проект). Любой созданный продукт должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

3.7. Решением жюри конкурса могут быть объявлены дополнительные специальные и поощрительные номинации, номинации могут объединены.

#### **4. Порядок организации и проведения конкурса.**

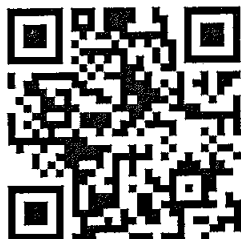
4.1. Конкурс проводится в два этапа:

первый этап - областной отборочный (заочный);

второй этап - областной заключительный (дистанционный).

4.2. Подготовку и проведение этапов конкурса обеспечивает УО «Могилевский государственный областной институт развития образования» (далее - МГОИРО).

4.3. Для участия (регистрации) в конкурсе необходимо заполнить анкету по <https://forms.gle/Yji9i3xCukKUHRIA7> или с помощью QR-кода



4.4. Создание конкурсных работ производится на сайте <https://scratch.mit.edu/> в разделе «Создавай».

4.5. Список претендентов на участие в конкурсе публикуется на сайте МГОИРО с указанием регистрационного номера, номинации, названия проекта, учреждения образования, региона.

4.6. Сроки проведения конкурса:

с 08.11.2021 по 21.11.2021 – регистрация участников на сайте МГОИРО и прием материалов для участия в конкурсе;

с 22.11.2021 по 26.11.2021 – отбор проектов победителей на заключительный (дистанционный) этап конкурса;

до 02.12.2021 – публикация на сайте МГОИРО списка участников, отобранных для участия во втором этапе конкурса;

06.12.2021 – проведение заключительного (дистанционно) этапа конкурса – презентация работ победителей.

4.7. Порядок предоставления материалов на конкурс.

Конкурсные работы претенденты направляют в соответствии с п. 4.3. данного положения, во время заполнения анкеты регистрации.

#### **5. Требования к проектам.**

К участию в конкурсе принимаются проекты, отвечающие целям и задачам конкурса и являющиеся инициативными разработками учащихся и педагогов.

Конкурсные проекты могут быть оформлены на русском и (или) белорусском языках.

## **6. Авторские права.**

6.1. Всем авторам и авторским коллективам, представившим проекты на конкурс, гарантируется соблюдение авторских прав. Авторы, представившие проекты на конкурс, не преследуют коммерческих целей и дают согласие на свободное распространение проектов в учреждениях образования Могилевской области.

6.2. Представляя материалы на конкурс, автор гарантирует, что:  
работа выполнена им лично (или в соавторстве); он имеет на нее исключительное право, которое никому не передано на момент подачи работы для участия в конкурсе;

все цитирования, приведенные в работе, имеют ссылки на источники;  
иллюстрации, фото-, видео- и графические материалы содержат указания на первоисточники;

материалы, не имеющие ссылок на какие-либо источники, являются авторскими;

фотографии и авторские материалы несовершеннолетних размещены с согласия их родителей (законных представителей).

6.3. В случае зафиксированных грубых нарушений авторского права (т.е. заимствования чужих работ или их существенных фрагментов без ссылок на авторство) конкурсант не допускается к дальнейшему участию в конкурсе.

## **7. Организация конкурса.**

### **7.1. Информационное обеспечение конкурса.**

Информация о проведении конкурса публикуется на сайтах главного управления по образованию Могилевского облисполкома – <http://mogilev-region.edu.by>, МГОИРО – [www.mogileviro.by](http://www.mogileviro.by). Дополнительную информацию и консультации можно получить по телефону 8-0222-73-91-74, +375297464929 (Елена Аликовна Гоман).

### **7.2. Оргкомитет.**

Для подготовки и проведения конкурса создается организационный комитет (далее - оргкомитет).

Оргкомитет конкурса:

формирует и утверждает состав жюри;

разрабатывает и утверждает программу проведения заключительного этапа конкурса;

обеспечивает программно-техническую реализацию веб-регистрации заявок на участие в конкурсе;

освещает ход подготовки, проведения и результаты заочного и очного этапов конкурса;

награждает победителей;

проводит анализ и обобщение итогов конкурса и доводит их до структурных подразделений городских, районных исполнительных комитетов, местных администраций районов в городах Могилеве и Бобруйске, осуществляющих государственно-властные полномочия в сфере образования, и директоров учреждений образования областного подчинения.

### 7.3. Жюри конкурса

Для подведения итогов конкурса создается жюри.

Жюри возглавляет председатель, а в его отсутствие - заместитель председателя.

Количественный состав жюри конкурса устанавливается от 3 до 5 человек в каждой номинации.

Жюри конкурса:

утверждает критерии оценки результатов выполнения конкурсных проектов;

оценивает выполнение конкурсных проектов;

определяет победителей конкурса;

оформляет итоговую документацию;

вносит предложения в оргкомитет конкурса по награждению участников.

Решения жюри каждого этапа конкурса принимаются на их заседаниях и оформляются протоколами. Жюри правомочно принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава жюри. Решение считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов жюри.

По окончании каждого этапа конкурса жюри передает в оргкомитет протоколы, списки участников и победителей.

## 8. Проведение Конкурса

8.1. На первом этапе конкурса жюри проводит отбор проектов-финалистов в соответствии с утвержденными критериями. Результаты отборочного этапа конкурса оформляются протоколом заседания жюри и публикуются на сайте МГОИРО.

8.2. На втором (дистанционном) этапе проходит публичная защита конкурсных работ. Защита осуществляется в форме мастер-класса конкурсных работ для всех участников конкурса. Время защиты до 10 минут. В случае превышения лимита времени мастер-класс будет прерван секретарем жюри.

8.3.1. Номинации **«Мой мир»** и **«В гостях у писателя или поэта»**. Мастер-класс проводится по созданию основного объекта или главного героя ролика (спрайта). Необходимо показать умение использовать группы: движение, внешность, звук и др. и понимание работы со спрайтами. Для номинации **«В гостях у писателя или поэта»** показать дополнительно параллельное и последовательное исполнение программы, передачу управления между спрайтами, ветвления программы.

8.3.2. Номинации **«Знайки»** и **«Игры»**. Мастер-класс должен отражать используемые в проекте блоки и включать демонстрацию фрагмента



создания игры (основного объекта и/или действия). Особое внимание следует обратить на наличие реакции на действия пользователя, отсутствию ошибок в алгоритме игры, качеству интерфейса.

### 8.3.3. Номинации «STREAM-проект» и «Педагогический проект».

Мастер-класс должен включать демонстрацию создания ключевых моментов ЭОР. В номинации «Педагогический проект» необходимо доказать, что созданный продукт носит образовательный характер, обучает пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

Во время защиты необходимо показать умения использования всех возможностей Scratch. Особое внимание следует обратить на наличие реакции на действия пользователя, отсутствие ошибок в алгоритме работы программного продукта, качеству интерфейса (интуитивно понятный, не отвлекающий от основной цели использования).

8.3.4. Защита коллективной работы. Мастер-класс проводит команда в полном составе, демонстрируя умения пользоваться инструментами совместной деятельности (ремикс, рюкзак, студия), умения использовать все возможности Scratch. Также во время мастер-класса необходимо рассказать о планировании совместной работы над выполненным проектом и обозначить зону ответственности каждого члена команды.

## 9. Критерии оценивания работ.

9.1. Первичная проверка конкурсной работы проводится во время приема заявки. Заявка отклоняется если не соблюдены требования:

- данные участника Конкурса должны быть достоверными и полными;
- ссылка на конкурсную работу, т.е. ссылка на проект на [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu), должна быть действующей и опубликованной (проект виден всем) на момент подачи заявки;
- в заявке должна быть размещена короткая инструкция по запуску и использованию готового проекта;
- в заявке в поле «Примечания» должны быть написаны данные об использовании в проекте материалов других авторов, если таковые использовались.

9.2. Работы оцениваются по следующим критериям:

Критерий	Баллы	Примечание
Оригинальность идеи и содержания проекта	0 – 5	Максимальный балл дается креативному проекту с авторским содержанием.

Соответствие заявленной номинации	0 – 2	Проверяются требования к виду проекта: анимированная история, озвученная анимированная история, игра-викторина, компьютерная игра, электронный образовательный ресурс.
Отсутствие ошибок в программе	0 – 5	Максимальный балл дается за проект, который удалось пройти (просмотреть) до конца без проблем.
Качество исполнения: понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации	0 – 8	Максимальный балл дается за единый стиль оформления, понятность интерфейса, удобство навигации.
Творческий подход	0 – 5	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов, фонов, за создание музыкального сопровождения, за озвучивание проекта.
Сложность проекта	0 – 5	Максимальный балл дается при использовании переменных, списков, клонов.
Качество алгоритма	0 – 10	Максимальный балл дается при использовании циклов с ветвлением и подпрограмм.

Качество алгоритма:

- для номинации «Мой мир» оценивается умение использовать группы: движение, внешность, звук и др. и понимание работы со спрайтами;
- для номинации «В гостях у писателя или поэта» оценивается умение использовать группы: движение, внешность, звук и др. и понимание работы со спрайтами, параллельное и последовательное исполнение программы, передача управления между спрайтами, ветвления программы;
- для номинации «Знайки» оценивается использование интерактивных возможностей Scratch, умение работать с переменными и списками; умение использовать все возможности Scratch (важно наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс);
- для номинаций «Игры», «STREAM-проект» и «Педагогический проект» оценивается умение использовать все возможности Scratch (важно наличие реакции на действия пользователя; понятный интерфейс; отсутствие ошибок в алгоритме игры, ЭОРа);

Максимальное количество баллов за индивидуальную работу – 40.

9.3. Для коллективных работ устанавливаются дополнительные критерии, характеризующие взаимодействие участников:

- умение пользоваться инструментами совместной деятельности (ремикс, рюкзак, студия) – 0-2 балла;

- умение планировать совместную работу – 0-2 балла;  
За коллективную работу можно набрать максимум 44 балла (40 + 4).

#### **10. Финансирование Конкурса.**

Финансирование конкурса осуществляется согласно утвержденной смете по разделу «Образование» подразделу «Другие вопросы в области образования параграфу «Централизованные расходы и мероприятия».

#### **11. Подведение итогов конкурса.**

На заключительном этапе конкурса определяются проекты- победители по каждой номинации. Жюри имеет право перераспределить количество победителей между номинациями.

Победители конкурса награждаются дипломами I, II и III степени главного управления по образованию Могилевского областного исполнительного комитета. В случае награждения авторского коллектива победители получают один диплом, в котором указываются все участники.

Результаты заключительного этапа конкурса оформляются протоколом заседания жюри и доводятся до сведения участников, а также размещаются на сайте МГОИРО.

Участники конкурса, не ставшие победителями, получают сертификат участника в электронном виде. Рассылка электронных сертификатов будет производиться на адрес электронной почты участника, указанный в регистрации.