**РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ**

**для педагогов, родителей и детей возраста 6 - 9 лет**

**по креативное программирование**

с использованием одноплатных компьютеров

**«SmartAgro»**

**Версия 2.0 от 19 мая 2022 г.**

1. Общие положения 2

1.1. Задание соревнований 2

1.2. Участники соревнований. 2

1.3. Требования к участникам 2

2. Требования к оборудованию 2

3. Описание туров 3

3.1. 1 тур “Тестирование” 3

3.2. 2 тур “Защита творческих проектов” 3

4. Порядок проведения соревнований 4

4.1. Рабочее место 4

4.2. Максимальное время для работы команды 4

5. Условия дисквалификации 4

6. Подсчет баллов 4

7. Порядок определения победителя 5

8. Гибкость регламента 5

9. История изменений 5

Приложение 1 Инструкция по управлению проектом 6

Приложение 2 Судейский протокол 7

### **1. Общие положения**

**1.1. Задание соревнований**

1. В рамках соревнования участникам необходимо выполнить задания 2 туров: прохождение теста на знание среды программирования RobboScratch3 и умение строить логические цепочки, защита-демонстрация творческого проекта.

2. Тест на знание среды программирования Scratch и умение строить логические цепочки.

3. Творческий проект, выполнен до соревнований. Участникам необходимо презентовать свою игру судьям и ответить на 1 вопрос от каждого судьи. Время презентации до 7 минут. Количество вопросов равно количеству судей.

**1.2. Участники соревнований**

В соревновании могут принять участие учащиеся образовательных организаций с 6 лет до 9 лет без предварительного квалификационного отбора. Возраст участника считается по состоянию на день проведения соревнований.

**1.3. Требования к участникам**

Участие команды из 1-2 человек.

Соревнования проводятся в среде программирования

- Scratch (<https://scratch.mit.edu/> ),

- RobboScratch 3.0 (<http://files.robbo.ru/Software/RobboScratch3.0/release/> ),

- mBlock (<https://mblock.makeblock.com/en-us/> ),

- MakeCode (<https://makecode.microbit.org/> )и т.п.

Организация, направляющая несовершеннолетнего участника, должна обеспечить:

сопровождение детей-участников до соревнований и курирование их во время соревнований;

**2. Требования к оборудованию**

Соревнования проводятся на оборудовании участников (персональных компьютерах, платы, платформы и т.д.)

ROBBO Лаборатория, ROBBO платформа, micro:bit, другие [одноплатные компьютеры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B4%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) и т.п.

**3. Описание туров**

**3.1. 1 тур “Тестирование”**

Тест проходит индивидуально в день соревнований.

Все участники (команды) сдают тест одновременно по ссылке, предоставленной судьями.

Обсуждение заданий не допускается.

Если в команде более одного участника, то тест могут сдавать все участники команды при наличии необходимого количества компьютеров (планшетов), при подведении итогов учитываться будет лучший вариант, т.е. тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

**3.2. 2 тур “Защита творческих проектов”**

Участникам необходимо перед защитой сбросить по ссылке, указанной в день соревнований, или на компьютер судей скриншоты своей программы для оценивания и “Инструкцию по управлению проектом” (Приложение 1)

Участники презентуют свой проект судьям и другим участникам соревнований, демонстрируют его в действии, демонстрируют работу датчиков и отвечают на 1 вопрос от каждого судьи.

Конкурсанты могут приносить письменные материалы, изображения, и другую информацию в печатном виде в зону конкурса.

**Задание для творческого проекта:**

Проект представляет собой сюжетную игру не более 5-7 минут по производству или сбору сельскохозяйственных растений, либо по выращиванию домашнего скота, выполненную в среде программирования (п. 1.3), соответствующей номинации .

Управление главным игроком в игре осуществляется с помощью [одноплатного компьютера](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B4%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) .

Любые воздействия на датчики или кнопки могут влиять на поведение объектов внутри игры.

Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры. Проект может представлять собой линейную или нелинейную игру. Время презентации до 7 минут. Количество вопросов равно количеству судей.

**4. Порядок проведения соревнований**

**4.1 Рабочее место**

В месте проведения турнира должны присутствовать только участники, волонтеры, назначенные организаторами, и судьи.

Каждой команде предоставляется **1 розетка и стул (по количеству человек в команде)**.

**4.2 Максимальное время для работы команды**

Максимальное время для прохождения теста – 15 минут.

Подготовка к защите 20 минут (общее время)

Время презентации и демонстрации творческого проекта до 7-10 минут.

**5. Условия дисквалификации и штрафов**

Дисквалификация участников производится в случаях:

* подсказки участнику не членами команды, касающиеся выполнения задания;
* участие руководителей команд или родителей в защите проекта или в тестировании;
* во время защиты или тестирования никто не может каким-либо образом мешать работе других участников, команд или судей. Это включает беготню или громкий шум. Если это правило нарушено и первое предупреждение уже вынесено, нарушителям предъявят к вычету (-5) баллов;
* каждая лишняя минута при защите (-0,5) балла.

**6. Подсчет баллов**

Проверяя задание участника, судья сразу же заполняет протокол (Приложение 2), за исключением “мнения эксперта”. Протокол подписывает старший участник, тренер или сопровождающий несовершеннолетнего.

Протокол содержит сведения об участнике, баллах и времени защиты творческого проекта. Сведения об участнике в протокол вносит сам участник или сопровождающий. В спорных ситуациях участники демонстрируют свою работу еще раз, что также вносится в протокол.

«Мнение эксперта» выставляется только после проверки всех работ. Судья имеет право поставить 1 или 2 балла только одной команде, которая по его мнению наиболее точно выполнила задание.

Итоговые данные вносятся в общий протокол главным судьей категории после окончания турнира из судейских протоколов. (Приложение 2)

Апелляции на оценки судейской коллегии не предусмотрены.

**7. Порядок определения победителей**

Победители и призеры номинации определяются наибольшей суммой баллов, полученных за 2 тура.

При равенстве баллов преимущество получает участник с наименьшим временем.

Первый по рейтингу является победителем, следующие два участника – призерами.

**8. Гибкость регламента**

Организаторы могут вносить изменения в регламент до начала турнира, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия. В случае обнаружения в процессе соревнований нестыковок, разночтений, недоразумений и т.д., судейский комитет оставляет за собой право внести корректировки в процесс соревнований так, чтобы это служило целью развитием данного направления.

**9. История изменений**

Версия 1.0 от 19 февраля 2022 г.

● Регламент создан

Версия 2.0 от 22 мая 2022 г.

● Внесены изменения в структуру и оформление

Приложение 1

Инструкция

по управлению проектом

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*название проекта*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Имя Фамилия автора*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Учебное заведение/название клуба/ название кружка*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*возраст автора*

Далее грамотное и понятное объяснение навигации в проекте и использование датчиков

Приложение 2

Протокол номинации

**SmartAgro**

ФИ участника\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Название проекта \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Возраст участника\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

| **Критерии** | **Max кол-во баллов** | **Оценка судьи** |
| --- | --- | --- |
| **1.** **Соответствие конкурсной работы заявленной номинации** (7 балла) | | |
| Соответствие тематики соревнований (2 балл), | 2 |  |
| Использование [одноплатного компьютера](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B4%D0%BD%D0%BE%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) (5 баллов) | 5 |  |
| **2.** **Завершенность проекта** (3 балла) | | |
| Проект запускается и работает | 2 |  |
| Проект имеет логическое завершение | 1 |  |
| **3.** **Мастерство дизайна и навигации** (4 балла) | | |
| Грамотный сценарий (соответствует аграрной тематике) | 1 |  |
| Гармоничный дизайн | 1 |  |
| Наличие анимации | 1 |  |
| Удобная и понятная навигация | 1 |  |
| **4.** **Творчество** (5 баллов) | | |
| Авторские качественные спрайты | 1 |  |
| Авторские качественные фоны | 1 |  |
| Использование эффектов | 1 |  |
| Использование звуков | 1 |  |
| Авторская озвучка | 1 |  |
| **5.** **Сложность и оптимальность кода** (12 балла)  Наличие компонента - 1 балл  Умение участника объяснить их назначение и необходимость - 1 балл | | |
| Условия | 2 |  |
| Циклы | 2 |  |
| Переменные | 2 |  |
| Списки | 2 |  |
| Обмен сообщениями | 2 |  |
| Другие блоки | 2 |  |
| **6.** **Использование технических средств и датчиков** (32 балла) | | |
| Использование кнопок  За каждую кнопку по 3 балла  Максимальное количество кнопок 5 шт. | 15 |  |
| Использование встроенных (родных) датчиков  За каждый датчик по 4 балла  Максимальное количество датчиков 3 шт. | 12 |  |
| Дополнительный датчик (не родной) - 5 баллов  Максимальное количество - 1 шт. | 5 |  |
| **7.** **Культура кода** (5 баллов) | | |
| Корректное наименование переменных, спрайтов, фонов. | 2 |  |
| Отсутствие повисших блоков | 2 |  |
| Наличие комментариев. | 1 |  |
| **8.** **Презентация и демонстрация проекта** (24 балл) | | |
| Материал для судей (п. 3.2) | 5 |  |
| Презентация работы проводится в виде демонстрации, работающего продукта, а не в виде скриншотов | 3 |  |
| Презентация работы не более 7 минут | 3 |  |
| Понятное объяснение цели проекта | 2 |  |
| Наличие понятной и простой инструкции по управлению проектом (см.Приложение 1) | 5 |  |
| Ответы на вопросы судей (по 2 балла за каждый правильный ответ) | 6 |  |
| **9.** **Тест** (по 3 балла за каждый правильный ответ) | 30 |  |
| **Итого** (максимум 122) |  |  |

ФИО судьи \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ подпись

ФИО участника/сопровождающего \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ подпись

**Особое мнение эксперта**

Оригинальность работы по мнению эксперта. Эксперт может выделить максимум 2 работы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_