

Проекты Scratch

Введение

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

В этом сезоне тема соревнований – «Энергетика будущего».

Задача участников – разработать проект: придумать оригинальную идею, выбрать 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 11 лет включительно. Участники соревнуются индивидуально.

Соревнования

В день соревнований каждый участник представляет свой проект жюри без участия тренера. 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	
2	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	
3	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	
4	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде	0 – используются только циклы	3

		циклов, ветвлений, переменных, списков, функций, обмен сообщениями.	1 – используются циклы и условия	
			2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями	
			3 – используются циклы, условия, обмен сообщениями и переменные или подпрограммы	
5	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	
6	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	
7	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	
8	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	
9	Диалоги, смысловая реализация	Максимальный балл дается за диалоги, в т.ч. подсказки, комментарии или субтитры, которые раскрывают смысл	0 – диалоги (комментарии) не раскрывают сюжет	2
			1 – диалоги (комментарии) помогают частично раскрыть	

		сюжета.	сюжет	
			2 – диалоги (комментарии) помогают раскрыть сюжет	
10	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 2 даются участнику за оригинальность работы по мнению конкретного члена жюри.	0-2	2
Максимальный балл				24