



РЕГЛАМЕНТ
проведения
Дальневосточного межрегионального тура
Российского национального отборочного этапа
VI Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию 2022 года

(ред. 08.04.2022)

1 Общие положения, цели и задачи проведения Дальневосточного межрегионального тура Российского национального отборочного этапа Scratch-Олимпиады

1.1 Дальневосточный межрегиональный тур Российского национального отборочного этапа VI Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2022 года (далее – Дальневосточный межрегиональный тур Scratch-Олимпиады) проводится с целью поддержки инициатив учащихся и педагогов Дальневосточного федерального округа в изучении креативного программирования на визуальном языке Scratch и вовлечения детей и молодежи Дальневосточного федерального округа в инновационные инженерные проекты.

1.2 Задачи проведения Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады:

- формирование и развитие сообщества скретчеров Дальневосточного федерального округа;
- популяризация креативного программирования среди детей, педагогов, родителей, образовательного сообщества Дальневосточного федерального округа;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся и педагогов Дальневосточного федерального округа;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности в Дальневосточном федеральном округе;
- повышение профессионального мастерства педагогических работников Дальневосточного федерального округа;
- выявление сильнейших участников в Дальневосточном федеральном округе.

1.3 Официальный язык Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады - русский.

2 Организаторы Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады

2.1 Общее руководство организацией и проведением Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады осуществляет организационный комитет Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады (Дальневосточный межрегиональный Оргкомитет Scratch-Олимпиады).

2.2 Дальневосточный межрегиональный тур Scratch-Олимпиады проводится при технической, информационной, методической и организационной поддержке Оргкомитета Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, компании РОББО, ДТ "Кванториум" ГАОУ ДПО "Институт развития образования Сахалинской области", МБОУ "СОШ с УиМ № 15" г. Магадан, КГАНОУ КЦО "Детский технопарк "Кванториум", Центр цифрового образования детей "IT-куб" (структурное подразделение КГАНОУ "Краевой центр образования"), КГБУДО "Камчатский центр детского и юношеского творчества" структурное подразделение центр цифрового образования детей "IT-куб. Камчатка", Академии инженерного творчества (Петропавловск-Камчатский) и других заинтересованных организаций, учреждений и частных лиц.

3 Дальневосточный межрегиональный Оргкомитет Scratch-Олимпиады

3.1 В состав Дальневосточного межрегионального Оргкомитета Scratch-Олимпиады входят делегаты от организаций, учреждений и частных лиц - партнеров Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

3.2 Дальневосточный межрегиональный Оргкомитет Scratch-Олимпиады утверждает дорожную карту подготовки и проведения Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

3.3 Дальневосточный межрегиональный Оргкомитет Scratch-Олимпиады рассматривает и утверждает итоговый протокол Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

4 Сроки, место и порядок проведения Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады

4.1 Дальневосточный межрегиональный тур Scratch-Олимпиады проводится заочно.

4.2 Официальная веб-страница Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады robbo.ru/olymp_dfo.

4.3 Сроки проведения Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады:

Приём заявок на участие - с 1 марта по 20 апреля 2022 года.

Публикация предварительных результатов - 4 мая года.

Приём апелляций - с 4 мая по 6 мая 2022 года.

Публикация окончательных результатов - 11 мая 2022 года.

4.4 Участие в Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады индивидуальное.

4.5 Подача заявок на участие в Дальневосточном межрегиональном туре

Scratch-Олимпиады производится на официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

4.6 Один участник может подать заявку на участие только в одной номинации Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

5 Участники Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады

В Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады могут принять участие учащиеся образовательных организаций с 7 лет, а также студенты педагогических специальностей и педагогические работники Дальневосточного федерального округа без предварительного квалификационного отбора. Подробные правила допуска участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады изложены в разделе 6 "Дисциплины и номинации Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады" настоящего Регламента. Возраст участника считается по состоянию на 27 апреля 2022 года.

6 Дисциплины и номинации Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады

6.1 Дальневосточный межрегиональный тур Scratch-Олимпиады проводится в двух дисциплинах:

- "Scratch" - креативное программирование на Scratch;
- "Scratch+ROBBO" – креативное программирование на RobboScratch с использованием мобильных роботов и цифровых лабораторий ROBBO.

6.2 В рамках каждой дисциплины Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады участники распределяются по номинациям в зависимости от их возраста. Допускается участие в номинации, предназначенной для более старшего возраста, чем фактический возраст участника. Для каждой номинации предусмотрены собственное задание и собственное определение результатов.

6.3 Дисциплина "Scratch"

6.3.1 Работы участников в дисциплине "Scratch" могут быть выполнены на MIT Scratch либо на RobboScratch.

6.3.2 Подробная информация о MIT Scratch доступна на scratch.mit.edu.

6.3.3 Подробная информация о RobboScratch доступна на robbo.world/apps.

6.3.4 Номинация "Мой мир"

К участию в номинации принимаются работы участников 7-8 лет.

Работа представляет собой анимированную историю – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения или исследования, придумывает занимательный сюжет и создает анимированную историю.

Темы могут быть разными, например: моя семья, мои игрушки, мой питомец, мой дом, мои друзья и т.д.

6.3.5 Номинация "Моя книга"

К участию в номинации принимаются работы участников 9-10 лет.

Работа представляет собой озвученную анимированную историю - проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает любимое произведение писателя или поэта и пересказывает сюжет посредством анимации.

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

6.3.6 Номинация "Знайки"

К участию в номинации принимаются работы участников 11-12 лет.

Работа представляет собой компьютерную игру-викторину – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник выбирает одну из предметных/межпредметных областей: "Математика", "История", "Робототехника" и т.д., придумывает обучающий сюжет, создает персонажи, выполняющие роль ведущих викторины, составляет разные типы вопросов, программирует счетчик правильных/неправильных ответов.

6.3.7 Номинация "Игры"

К участию в номинации принимаются работы участников 13-14 лет.

Работа представляет собой компьютерную игру – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр.

Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

6.3.8 Номинация "STREAM-проект"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – проект, выполненный в среде программирования Scratch.

STREAM-проект в рамках Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады – это электронный образовательный ресурс, созданный на стыке Science, Technology, Robotics, Engineering, Art, Mathematics. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную модель реального процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест и т.д.

6.3.9 Номинация "Школа Scratch"

К участию в номинации принимаются работы участников 18 лет и старше.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – педагогический проект, выполненный в среде программирования Scratch.

Педагогический проект в рамках Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады – это электронный образовательный ресурс, созданный на произвольную тему. Участник разрабатывает 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 электронного образовательного ресурса участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Проект должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

6.3.10 Олимпиадное задание

Участник:

- а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);
- б) придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио);
- в) самостоятельно пишет программный код в среде MIT Scratch или на RobboScratch;
- г) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады;
- д.1) если проект на MIT Scratch - размещает проект на платформе scratch.mit.edu в открытом доступе (кнопка "Поделиться"); размещает в окне "Инструкции" короткую инструкцию по запуску и использованию готового проекта для проверяющих; в окне "Благодарности" данные об использовании в проекте материалов других авторов;
- д.2) если проект создан на RobboScratch, участник сохраняет проект в файл в формате sb3; загружает его на платформу scratch.mit.edu и размещает на платформе в открытом доступе (кнопка "Поделиться"); размещает в окне "Инструкции" короткую инструкцию по запуску и использованию готового проекта для проверяющих; в окне "Благодарности" данные об использовании в проекте материалов других авторов;
- е.1) подает заявку на участие в Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады через регистрационную форму по ссылке на официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады, указав в поле "тип заявки" регистрационной формы значение "новая"; после подачи заявки вносить любые изменения в проект запрещено, проекты с датой последнего изменения позже даты подачи заявки дисквалифицируются;
- е.2) если по каким-либо причинам выполнить п.6.3.10.е.1 невозможно - связывается с

Дальневосточным межрегиональным Оргкомитетом Scratch-Олимпиады по контактам, указанным официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады, и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

ж) получает по электронной почте на адрес, указанный в заявке на участие, письмо-подтверждение от модератора Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады с указанием текущего статуса заявки;

з.1) если заявка успешно прошла модерацию и в списке участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус "Принята" - ожидает публикации предварительных результатов Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

з.2) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус "Исправить" - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента, повторно подает заявку через регистрационную форму, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная" и далее - согласно п.п.6.3.10.ж и 6.3.10.з настоящего Регламента; в этом случае предыдущая заявка участника отклоняется и принимается к рассмотрению вновь поданная; после подачи заявки вносить любые изменения в проект запрещено, проекты с датой последнего изменения позже даты подачи заявки дисквалифицируются;

з.3) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус "Отклонена" - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента.

6.4 Дисциплина "Scratch+ROBBO"

6.4.1 Работы участников в дисциплине "Scratch+ROBBO" должны быть выполнены на RobboScratch.

6.4.2 Подробная информация о RobboScratch доступна на robbo.world/apps.

6.4.3 Подробная информация о мобильных роботах и цифровых лабораториях ROBBO доступна на robbo.ru/products/robbokit и robbo.ru/products/robolab.

6.4.4 Номинация "ROBBO Приключение"

К участию в номинации принимаются работы участников 7-10 лет.

Проект представляет собой симуляцию (как физическую, так и виртуальную) сказочного мира, в котором путешествует робот и выполняет определенную задачу с помощью датчиков. Робот может как исследовать окружающий мир, так и быть его частью и выполнять определенную функцию в этом мире.

Для создания сказочного мира можно пользоваться любыми подручными средствами и воображением.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.5 Номинация "Центр управления 11-14"

К участию в номинации принимаются работы участников 11-14 лет.

Проект представляет собой использование ROBBO Лаборатории в качестве пульта управления для виртуальной симуляции некоторого события (игры) в среде RobboScratch. Любые воздействия на датчики или кнопки Лаборатории могут влиять на поведение объектов внутри сцены. Сама сцена может представлять из себя набор фонов и спрайтов, объединенных единой тематикой, такой, например, как: умный дом, умная ферма, космический корабль, кабина экскаватора и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.6 Номинация "Центр управления 15-18"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет.

Проект представляет собой использование ROBBO Лаборатории в качестве пульта управления для виртуальной симуляции некоторого события (игры) в среде RobboScratch. Любые воздействия на датчики или кнопки Лаборатории могут влиять на поведение объектов внутри сцены. Сама сцена может представлять из себя набор фонов и спрайтов, объединенных единой тематикой, такой, например, как: умный дом, умная ферма, космический корабль, кабина экскаватора и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.7 Номинация "Мобильный робот 11-14"

К участию в номинации принимаются работы участников 11-14 лет.

Колёсный робот может распознавать окружающий мир, может доставить груз, может выбраться из лабиринта или потушить пожар. Проект представляет собой инженерную задачу по созданию специализированного робота-помощника для решения бытовых или профессиональных задач. В качестве примера бытовых задач можно выделить: уборку, приготовление пищи, поиск вещей и т.д. В качестве примера профессиональных задач это: тушение пожаров, поиск преступников, охрана и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.8 Номинация "Мобильный робот 15-18"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет.

Колёсный робот может распознавать окружающий мир, может доставить груз, может выбраться из лабиринта или потушить пожар. Проект представляет собой инженерную задачу по созданию специализированного робота-помощника для решения бытовых или профессиональных задач. В качестве примера бытовых задач можно выделить: уборку, приготовление пищи, поиск вещей и т.д. В качестве примера профессиональных задач это: тушение пожаров, поиск преступников, охрана и т.д.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.9 Номинация "ROBBO команда 11-14"

К участию в номинации принимаются работы участников 11-14 лет.

Номинация по совместному использованию колесного робота ROBBO и цифровой лаборатории ROBBO.

Уже сейчас роботы, как и люди, работают в команде, помогая друг другу в строительстве, научных исследованиях, сортировке товаров на складе и т.д. А человек, создавая такие команды, распределяет между ними обязанности, программирует их взаимное управление. В этой номинации два робота должны дополнять друг друга. ROBBO Робоплатформа + ROBBO Лаборатория = ROBBO команда!

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа и ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.10 Номинация "ROBBO команда 15-18"

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет.

Номинация по совместному использованию колесного робота ROBBO и цифровой лаборатории ROBBO.

Уже сейчас роботы, как и люди, работают в команде, помогая друг другу в строительстве, научных исследованиях, сортировке товаров на складе и т.д. А человек, создавая такие команды, распределяет между ними обязанности, программирует их взаимное управление. В этой номинации два робота должны дополнять друг друга. ROBBO Робоплатформа + ROBBO Лаборатория = ROBBO команда!

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа и ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.11 Номинация "Школа ROBBO"

К участию в номинации принимаются работы участников 18 лет и старше.

Педагогический проект в рамках Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады - это электронный образовательный ресурс, созданный на базе колесного робота ROBBO и/или цифровой лаборатории ROBBO. Участник разрабатывает 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 электронного образовательного ресурса участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Созданный проект должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

Основное оборудование: ROBBO Робоплатформа и/или ROBBO Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): любые подручные материалы для творчества.

6.4.12 Олимпиадное задание

Участник:

- а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);
- б) придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио, макеты из подручных материалов);
- в) самостоятельно программирует робота, цифровую лабораторию или совместно эти устройства для демонстрации проекта в среде RobboScratch;
- г) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады;
- д) сохраняет проект в файл формата sb3 с именем следующей структуры - [фамилия]_[имя]_[округ]_[город]_[номинация].sb3, где [фамилия] - фамилия участника, [имя] - имя участника, [округ] - федеральный округ проживания участника, [город] - населенный пункт проживания участника, [номинация] - номинация, в которой подается заявка; максимальный допустимый размер файла проекта - 100 Мб;
- е) выполняет видеосъемку продолжительностью до 3 минут, где показывает и рассказывает (презентует) свой проект; на видео должно быть крупным планом видно экран монитора с программой, после чего камера переходит на демонстрацию исполнения проекта роботом и/или лабораторией; максимальный допустимый размер видео-файла - 100 Мб;
- ж) подает заявку на участие в Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады через регистрационную форму по ссылке на официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады, указав в поле "тип заявки" регистрационной

формы значение "новая", в составе которой:

ж.1) загружает файл проекта в формате sb3 из п.6.4.12.д (для загрузки файла необходимо войти в свой Google-аккаунт);

ж.2) загружает видео-файл из п.6.4.12.е (для загрузки файла необходимо войти в свой Google-аккаунт);

з) если по каким-либо причинам выполнить п.6.4.12.ж невозможно - связывается с Дальневосточным межрегиональным Оргкомитетом Scratch-Олимпиады по контактам, указанным официальной веб-странице Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады, и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

и) получает по электронной почте на адрес, указанный в заявке на участие, письмо-подтверждение от модератора Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады с указанием текущего статуса заявки;

к.1) если заявка успешно прошла модерацию и в списке участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус "Принята" - ожидает публикации предварительных результатов Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

к.2) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус "Исправить" - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента, повторно подает заявку через регистрационную форму, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная" и далее - согласно п.п.6.4.12.и и 6.4.12.к настоящего Регламента; в этом случае предыдущая заявка участника отклоняется и принимается к рассмотрению вновь поданная;

к.3) если заявка не прошла модерацию и в списке участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус "Отклонена" - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке участников и подробно описанным в п.7.1 настоящего Регламента.

7 Критерии оценивания проектов

7.1 Первичная проверка оформления проекта участника проводится модератором Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады во время приема заявки участника на соблюдение следующих требований:

№	Описание	Код ошибки
1	Заявка участника должна быть заполнена на официальном языке Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады. <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i>	AL

2	<p>Данные участника в заявке должны быть указаны корректно. <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	PD
3	<p>Возраст участника должен соответствовать номинации, в которой подана заявка, с учетом п.6.2 настоящего Регламента. <i>Заявки участников, не соответствующих по возрасту выбранной номинации, отклоняются.</i></p>	PA
4	<p>Участник может подать заявку только в одной номинации. <i>При наличии в одной номинации уже поданной и находящейся в состоянии "Принята" или "Исправить" заявки все последующие заявки в других номинациях отклоняются.</i></p>	AN
5	<p>Участник может подать в номинации только одну актуальную заявку: новую либо исправленную. <i>При наличии уже поданной и находящейся в состоянии "Принята" заявки все последующие заявки отклоняются.</i></p>	AA
6	<p>Проект участника должен быть выполнен на официальном языке Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады. <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	PL
7	<p>Видеоролик участника должен быть выполнен на официальном языке Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады (только для номинаций дисциплины "Scratch+ROBBO"). <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	VL
8	<p>В проекте участника должна быть размещена корректно заполненная официальная титульная страница Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады. <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	TP
9	<p>Ссылка на проект участника на scratch.mit.edu должна открываться (только для номинаций дисциплины "Scratch"). <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	IL
10	<p>Файл проекта участника должен открываться в RobboScratch3 (только для номинаций дисциплины "Scratch+ROBBO"). <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	IF
11	<p>Видеоролик участника должен открываться в стандартном плеере (только для номинаций дисциплины "Scratch+ROBBO"). <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	IV
12	<p>Раздел "Инструкции" в проекте участника на scratch.mit.edu должен быть заполнен корректно (только для номинаций дисциплины "Scratch"). <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i></p>	EI

13	Раздел "Благодарности" в проекте участника на scratch.mit.edu должен быть заполнен корректно (только для номинаций дисциплины "Scratch"). <i>Необходимо исправить ошибку и подать новую заявку, указав в поле "тип заявки" значение "исправленная".</i>	EN
----	---	----

7.2 Проект участника оценивается по следующим критериям:

№	Критерий	Описание
1	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который можно посмотреть, послушать и поиграть не более, чем за 5-7 минут, который имеет понятное начало и понятное завершение.
2	Мастерство, продуманность сценария и четкость реализации	Максимальный балл получает проект с понятной навигацией, правилами, качественной анимацией, продуманным дизайном.
3	Творческий подход	Максимальный балл получает участник за создание новых спрайтов, фонов, макета, за создание музыкального сопровождения и озвучивание проекта.
4	Сложность алгоритма	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, списков, функций, обмен сообщениями.
5	Оптимальность кода	Максимальный балл получает участник за оправданное, оптимальное и уместное использование программных конструкций.
6	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие подвисших блоков, наличие комментариев, корректное наименование переменных, за понятный и хорошо структурированный код.
7	Особое мнение Эксперта	Максимальный балл получает участник за оригинальность работы по мнению конкретного Эксперта
8	Качество видео-презентации (только для номинаций дисциплины "Scratch+ROBBO")	Максимальный балл получает участник за понятное объяснение цели проекта.
9	Информационная безопасность	Максимальный балл получает участник за применение принципов информационной безопасности в проекте.

8 Профессионально-компетентное жюри.

Оценка работ участников Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады возлагается на профессионально-компетентное жюри, в состав которого входят эксперты Scratch.

9 Подведение результатов Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады и награждение

9.1 Все участники Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады, подавшие заявку на участие в Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады в полном соответствии с требованиями настоящего Регламента, получают электронные сертификаты участника Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

9.2 Победители Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады определяются отдельно в каждой номинации.

9.3 Победители Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады получают электронные дипломы Дальневосточного межрегионального тура и другие ценные призы на усмотрение Дальневосточного межрегионального Оргкомитета Scratch-Олимпиады.

9.4 Проекты-победители Дальневосточного межрегионального тура Scratch-Олимпиады участвуют в отборе Российского национального этапа Scratch-Олимпиады в соответствующей номинации.

10 Условия финансирования

10.1 Дальневосточный межрегиональный тур Scratch-Олимпиады проводится за счет собственных средств организаторов, средств партнеров и иных поступлений.

10.2 Участие в Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады бесплатное.

11 Контактная информация

Web: robbo.ru/olymp_dfo

E-mail: scratch.olympsakh.2022@gmail.com

Телефон: +74242300277

Instagram: [@kvantorium_65](https://www.instagram.com/kvantorium_65)

Telegram: [ScratchOlympiad-2022 ДВ](https://www.telegram.com/join/ScratchOlympiad-2022)

До встречи на Дальневосточном межрегиональном туре Scratch-Олимпиады 2022!