

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
ГБПОУ РД «Профессионально-педагогический колледж имени.М.М.Меджидова»
Центр цифрового образования детей «IT-Cube» г.Избербаш

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении открытого онлайн-конкурса
по программированию в среде Scratch
«9 Мая - День Великой Победы»

Избербаш 2025

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации проведения открытого конкурса по программированию в среде Scratch «9 Мая - День Великой Победы», посвященному Дню Победы (9 мая) среди обучающихся общеобразовательных учреждений и учреждений дополнительного образования.

1.2. Организатором Конкурса является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Республики Дагестан «Профессионально-педагогический колледж имени М.М.Меджидова» Центр цифрового образования детей «ИТ-куб» г.Избербаш.

1.3. Информация о сроках, правилах проведения и результатах мероприятия будет размещаться на официальном сайте ГБПОУ РД ППК им.М.Меджидова в разделе «ИТ-Куб» https://ppk-m.dagestanschool.ru/?section_id=46 и странице телеграмм «ИТ-куб» по ссылке или <https://t.me/+dNR52MfCCbc4Yzcy> ВК <https://vk.com/public222281447>.

1.4. Участие в конкурсе не предполагает внесения участниками платы.

1.5. Отправка заявки на участие в онлайн-конкурсе подразумевает согласие участников со всеми пунктами настоящего Положения.

1.6. Принимая участие в конкурсе, участники дают согласие на публикацию результатов их работы Организатором в социальных сетях.

1.7. Настоящее положение действительно в период проведения Конкурса.

2. Цели и задачи Конкурса

2.1. Целью проведения Конкурса является выявление и развитие у школьников творческих способностей и интереса в области программирования.

2.2. Задачи конкурса:

- воспитывать чувства патриотизма, любви к Родине, духовно-нравственные качества.
- формирование новых знаний и навыков в области программирования на языке Scratch среди учащихся младшего и среднего школьного возраста;
- проявить оригинальность мысли в исполнение новой задачи;
- повышение уровня алгоритмического мышления учащихся.;
- развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности.

3. Участники и срок конкурса.

3.1. Формат проведения: **онлайн**

3.2. В Конкурсе могут принять участие учащиеся общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования в возрасте 6-14 лет.

3.3. К участию в конкурсе не допускаются работы:

- не соответствующие требованиям настоящего Положения или поступившие позднее срока.
- автор, возраст которых не соответствует заявленной категории.

Возрастные рамки:

- первая возрастная категория (6-8 лет);
- вторая возрастная категория (9-11 лет);
- третья возрастная категория (12-14 лет).

3.4. Конкурс предполагает индивидуальное участие.

3.5. Сроки проведения Конкурса:

- с 20 апреля по 20 мая 2025 года - срок подачи работы на Конкурс;
- с 21 мая 2025 года - срок оценивания работ;

- не позднее 30 мая - объявление результатов Конкурса на странице Телеграмм IT-куб по ссылке <https://t.me/+dNR52MfCCbc4Yzcy>

4. Особые положения Конкурса

4.1. Для участников Конкурса действует обязательная электронная регистрация, которую нужно пройти в срок с 20.04.2025 по 20.05.2025.

Ссылка для регистрации и подачи работы на Конкурс: <https://forms.yandex.ru/u/67a5dc89068ff0b569fe8f43>.

В этот срок все участники Конкурса или их наставники должны предоставить следующие данные:

- данные участника;
- данные наставника;
- конкурсную работу (формат SB3).

4.2. Для участников Конкурса проживающих в Республике Дагестан необходимо зарегистрироваться через Навигатор дополнительного образования по ссылке: <https://p05.навигатор.дети/activity/2906/?date=2025-04-28>

5. Правила и регламент Конкурса

5.1. Участникам Конкурса необходимо создать работу на Scratch, с использованием анимации. Работа должна соответствовать тематике Дню Победы. Работа должна быть авторская, разработанная непосредственно участником конкурса (копирование, заимствование не допускается).

От одного участника может быть отправлена только одна работа.

Создать работу нужно по одной из номинации.

Конкурс проводится по следующим номинациям:

- «Мультфильм»;
- «Открытка»;
- «Игра»;
- «Викторина»;

6. Критерии оценки конкурса.

Критерии	Баллы
Оригинальность идеи	0-5
Целостность проекта	0-3
Сложность исполнения	0-7
Визуальное оформление	0-5
Завершенность проекта	0-5
Максимальное количество баллов	25

7. Награждение

7.1. Участники Конкурса награждаются сертификатами участника.

7.2. Победители и призеры награждаются дипломами победителей.

8. Контактная информация.

8.1. Вопросы по организации и проведению Конкурса направлять по адресу электронной почты it-cub_ppk-izb@mail.ru.

8.2. Вся информация, касающаяся организации и проведения Конкурса, и вносимых изменений, в Телеграмм IT-куб по ссылке <https://t.me/+dNR52MfCCbc4Yzcy> ВК <https://vk.com/public222281447>.