

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ
ГОРОД УСТЬ-ИЛИМСК



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДА УСТЬ-ИЛИМСКА

ПРИКАЗ

от 16.03.2020 № 210

О проведении городской олимпиады
«Программируем в Скретч» для учащихся
5-7 классов (дистанционная форма)

В соответствии с планом городских мероприятий по Управлению образования в марте 2020 года, в целях выявления и поддержки учащихся, проявляющих способности в области изучения и использования информационных и коммуникационных технологий, руководствуясь Положением об Управлении образования Администрации города Усть-Илимска, утвержденным решением Городской Думы города Усть-Илимска от 22.06.2011 года № 28/180 (в редакции от решения 31.10.2013 г. № 61/420),-

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Директору МКУ «ЦРО» Ефременко Н.А. организовать проведение городской олимпиады «Программируем в Скретч» для учащихся 5-7 классов (дистанционная форма) 17.03.2020г. с 14.00 до 15.30час. (далее – Олимпиада).
2. Утвердить:
 - 1) Положение об Олимпиаде (Приложение № 1);
 - 2) состав организационного комитета Олимпиады (Приложение № 2);
 - 3) состав жюри Олимпиады: (Приложение № 3).
3. Руководителям муниципальных общеобразовательных учреждений обеспечить участие учащихся в Олимпиаде;
4. Разместить настоящий приказ на официальном сайте Управления образования Администрации города Усть-Илимска (без приложений №2,3), все приложения № 1-3 разместить на FTP-сервере).
5. Контроль за исполнения настоящего приказа возложить на Ефременко Н.А., директора МКУ «ЦРО».

И.о. начальника Управления

Е.А.Петлюк

**Положение
о городской олимпиаде «Программируем в Скретч»
для учащихся 5-7 классов (дистанционная форма)**

**Раздел I
Общие положения**

1. Настоящее Положение о городской олимпиаде «Программируем в Скретч» для учащихся 5-7 классов (дистанционная форма) муниципальных общеобразовательных учреждений (далее – Олимпиада), определяет порядок организации и проведения Олимпиады, ее организационное, методическое обеспечение, порядок участия в Олимпиаде и определяет победителей и призеров (далее – Положение).

2. Олимпиада является одним из средств, развития интереса и внимания учащихся к информационным коммуникационным технологиям, развитие навыков программирования для реализации творческих замыслов, коммуникативных способностей учащихся, работающих в одной команде. Олимпиада, неформальным срезом уровня и качества школьного обучения и ресурсом повышения предметных и методических компетенций учителей.

3. Основными целями и задачами Олимпиады являются раннее выявление и развитие творческих способностей в области изучения и использования информационных и коммуникационных технологий, привлечение педагогов к работе с одарёнными, способными и высокомотивированными детьми.

4. Учредителем Олимпиады является Управление образования Администрации города Усть-Илимска (далее - Управление образования). Организационно-методическое обеспечение Олимпиады осуществляет Муниципальное казенное учреждение «Центр развития образования» (далее - МКУ «ЦРО»). Городское методическое объединение (далее – ГМО) учителей-информатики, являются организаторами проведения Олимпиады.

**Раздел II
Предмет и участники Олимпиады**

5. Предметом Олимпиады являются творческие работы, выполненные в среде программирования Scratch (Скретч) (любая версия).

6. Участниками Олимпиады являются команды, в состав которых входят по два учащихся от параллелей 5, 6 классов (4 человека) или по два учащихся из параллели 5 класса и по одному учащемуся от параллелей 6, 7 классов (4 человека).

7. Олимпиада состоит из двух видов деятельности: творческой: «Тематическое домашнее задание» и решения задач:

1) «Тематическое домашнее задание» Олимпиады представляет собой творческую работу, выполненную в среде программирования Scratch (Скретч).

2) Решение задач проходит командно. Решенные задачи после выполнения проверяются жюри. Доступ к задачам осуществляется по ссылке <https://moodle.dsnhost.site/course/view.php?id=15#section-1>. Логины и пароли предоставляются в день проведения Олимпиады.

Раздел III

Организационный комитет Олимпиады

8. Общее руководство подготовкой и проведением Олимпиады осуществляет организационный комитет (далее – оргкомитет), формируемый из специалистов МКУ «ЦРО», руководителей ГПС и утверждается приказом Управления образования.

9. Функции оргкомитета:

- 1) проводит работу по подготовке и проведению Олимпиады;
- 2) регистрация заявок, представленных на марафон «Музыкальный калейдоскоп», формирование команд участников;
- 3) обеспечивает информационную и техническую поддержку Олимпиады;
- 4) обеспечивает методическое сопровождение Олимпиады;
- 5) размещает Положение и информацию об Олимпиаде на официальном сайте Управления образования Администрации города Усть-Илимска <http://uiedu.ru>;
- 6) анализирует, обобщает итоги Олимпиады и предоставляет отчет о проведении Олимпиады в МКУ «ЦРО»;
- 7) вносит предложения в Управление образования о поощрении учителей, подготовивших победителей и призеров Олимпиады;
- 8) информирует педагогическую общественность об итогах Олимпиады;
- 9) организует и проводит процедуру награждения победителей и призеров Олимпиады.
- 10) осуществляет иные функции, направленные на достижение целей проведения Олимпиады.

Раздел IV

Порядок проведения Олимпиады

10. Заявка на участие в Олимпиаде отправляется на электронный адрес: golosgi@yandex.ru.

- 1) полное наименование общеобразовательной организации;
- 2) состав участников: фамилию, имя, отчество, класс и направление работы «Тематическое домашнее задание» или решение задач;
- 3) фамилию, имя, отчество преподавателя;
- 4) в теме письма указать: заявка, наименование общеобразовательного учреждения.

11. Заявка отправляется в срок до 10 час. 17.03. 2020 г.

12. «Тематическое домашнее задание» Олимпиады отправляются на электронный адрес; golosgi@yandex.ru до 17.03.2020г. (включительно).

13. Материалы для решения задач будут доступны командам в день проведения Олимпиады 17.03.2020г. Время решения задач: с 14.00 до 15.30 час.

Раздел V

Содержание олимпиадных работ

14. В «Тематическом домашнем задании» необходимо выполнить творческую работу в среде программирования Scratch (Скретч). Требуется создать анимированную открытку, посвященную 75-летию Победы в Великой Отечественной войне. Фон и спрайты участниками выбираются самостоятельно (приветствуется создание собственных изображений). Движение спрайтов должно быть организовано с различной скоростью. При щелчке на каждом объекте модели могут появляться необходимые надписи, поясняющие данные открытки. В модель можно добавить спрайт, движением которого можно управлять. Так же необходимо предусмотреть реакцию объекта, если он соприкасается с другими объектами. К проекту

необходимо приложить описание, в котором должно быть указано, как его запускать, останавливать и как осуществлять управление.

15. В решении задач принимают участие команда учащихся 5, 6, 7 классов.

16. Все папки с работами команд-участниц загружаются на сайт <https://moodle.dsnhost.site/course/view.php?id=15#section-1> под своим логином.

Раздел VI

Оценивание работ

17. Оценивание работ участников Олимпиады осуществляет жюри, которое формируется из членов ГМО учителей информатики, специалистов МКУ «ЦРО» и утверждается приказом Управления образования.

18. Жюри проводит оценивание в соответствии с заданными критериями, выставляя их в оценочные листы единой формы. (приложение № 1).

19. Оценивание работ участников команды проводится в соответствии с заданиями для каждого класса:

1) «Тематическое домашнее задание» оценивается индивидуально в соответствии с указанными требованиями: соответствие теме, наличие фона, программирование фона, наличие спрайтов, программирование спрайтов, наличие текста, программирование текста, использование переменных, наличие возможности управлять элементами проекта с клавиатуры;

2) решение задач оценивается по командам, с учетом соответствия предложенным моделям.

20. Проверка работ команд-участниц Олимпиады начинается только после окончания работы всех команд в соответствии с указанным логином.

21. Жюри проводит оценивание в соответствии с заданными инструкциями, выставляя их в оценочные листы единой формы.

22. Победителями становятся: команды, набравшие наибольшее количество баллов по решению задач, а также участник, набравший наибольшее количество баллов за «Тематическое домашнее задание»

Критерии оценивания

«Программируем в Scratch». «Тематическое домашнее задание» максимальный балл – 350.

Критерий	Максимальный балл
1	2
Соответствие теме.	50
Наличие фона, программирование фона.	50
Программирование спрайтов (авторство).	50
Наличие текста, программирование текста.	50
Управление объектами с клавиатуры. Наличие переменных.	50
Взаимодействие объектов (при соприкосновении).	50
Четкое описание проекта.	50
Итого:	350

«Программируем в Scratch». Решение задач. Максимальный балл – 255.

Номер задачи	Максимальный балл
1	2
Задача № 1	70
Задача № 2	85
Задача № 3	100
Итого:	255