**КОНКУРС «АНИМАЦИЯ В СРЕДЕ SCRATCH»**

В конкурсе участвуют учащиеся 7-15 лет.

При большом количестве разновозрастных участников номинация будет разделена на две возрастные категории.

Участникам нужно будет нарисовать и запрограммировать анимационный сюжет в среде детского программирования Scratch (версия 1.4 или 2.0). Тема сюжета определяется организаторами и выдаётся участникам в начале соревнования.

На выполнение задания дается не более 1,5 часов.

**Требования к команде**

Команда состоит из одного-двух человек.

**Требования к оборудованию**

Для участия в конкурсе необходимо иметь личный компьютер с установленным необходимым программным обеспечением, который привозится с собой в день соревнований.

**Необходимые компетенции**

* Знание и умение работать с блоками команд «Движение», «Внешность», «События», «Управление (Контроль)», «Операторы».
* Умение применять ветвящиеся и циклические алгоритмы для решения поставленных задач.
* Умение проверять касания с другими объектами и цветом.
* Умение использовать математические и логические операции и генератор случайных чисел.
* Умение работать в графическом редакторе Scratch.
* Умение работать с фонами и спрайтами (2 и более), как стандартными, так и созданными в процессе написания программы.

**Проведение конкурса**

Задание: нарисовать и запрограммировать анимационный сюжет в среде детского программирования Scratch (версия 1.4 или 2.0). На выполнение задания дается не более 1,5 часов.

Каждой команде предоставляется рабочее место (стол, 2 стула). Организатор даёт задание, с этого момента идёт отчет времени.

Нахождение педагогов, родителей и зрителей в рабочей зоне не допустимо.

Судьи должны убедиться в том, что кроме программы Scratch на компьютере не открыто дополнительных программ, которые могли бы помочь при написании программы.

Как только задание выполнено, участники сообщают об этом судье или его помощнику о готовности. Фиксируется время выполнения. **После остановки секундомера вносить изменения в графику и программу не разрешается.**

Время выполнения задания может быть учтено при подведении итогов: при одинаковом количестве баллов, выигрывает та команда, время которой меньше.

**Защита работы**

После окончания отведённого времени команды по очереди вызываются судьями и демонстрируют результат. Судьи могут попросить показать работу программы целиком, либо отдельных её частей.

Происходит проверка и оценка программы. Оценивается логичность и отсутствие неиспользуемых блоков.

**\*Критерии оценки**

|  |  |
| --- | --- |
| Задание начальных настроек объектов (положение и размер)  | **1** |
| Использование фона сцены | **1** |
| Смена фона | **1** |
| Присвоение имён спрайтов | **1** |
| Использование костюмов спрайтов | **1** |
| Перемещение спрайта в нужную точку сцены | **1** |
| Разворот объектов в направлении движения | **1** |
| Управление спрайтом с клавиатуры | **1** |
| Рисование нового спрайта | **2** |
| Использование передачи сообщений | **2** |
| Использование случайных величин | **2** |
| Появление и исчезновение спрайта в нужный момент выполнения программы | **2** |
| Читаемость кода (понятные сообщения и т.п.) | **1** |
| Использование взаимодействия объектов | **1** |
| Остановка скриптов в ходе выполнения программы | **2** |
| Корректная работа программы | **2** |
| Использование звуковых файлов | **2** |
| Правильность ответов на вопросы судей | **5** |
| Оригинальность решения (дополнительный балл на усмотрение судей) | **1** |

**Итого максимальный балл – зависит от выполненной задачи.**

**\*Внимание! Критерии оценки могут корректироваться.**