



Кубок Лиги Роботов Душанбе: ПРОГРАММИРОВАНИЕ SCRATCH

Описание основного задания

Задача участников – подготовить проект, полностью написанный на языке программирования MIT Scratch, и представить его.

Категории

1. Младшая: с 8 до 12 лет включительно. Тема: Мультфильмы. Освоение космических пространств.

1. Требование к проекту

1. Проект должен быть выполнен в программной среде MIT Scratch (любая версия).
2. Проект не должен быть копией из библиотеки проектов на сайте <https://scratch.mit.edu>

2. Описание младшей категории

1. В младшей возрастной категории будут проверяться знания среды Scratch, умение использовать группы (движение, внешность, звук и др.) и понимание работы со спрайтами.
2. В задачах данной категории необходимо будет создать мультфильм, соблюдающий следующие критерии:
 - нет ошибок в использовании блоков в скрипте
 - Мультфильм раскрывает и предлагает решение одной проблем, заявленных в теме «Колонизация космоса»
 - мультфильм не является набором действий, а имеет сюжет
 - креативный подход
 - отсутствие бесполезных блоков в скрипте
 - используется анимация спрайтов
3. Количество используемых спрайтов – не ограничено.
4. Максимальное время мультфильма - 4 минуты.

4. Правила проведения состязания

1. Команда должна представить в день соревнования итоговый проект.
2. При оценке судейским жюри, участники команды должны продемонстрировать работу проекта, исходный код проекта и ответить на вопросы жюри о работе программы.

5. Правила отбора победителя

1. Победителем объявляется команда, которая продемонстрировала лучший проект, который соответствует указанным для категории требованиям.
2. Каждый пункт оценивается жюри по шкале баллов.
3. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется победителем состязания.

6. Судейство

1. Оргкомитет оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.
2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.
3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.
4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей на поле у главного судьи или в Оргкомитете, не позднее окончания текущего раунда.

7. Критерии оценивания

Раздел	Критерий	MAX
1. Проект	1. Оригинальность и качество решения Проект уникален и продемонстрировал творческое мышление участников. Проект хорошо продуман и имеет реалистичное решение / дизайн / концепцию.	25
	2. Погружение в тему Команда продемонстрировала высокую степень изученности проекта, сумела четко и ясно сформулировать результаты исследования.	15
	3. Зрелищность Проект имел восторженные отзывы, смог заинтересовать на его дальнейшее изучение.	10
2. Программирование	1. Мультиагентность Использование множества спрайтов, их безошибочное взаимодействие между собой и/или пользователем	15
	2. Логика Программа написана грамотно, выполнение происходит логично.	15
	3. Сложность Алгоритм программы содержит нелинейные структуры: условные операторы, циклы, потоки.	15
3. Инженерное решение	1. Понимание технической части Команда продемонстрировала свою компетентность, сумела четко и ясно объяснить, как их проект работает.	15
	2. Эстетичность Проект имеет хороший внешний вид. Команда сделала все возможное, чтобы проект выглядел профессионально.	10
4. Презентация	1. Успешная демонстрация Проект работает так, как и предполагалось, с высокой степенью воспроизводимости.	15
	2. Навыки общения и аргументации Участники смогли рассказать, о чем их проект, и объяснить, как он работает и ПОЧЕМУ они решили его сделать.	10
	3. Скорость мышления Участники команды с легкостью ответили на вопросы, касающиеся их проекта	5
	4. Постеры и оформление Материалы, используемые для презентации, понятны, лаконичны и упорядочены.	5
5. Командная работа	1. Уровень понимания проекта Участники продемонстрировали, что все члены команды имеют одинаковый уровень знаний о проекте.	10
	2. Сплоченность коллектива Команда продемонстрировала, что все участники коллектива сыграли важную роль в создании и презентации проекта.	5
	3. Командный дух Все члены команды проявили энтузиазм и заинтересованность в презентации проекта другим.	5
Итого:		175

Проект, который не попадает в заявленную тему задания, получает 0 баллов за оценивание.



Ответы на вопросы:

В: Будет ли различаться подход судей при оценивании по указанным критериям (раздел 5 «Командная работа») для команд с одним участником и команд с двумя участниками? Другими словами, смогут ли команды с одним участником получить полную (наибольшую) оценку указанным по критериям?

О: Для команды из одного участника максимальный балл за этот раздел 5 баллов (половина критерия 1. Уровень понимания проекта). Команда из одного участника не может получить максимальный балл за раздел "Командная работа" т.к. нет работы в команде.