

УТВЕРЖДЕНО
Приказ начальника
управления образования
Минского облисполкома
от 05.12.2017 № 490

Порядок проведения
областного конкурса для учащихся
учреждений общего среднего образования Минской области
«Учись. Программируй. Играй»

1. Общие положения

1.1. Областной конкурс для учащихся учреждений общего среднего образования Минской области «Учись. Программируй. Играй» (далее – конкурс) проводится с целью развития интереса и формирования мотивации обучающихся к изучению современных информационных и компьютерных технологий, определения профориентационной направленности к получению профессий в IT-сфере.

1.2. Основными задачами конкурса являются:
содействие повышению мотивации обучения, эффективному формированию знаний, умений и навыков обучающихся посредством представления материала в интерактивной и визуализированной форме;
стимулирование творческой активности обучающихся в области современных информационных и компьютерных технологий;
популяризация образования в области IT-сферы, среды программирования Scratch.

1.3. Конкурс проводится в трех номинациях:

«Мир мульти»;

«Компьютерная игра»;

«Образовательный проект в среде программирования Scratch».

1.4. Организаторами конкурса являются управление образования Минского облисполкома, Государственное учреждение образования «Минский областной институт развития образования».

1.5. В конкурсе могут принимать участие учащиеся учреждений общего среднего образования в возрасте от 7 до 15 лет включительно на момент регистрации конкурсных материалов.

1.6. Для организации и проведения конкурса организаторы формируют организационный комитет конкурса (далее – оргкомитет).

Оргкомитет:

консультирует заинтересованных о порядке участия в конкурсе;

утверждает председателя и состав жюри;
распространяет информацию о проведении конкурса;
утверждает результаты конкурса;
организует вручение дипломов победителям конкурса;
анализирует и обобщает итоги конкурса.

1.7. Решения оргкомитета принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Оргкомитет имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава оргкомитета. Решение оргкомитета считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов оргкомитета.

1.8. Жюри конкурса:
оценивает материалы, представленные участниками конкурса;
определяет победителей конкурса;
вносит в оргкомитет предложения по улучшению организации конкурса, устранению выявленных недостатков.

1.9. Решения жюри конкурса принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Жюри конкурса имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава жюри. Решение жюри конкурса считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов жюри конкурса.

2. Содержание проектов и требования к участникам конкурса

2.1. К участию в конкурсе допускаются проекты, выполненные участниками индивидуально.

2.2. Каждый участник может представить на конкурс только один проект в одной из номинаций.

2.3. Номинация «Мир мульти».

2.3.1. К участию в номинации принимаются индивидуальные проекты, выполненные учащимися в возрасте от 7 до 10 лет включительно на момент регистрации конкурсных материалов.

2.3.2. Работа представляет собой творческий проект в форме анимированной истории на свободную тему продолжительностью от 1,5 до 10 минут, выполненный в среде программирования Scratch.

2.4. Номинация «Компьютерная игра».

2.4.1. К участию в номинации принимаются индивидуальные проекты, выполненные учащимися в возрасте от 11 до 15 лет включительно на момент регистрации конкурсных материалов.

2.4.2. Работа представляет собой компьютерную игру с нелинейной структурой, выполненную в среде программирования Scratch.

2.5. Номинация «Образовательный проект в среде программирования Scratch».

2.5.1. К участию в номинации принимаются индивидуальные проекты, выполненные учащимися в возрасте от 12 до 15 лет включительно на момент регистрации конкурсных материалов.

2.5.2. Работа представляет собой образовательный проект, выполненный в среде программирования Scratch, на одну из тем, изучаемых в рамках учебных предметов. Образовательный проект может быть представлен в виде интерактивной модели, тренажера и др.

2.6. Конкурсные материалы для всех номинаций включают:
выполненный проект в формате *.sb;

краткое описание проекта в формате *.doc или *.docx, объемом до 4 страниц.

Конкурсные материалы необходимо заархивировать в формате *.zip и разместить на файлообменном сервисе. Имя архива должно совпадать с именем и фамилией участника.

2.7. Конкурсные материалы, не отвечающие вышеуказанным требованиям, не рассматриваются и к участию в конкурсе не допускаются.

2.8. Научное мошенничество (плагиат, подделка, использование или презентация чужих проектов и т.п.) на конкурсе недопустимо.

2.9. Материалы, представленные на конкурс, по рекомендации жюри могут быть размещены на сайте Государственного учреждения образования «Минский областной институт развития образования» или на другом информационном ресурсе.

3. Условия проведения конкурса

3.1. Конкурс проходит в заочной форме ежегодно с 1 по 28 февраля.

3.2. Для участия в конкурсе необходимо с 1 по 15 февраля зарегистрироваться online на сайте Государственного учреждения образования «Минский областной институт развития образования» <http://www.moiro.by> в разделе [Работа с детьми и учащимися / Конкурсы, фестивали, конференции](#) / Конкурс «Учись. Програмируй. Играй». Процесс регистрации включает в себя предоставление персональных данных участника, ссылки для скачивания конкурсных материалов, размещенных с использованием файлообменных сервисов.

3.3. Список участников конкурса размещается на сайте Государственного учреждения образования «Минский областной институт развития образования» до 19 февраля.

3.4. Жюри конкурса оценивает представленные проекты по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;

оригинальность идеи и содержание проекта;
творческий подход;
сложность проекта.

В номинациях «Компьютерная игра», «Образовательный проект в среде программирования Scratch» дополнительно оценивается в проекте:

качество исполнения;
дизайн.

3.5. На основании представленных материалов жюри проводит оценку проектов и определяет победителей в каждой номинации. Победители конкурса награждаются дипломами I, II и III степени управления образования облисполкома. Количество дипломов в номинации определяет жюри, но не более 45% от числа участников конкурса.

3.6. Апелляции на решения оргкомитета и жюри конкурса не принимаются и не рассматриваются.

3.7. Результаты конкурса размещаются на сайте Государственного учреждения образования «Минский областной институт развития образования» до 28 февраля.

3.8. Участники конкурса, не ставшие победителями, получают сертификат участника в электронном виде.

3.9. Рассылка электронных сертификатов будет производиться на адрес электронной почты участника, указанный в регистрации, после 5 марта.

4. Финансирование конкурса

4.1. Финансирование конкурса осуществляется в установленном порядке за счет средств выделенных на проведение централизованных мероприятий, и иных источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

4.2. Оплата труда членов жюри осуществляется в соответствии с законодательством Республики Беларусь.