

ПОЛОЖЕНИЕ
Городской фестиваль проектов по программированию на Scratch
и дополненной реальности «SCAR-2021»
(для школьников 2-11 классов)

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Городского фестиваля проектов по программированию на Scratch и дополненной реальности «SCAR-2021» (далее – Фестиваль), его организационное и методическое обеспечение, порядок участия в мероприятии, требования к работам участников, определение победителей и призеров.

1.2. Организаторы мероприятия

Учредитель:

Департамент образования Администрации городского округа Самара (далее – Департамент образования).

Организатор:

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара (далее – ЦДО «Компас»)

Партнер и соорганизатор:

МБОУ ОДПО «Центр развития образования городского округа Самара»

1.3. Цели и задачи мероприятия

Целью проведения мероприятия является формирование устойчивого интереса школьников к креативному программированию на визуальном языке программирования Scratch и AR-технологиям.

Задачи:

- поддерживать инициативы обучающихся и педагогов в креативной разработке 3D-приложений и компьютерных программ на Scratch;
- вовлечь школьников в проекты по созданию 3D-приложений;
- развивать творческие способности школьников по применению IT-технологий в обществе;
- выявить одаренных школьников по направлению программирование и IT-технологии.

2. Сроки и место проведения мероприятия

Фестиваль проводится с 1 ноября по 25 декабря 2021 года. Форма проведения - дистанционно на сайтах: сайте Самвики Центра развития образования городского округа Самара <http://wiki.edc-samara.ru> , официальном сайте ЦДО «Компас» <http://kompas63.ru>

20-25 декабря – подведение итогов, публикация итогов на сайтах <http://wiki.edc-samara.ru> , <http://kompas63.ru>

3. Сроки и форма подачи заявок на участие

Заявка на участие направляется в адрес оргкомитета до 15 декабря 2021 года включительно в электронном виде через гугл-форму на странице фестиваля на сайте Самвики <http://wiki.edc-samara.ru>.

Для номинаций **мультфильм, викторина, образовательная игра** ссылка на готовую работу, размещенную в сети Интернет, заносится в заявку. Для остальных номинаций, помимо заполненной заявки, нужно отправить файлы с готовой работой.

4. Порядок организации, форма участия и форма проведения мероприятия

Форма проведения - заочная. Фестиваль проводится по определенным темам.

Темы фестиваля в 2021 году:

- 1) Освоение космоса (история, настоящее время, будущее, в т. ч. фантастическое);
- 2) Чистый мир без войны и насилия (50 лет организации Greenpeace – защита Арктики, раздельный сбор отходов, создание заповедников и защита редких животных, альтернативная энергетика, сокращение вырубки лесов, защита окружающей среды);
- 3) Свободная тема (в том числе: осень, домашние животные...)

Номинации:

- Мультфильм;
- AR-приложение;
- 3D-модели;
- 3D-персонажи;
- Викторина на Scratch;
- Образовательная компьютерная игра в рекомендованном жанре.

Формы участия в фестивале:

- индивидуальная;
- командная.

5. Участники мероприятия

К участию в фестивале приглашаются школьники трех возрастных групп: школьники 8-11 лет, 12-14 лет, 15-18 лет, владеющие программированием на Scratch и 3D моделированием.

Наставником школьника-участника фестиваля может выступать педагог любой направленности, любой совершеннолетний гражданин (родитель, брат, сестра и т.п.).

6. Требования к содержанию и оформлению работ участников

Мультфильм

Среда разработки – любой *видеоредактор*, *Blender*, *Scratch*.

Форматы файлов: MP4, MPEG, MOV, AVI, SB2, SB3; максимальная продолжительность - 7 минут.

Мультфильм должен сопровождаться названием и титрами. В титрах указать авторов мультфильма, название фестиваля и год: Фестиваль «SCAR-2021».

Работы в видеоформатах размещаются на [youtube.com](https://www.youtube.com) или на vimeo.com. Работы в формате SB3 размещаются на сайте scratch.mit.edu

Часть персонажей и фоны должны быть разработаны участниками фестиваля.

Возможно использование готовых изображений из интернета с указанием ссылки на источники в описании размещенных в сети видео или Scratch-проекта.

Ссылки на размещенный в сети мультфильм прислать в оргкомитет по адресу:

sproekt@yandex.ru

Жюри может запросить файл в видеоформате или в формате blend (для Blender 3D).

Тематическое AR-приложение для мобильных устройств с Android

Среда разработки – Unity+Vuforia или Unity +AR-Core.

Формат файла: APK

Обязательна иконка приложения.

Имя продукта должно соответствовать теме.

В сплеш-окне указать название фестиваля и год: Фестиваль «SCAR-2021»

Файл мобильного AR-приложения в формате APK прислать в оргкомитет по адресу:

sproekt@yandex.ru При желании можно дополнительно прислать AR-приложение для ПК с Windows в формате EXE.

Жюри может запросить файл проекта в формате UNITYPACKAGE или ZIP-архив всех папок проекта, а также самостоятельно созданные 3D-модели (если такие использовались в проекте) в формате blend или fbx.

3D-модели

Среда разработки – Компас-3D (предоставить файлы в формате M3D и A3D, версия Компас-3D не выше V18), Blender (предоставить файлы в формате FBX и BLEND со всеми встроенными текстурами), и прочие 3D-редакторы, позволяющие экспортировать работу в формат FBX (предоставить файлы в формате FBX со всеми встроенными текстурами).

Файлы в формате M3D, A3D, BLEND, FBX прислать в оргкомитет по адресу:

sproekt@yandex.ru

3D-персонажи

Компас-3D (предоставить файлы в формате M3D и A3D, версия Компас-3D не выше V18), Blender (предоставить файлы в формате FBX и BLEND со всеми встроенными текстурами), прочие 3D-редакторы, позволяющие экспортировать работу в формат FBX (предоставить файлы в формате FBX со всеми встроенными текстурами).

Файлы в формате M3D, A3D, BLEND, FBX требуется прислать в оргкомитет по адресу:

sproekt@yandex.ru

Жюри может запросить файл в формате 3D-редактора.

Школьники 8-11 лет могут использовать Sculptris, который не позволяет получить FBX-файл. В этом случае требуется прислать ZIP-архив с файлом проекта SC1, файлом модели в формате OBJ, а также файлом текстуры в формате PNG. Для каждой модели – отдельный архив.

Викторина на Scratch

Среда разработки – Scratch.

Обязательна начальная заставка с названием викторины, названием фестиваля и годом: Фестиваль «SCAR-2021».

Обязательно указание авторов викторины.

Код программы должен быть работоспособным.

Приветствуются комментарии внутри кода, собственная графика (фоны, спрайты), звуковое оформление (музыка, голосовая озвучка).

Желательно вести подсчет заработанных очков или учет времени.

Работа в формате SB3 размещается на сайте <https://scratch.mit.edu>

Ссылку на размещенную в сети викторину, а также файл в формате SB2 или SB3 прислать в оргкомитет sproekt@yandex.ru

Образовательная компьютерная игра

Среда разработки – Scratch.

Миссия героев должна быть понятна игрокам.

Обязательна начальная заставка с названием игры, названием фестиваля и годом: Фестиваль «SCAR-2021»

Обязательно указание авторов игры.

Необходимо наличие описания и правил игры при старте.

Код программы должен быть работоспособным (управление персонажами, точность в подсчете очков, верные переходы между уровнями).

Приветствуются комментарии внутри кода, собственная графика (фоны, спрайты), звуковое оформление (музыка, голосовая озвучка).

Желательно предусмотреть прохождение нескольких уровней (локаций), вести подсчет заработанных очков или учет времени.

Работа в формате SB3 размещается на сайте <https://scratch.mit.edu>

Ссылку на размещенную в сети игру, а также файл в формате SB2 или SB3 прислать в оргкомитет sproekt@yandex.ru

Важно! Работы не должны нарушать действующее законодательство, права и охраняемые законом интересы третьих лиц; носить непристойный или оскорбительный характер, унижать честь и достоинство личности; призывать к насилию; нарушать авторские права; содержать коммерческую рекламу в любом виде.

7. Состав жюри и критерии оценки

Жюри формируется из числа педагогов дополнительного образования города Самары, представителей Центра развития образования, учреждений науки и культуры, общественных организаций.

Жюри мероприятия выполняет следующие функции:

- изучает задания, критерии оценивания, определяет квоту для победителей и призеров фестиваля в соответствии с данным Положением;
- осуществляет проверку и оценку результатов;
- рассматривает апелляции участников;
- определяет победителей и призеров фестиваля в соответствии с квотой;
- оформляет протокол заседания по определению победителей и призеров;
- готовит аналитический отчет об итогах и передает его в оргкомитет.

Критерии оценивания работ:

- соответствие работы заявленной номинации – 2 балла;
- оригинальность идеи и содержание работы – 3 балла;
- качество исполнения – 10 баллов;
- сложность работы – 10 баллов;
- общее впечатление – 5 баллов.

За работу можно набрать максимально 30 баллов.

Оргкомитет имеет право не принимать к участию в фестивале работы, не отвечающие требованиям!

8. Подведение итогов мероприятия

Победители и призеры фестиваля получают Дипломы на бланках Департамента образования Администрации городского округа Самара.

Остальные участники получают Сертификат участника фестиваля в электронном виде на бланке учреждения-организатора.

9. Контактная информация

МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, адрес местонахождения: 443048, г. Самара, п. Красная Глинка, квартал 4, дом 28, литера А; тел. (846)302-03-38; сайт <http://kompas63.ru>

Контактные лица:

Ракова Татьяна Александровна, методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара,
е-mail: sprojekt@yandex.ru

Еремина Галина Юрьевна, Рябова Татьяна Николаевна, педагоги дополнительного образования МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, тел. 89276532491, е-mail: kompas-163@yandex.ru