

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ПРИМОРСКОГО КРАЯ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ПРИМОРСКИЙ КРАЕВОЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
(ГАУ ДПО ПК ИРО)

УТВЕРЖДАЮ

И.о. ректора ГАУ ДПО ПК ИРО

В.Б. Яглинский

2021 год



Положение
о порядке проведения
Регионального онлайн конкурса по программированию на Scratch,
робототехнике, схематехнике и 3D – моделированию
для школьников Приморского края
«IT- умники»

Разработал:

доцент кафедры цифровых технологий и
здоровьесбережения в образовании ГАУ
ДПО ПК ИРО Потапова Вера Юрьевна

Владивосток

2021 год

1. Общие положения

- 1.1. Краевой дистанционный конкурс технического творчества детей проводится для учащихся 3 - 11 классов общеобразовательных организаций Приморского края. Организатор конкурса ГАУ ДПО ПК ИРО.
- 1.2. **Цель конкурса:** популяризация технического творчества и инженерных профессий среди школьников, развитие образовательной робототехники в Приморском крае.
- 1.3. **Задачи конкурса:**
 - содействие развитию инновационной, творческой, познавательной деятельности школьников (создание моделей по собственному замыслу, чтение и составление схем, составление алгоритмов и программ).
 - создание условий для развития коммуникативных навыков учащихся, формирование активной жизненной позиции.
- 1.4. В конкурсе участвуют разработки по 3D моделированию и робототехнике, а также по программированию на языке Scratch.
- 1.5. Конкурс проводится по следующим номинациям:
 - «3D объекты для школы»;
 - «Робототехника»;
 - «Умные игры на Scratch»;
 - «Устройства для умного дома».

2. Руководство конкурсом

- 2.1. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет Организационный комитет Конкурса.
- 2.2. Организационный комитет Конкурса (далее – Оргкомитет):
 - распространяет информацию о Конкурсе среди образовательных организаций края, размещает информацию об итогах Конкурса в Интернете;
 - принимает конкурсные материалы от участников на сайте Конкурса;
 - оказывает консультационную поддержку участникам;
 - формирует состав жюри Конкурса.
- 2.3. Жюри конкурса:
 - оценивает разработки участников Конкурса на основании представленных ими материалов;
 - определяет победителей Конкурса.

3. Участники конкурса

- 3.1. В Конкурсе принимают участие ученики общеобразовательных организаций Приморского края с 3 по 11 класс.
- 3.2. Конкурс проводится в трех возрастных группах:
 - младшая группа с 3 по 5 класс;
 - средняя группа с 6 по 9 класс;
 - старшая группа с 10 по 11 класс.
- 3.3. В конкурсе могут принимать команды, состоящие из одного или нескольких учителей-консультантов и из одного или нескольких учеников. В смешанных

командах возрастная группа определяется классом, в котором учится самый старший член команды.

4. Порядок проведения конкурса

- 4.1. Конкурс проводится дистанционно.
- 4.2. Для участия в Конкурсе необходимо пройти регистрацию на сайте конкурса при помощи анкетирования. Анкета для регистрации размещена на сайте конкурса, на странице Регистрация участников. Для того чтобы у команды (участника) была возможность разместить конкурсные материалы на сайте Конкурса необходимо создать аккаунт google и указать его в анкете для регистрации.
- 4.3. После регистрации команда (участник) Конкурса получает доступ к сайту Конкурса для размещения конкурсных материалов.
- 4.4. На странице сайта Конкурса <https://sites.google.com/view/primitrobbo> команде (участника) необходимо разместить следующие материалы:
 - 1) Фотографию команды или участника;
 - 2) Визитную карточку команды (образовательное учреждение, состав команды, увлечения и т.д.);
 - 3) Краткое описание разработки: актуальность, принцип работы, результаты. Описание размещается в текстовом файле на google диске, а на странице сайта Конкурса указывается ссылка на описание.
 - 4) Ссылку на видеоролик, размещенный на YouTube, продолжительностью не более 5 мин. Видеоролик должен демонстрировать функциональные возможности разработанной модели, краткий рассказ об этапах разработки от идеи до реализации, и информацию о разработчиках.
- 4.5. Регистрация участников и размещение конкурсных материалов на сайте Конкурса начинается 28 сентября 2021 года и заканчивается 18 октября 2021 года.
- 4.6. Жюри подводит итоги не позднее 28 октября 2021 года.
- 4.7. Отзывы и рецензии на разработки участникам не выдаются.
- 4.8. Все размещенные на сайте Конкурса материалы находятся в общем доступе.

5. Допуск к участию в Конкурсе и критерии оценки разработок

- 5.1. К участию в конкурсе допускаются разработки, которые:
 - не повторяют целиком разработки других авторов;
 - не занимали призовые места в выставках, фестивалях, конкурсах всероссийского и международного уровня.
- 5.2. Участники Конкурса, у которых есть комплекты РОББО, могут использовать:
 - ПО Tinkercad или FreeCad для создания 3D моделей;
 - комплекты РОББО (робоплатформа, лаборатория, автономная лаборатория интернета вещей) в номинации «Робототехника»;
 - Robbo Scratch 3 (или в младшей группе Robbo Juinio) в номинации «Умные игры на Scratch»;

- набор Схемотехника, Автономную лабораторию интернета вещей в номинации «Устройства для умного дома».

5.3. Участники Конкурса, у которых нет комплектов РОББО, могут использовать:

- Tinkercad или FreeCad для создания 3D моделей;
- среду программирования Scratch 3 в номинации «Умные игры на Scratch»;
- любые контроллеры, датчики и другие устройства в номинации «Устройства для умного дома»;
- конструкторы LEGO в номинации «Робототехника».

5.4. Разработки, представленные на конкурс, оцениваются по следующим критериям:

- оригинальность идеи;
- техническая сложность;
- практическое применение;
- возможность тиражирования;
- описание проекта (структурированность, четкость, краткость, полнота).
- представление проекта на видео (оригинальность, полнота, качество);

6. Награждение

6.1. Участникам и учителям-консультантам выдаются сертификаты участников Конкурса.

6.2. Призеры Конкурса определяются Жюри по каждой номинации и награждаются дипломами.

6.3. Отдельные участники Конкурса могут быть награждены специальными дипломами.

7. Финансирование

7.1. Участие в Конкурсе бесплатное.