



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ
УЛЬЯНОВСКОЙ ОБЛАСТИ

РАСПОРЯЖЕНИЕ

28 марта 2023 г.

№ 598-р

Экз. № _____

г. Ульяновск

**О проведении областного конкурса среди детей и юношества
по программированию «KVANTO-API»**

Во исполнение распоряжения Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 6 сентября 2022 года № 1841-р «Об утверждении перечня олимпиад и иных интеллектуальных и (или) творческих конкурсов, мероприятий, направленных на развитие интеллектуальных и творческих способностей, способностей к занятиям физической культурой и спортом, интереса к научной (научно-исследовательской), инженерно-технической, изобретательской, творческой, физкультурно-спортивной и волонтерской деятельности, а также на пропаганду научных знаний, творческих и спортивных достижений, организуемых под патронатом Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области в 2022-2023 учебном году»:

1. Провести с 28.03.2023 года по 20.04.2023 года областной конкурс среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API» (далее - Конкурс) на базе детского технопарка «Кванториум» - структурного подразделения областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Димитровградский технический колледж» города Димитровграда Ульяновской области.

2. Утвердить:

2.1. Положение о проведении Конкурса (приложение №1);

2.2. Состав организационного комитета по проведению Конкурса (приложение №2);

2.3. Состав экспертной комиссии Конкурса (приложение №3).

3. Ответственность за организацию и проведение Конкурса возложить на заместителя директора — руководителя детского технопарка «Кванториум» - структурного подразделения областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Димитровградский технический колледж» города Димитровграда Ульяновской области Мошкова А.Ю.

4. Контроль за исполнением настоящего распоряжения возложить на директора департамента общего и дополнительного образования Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области Козлову Н.А.

Министр просвещения
и воспитания Ульяновской области



Н.В. Семенова

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении областного конкурса среди детей и юношества
по программированию «KVANTO-API»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения областного конкурса среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API» (далее – Конкурс), организационное и методическое обеспечение, условия участия, порядок определения победителей и призёров Конкурса.

1.2. Организаторами Конкурса являются Министерство просвещения и воспитания Ульяновской области, детский технопарк «Кванториум» – структурное подразделение областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Димитровградский технический колледж» города Димитровграда, Региональный модельный центр развития дополнительного образования Ульяновской области и Общество с ограниченной ответственностью «SimbirSoft» (по согласованию).

1.3. Целью Конкурса является мотивация обучающихся к проектной деятельности и реализация творческого потенциала и знаний в области информационных технологий и компьютерного программирования.

1.4. Задачи конкурса:

выявление и поддержка талантливых обучающихся в области информационных технологий;

популяризация программирования и цифровых технологий среди детей и молодежи;

формирование новых знаний, умений и компетенций у обучающихся в области инновационных технологий, компьютерной графики и программирования.

2. Участники Конкурса

2.1. К участию в Конкурсе допускаются групповые проекты обучающихся общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования, профессиональных образовательных организаций Ульяновской области.

2.2. Конкурс проводится по трем возрастным категориям:

младшая группа: 7-11 лет;

средняя группа: 12-14 лет;

старшая группа: 15-17 лет.

2.3. Групповые проекты предполагают участие от 2 до 5 обучающихся. Одна команда может принять участие в выполнении только одного конкурсного задания по одной номинации.

3. Сроки и условия проведения Конкурса

3.1. Конкурс проводится с 28.03.2023 года по 20.04.2023 года в два этапа: заочный и очный.

3.2. Заочный этап Конкурса пройдет с 28.03.2023 года по 07.04.2023 года.

3.3. Заявки на участие в заочном этапе Конкурса принимаются в период с 28.03.2023 года по 07.04.2023 года.

3.4. К участию в заочном этапе Конкурса допускаются команды, своевременно подавшие заявку по форме (приложение №1 к Положению) и конкурсную работу по выбранной номинации на электронный адрес: iadenisova@dim-spo.ru.

3.5. Итоги заочного этапа объявляются 10.04.2023 года. На очный этап Конкурса проходит по 3 команды в каждой номинации, набравшие наибольшее количество баллов.

3.6. Очный этап Конкурса состоится 14.04.2023 года на базе детского технопарка «Кванториум» - структурного подразделения областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Димитровградский технический колледж» города Димитровграда Ульяновской области по адресу: Ульяновская область, город Димитровград, проспект Автостроителей, д. 65, с 10.00-15.00 по местному времени.

3.7. На очном этапе конкурсанты получают новое задание в соответствии с заявленной номинацией и возрастной категорией, которое они выполняют в отведённое для этого время.

По итогу выполнения задания конкурсанты презентуют свой проект и выполненное задание Экспертной комиссии.

3.8. По итогам проведения очного этапа определяются победители и призеры Конкурса, набравшие наибольшее количество баллов в каждой номинации. Итоги заочного и очного этапа конкурса не суммируются.

4. Номинации Конкурса и требования к работам

4.1. Конкурс проводится по следующим номинациям и возрастным категориям:

«Мир игры» (программирование в среде Scratch), возрастная категория 7-11 лет;

«Хочу все знать» (программирование в среде Scratch), возрастная категория 12-14 лет;

«WEB» (создание веб-сайта или веб-страницы), возрастная категория 15-17 лет.

4.2. Требования к работам:

4.2.1. **Номинация «Мир игры»** (программирование в среде Scratch).

Задание:

придумать анимированную интерактивную историю - игру на прохождение лабиринта;

создать не менее трех проходимых уровней лабиринта;

запрограммировать движение главного персонажа с учетом стен лабиринта (персонаж не должен проходить сквозь стены); запроgramмировать хотя бы один вид противника на движение; создать рабочее меню; создать бонусы и счетчики, бонусы должны быть на игровом уровне (что угодно – монетка, яблочко), при сборе которых изменяется счетчик, который в свою очередь выводится на экран;

персонаж должен обладать каким-либо навыком (навыком может являться практически все что угодно – от кратковременной невидимости до специального выстрела или дополнительных очков от бонусов). Навык становится доступным по нажатию какой-то клавиши;

наличие ловушек на игровых уровнях (например, невидимые стены и т.д.).

Требования к работе:

предоставляется работа, выполненная с использованием программного обеспечения Scratch для создания анимации, продолжительностью не более 5 минут;

работа должна содержать исходный файл в формате используемой программы Scratch, файл для просмотра в формате avi и короткую инструкцию по запуску и использованию представленной игры;

к работе прилагается: аннотация с указанием номинации, описанием этапов работы, перечнем использованных материалов и моделей, программного обеспечения версий.

4.2.2. Номинация «Хочу все знать» (программирование в среде Scratch):

Задание:

работа представляет собой компьютерную игру-викторину, выполненную в среде программирования Scratch;

участники выбирают одну из предметных или межпредметных областей «Математика», «История», «Робототехника», «Технология», «Астрономия» и т.д.;

придумывают обучающий сюжет (представление предметной области, персонажей, выполняющих роль, ведущих викторины и т.д.);

придумывают разные типы вопросов: открытые, с выбором одного или нескольких вариантов ответа;

программируют игру-викторину, которая должна быть построена в виде занимательного, веселого диалога программы и пользователя, с подсчетом правильных/неправильных ответов.

Требования к работе:

предоставляется работа, выполненная с использованием программного обеспечения Scratch для создания анимации, продолжительностью не более 5 минут;

работа должна содержать исходный файл в формате используемой программы Scratch, файл для просмотра в формате avi и короткую инструкцию по запуску и использования представленной игры;

к работе прилагается: аннотация с указанием номинации, описанием этапов работы, перечнем использованных материалов и моделей, программного обеспечения версий.

4.2.3. Номинация «WEB» представлена в двух направлениях:

«Веб-разработка» - создание веб-сайта, предполагающего самостоятельную реализацию клиентской части (фронтэнда) в соответствии с требованиями разработки веб-сайтов с использованием языков программирования (HTML, Java Script, CSS и др.)

«Веб-дизайн» – создание веб-сайта с использованием внешних ресурсов (конструкторов), например: Wix, Canva, Tilda, Figma и т.п.

Задание к номинации «Веб-разработка»:

Разработка сайта или Веб-страницы на одну из предложенных тем: «Путеводитель по народному творчеству России»; «Традиционный быт и зодчество народов России»;

Требования к работе:

предоставляется работа, выполненная с использованием любого текстового редактора или свободного программного обеспечения для создания сайтов по тематике;

при размещении сайта в сети Интернет работа должна содержать наименование и версию использованного движка (если использовался), все внесенные изменения или (собственные) исходные файлы;

при локальном размещении сайта на электронном носителе работа должна содержать: набор исходных файлов сайта, пригодных для просмотра в браузере Firefox, Яндекс;

к работе прилагается: аннотация с указанием номинации, описанием этапов работы, перечнем использованных материалов и моделей, программного обеспечения версий.

Задание к номинации «Веб-дизайн»:

Создание сайта или Веб-страницы на одну из предложенных тем: «Путеводитель по народному творчеству России»; «Традиционный быт и зодчество народов России»;

Требования к работе:

предоставляется работа, выполненная создание веб-сайта с использованием внешних ресурсов (конструкторов), например: Wix, Canva, Tilda, Figma для создания сайтов по тематике;

при размещении сайта в сети Интернет работа должна содержать наименование и версию использованного движка (если использовался), все внесенные изменения или (собственные) исходные файлы;

при локальном размещении сайта на электронном носителе работа должна содержать: набор исходных файлов сайта, пригодных для просмотра в браузере Firefox;

к работе прилагается: аннотация с указанием номинации, описанием этапов работы, перечнем использованных материалов и моделей, программного обеспечения версий.

5. Порядок организации и проведения Конкурса.

5.1. Общее руководство и контроль за проведением Конкурса осуществляет организационный комитет (далее - Оргкомитет). Состав Оргкомитета утвержден настоящим распоряжением (приложение №2 к настоящему Распоряжению).

5.2. Оргкомитет Конкурса осуществляет:

- прием работ на экспертизу;
- проведение заочного этапа Конкурса;
- проведение очного этапа Конкурса;
- формирование, координацию и контроль работы экспертного совета при проведении Конкурса;
- организация награждения победителей и призеров Конкурса.

5.3. Экспертная комиссия Конкурса формируется из числа педагогов, преподавателей и иных работников образовательной организации, специалистов-экспертов в области информационных технологий и компьютерного программирования.

5.4. Состав Экспертной комиссии Конкурса утвержден настоящим распоряжением (приложение № 3 к настоящему Распоряжению).

5.5. Экспертная комиссия Конкурса осуществляет следующие функции:

- проверку и оценивание работ участников Конкурса;
- подведение итогов Конкурса по каждой номинации;
- определение кандидатур победителей и призеров Конкурса.

5.5. Проверка и оценивание конкурсных материалов участников очного и заочного этапов Конкурса осуществляется экспертной комиссией Конкурса по следующим критериям:

5.5.1. Критерии оценки заочного этапа конкурсных работ по номинациям:

№ п/п	Критерии оценки заочного этапа	Максимальные баллы
1	соответствие заданию номинации	5
2	оригинальность идеи	5
3	уровень программирования игры	5
4	удобство пользования	5
5	наличие аннотации с описанием этапов работы	5
Максимальное количество баллов		25

5.5.2. Критерии оценки очного этапа:

№ п/п	Критерии оценки очного этапа	Максимальные баллы
1	Качество выполнения задания	10
2	Объем выполненной работы и уровень программирования игры	10
3	Отсутствие явных ошибок в программе и проекте	10
4	Самопрезентация, аргументация во время защиты проекта	10
Максимальное количество баллов		40

5.6. Информационное обеспечение Конкурса осуществляется в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» на сайте детского технопарка «Кванториум»: <http://kvantorium.dim-spo.ru/>.

6. Подведение итогов Конкурса

6.1. Итоги Конкурса подводит экспертная комиссия Конкурса, которая определяет победителей и призёров в каждой номинации.

6.2. Апелляция результатов Конкурса настоящим положением не предусмотрена.

6.3. Оргкомитет принимает решение о победителях и призерах в каждой номинации на основании экспертных заключений, сведения о которых не разглашаются.

6.4. Итоги проведения Конкурса утверждаются распоряжением Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области.

6.5. Победители и призёры Конкурса в каждой номинации награждаются дипломами I, II и III степени Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области и памятными призами.

6.4. Победители и призёры Конкурса рекомендуются для дальнейшего участия в Международном фестивале информационных технологий «IT-FEST», проводимого Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением дополнительного образования «Федеральный центр дополнительного образования и организации отдыха и оздоровления детей».

ПРИЛОЖЕНИЕ №1
к положению о проведении
областного конкурса среди детей и
юношества по программированию
«KVANTO-API»

**Заявка-анкета на участие в областном конкурсе среди детей и
юношества по программированию «KVANTO-API»**

Образовательная организация, которую представляет команда	
Ф.И.О. педагога, наставника обучающихся, электронный адрес, контактный телефон	
Номинация «Мир игры»	
Наименование Команды	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Номинация «Хочу все знать»	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Номинация «WEB»	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	

С Положением о проведении областного конкурса среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API» ознакомлен, на участие согласен.

Даем согласие на обработку персональных данных при организации, проведении, продвижении результатов областного конкурса среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API».

Дата заполнения
« _____ » _____ 20 ____ г.

Подписи участников

Подпись руководителя

_____/_____
(Ф.И.О -расшифровать)

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

к положению о проведении
областного конкурса среди детей и
юношества по программированию
«KVANTO-API»

Заявка-анкета на участие в областном конкурсе среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API»

Образовательная организация, которую представляет команда	
Ф.И.О. педагога, наставника обучающихся, электронный адрес, контактный телефон	
Номинация «Мир игры»	
Наименование Команды	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Номинация «Хочу все знать»	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Номинация «WEB»	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	
Ф.И.О. участника команды, дата рождения, возраст	

С Положением о проведении областного конкурса среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API» ознакомлен, на участие согласен.

Даем согласие на обработку персональных данных при организации, проведении, продвижении результатов областного конкурса среди детей и юношества по программированию «KVANTO-API».

Дата заполнения
« _____ » _____ 20__ г.

Подписи участников

Подпись руководителя

(Ф.И.О -расшифровать)

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2

к распоряжению Министерства
просвещения и воспитания

Ульяновской области
от 28.03. 2023 г. № 598-р

СОСТАВ

**организационного комитета по проведению областного конкурса среди
детей и юношества по программированию «KVANTO-API»**

Председатель организационного комитета:

Мошков Алексей Юрьевич - заместитель директора — руководитель детского технопарка «Кванториум» - структурного подразделения областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Димитровградский технический колледж» города Димитровграда Ульяновской области

Члены организационного комитета:

Агафонова Наталья Сергеевна - главный специалист отдела проектного управления и развития внешних коммуникаций Регионального модельного центра дополнительного образования Ульяновской области

Денисова Ирина Александровна - методист, детского технопарка «Кванториум» - структурного подразделения областного государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Димитровградский технический колледж» города Димитровграда Ульяновской области

Пензин Александр Сергеевич - заместитель директора по научно-методической работе ОГБПОУ «Димитровградский технический колледж»

ПРИЛОЖЕНИЕ № 3

к распоряжению Министерства
просвещения и воспитания

Ульяновской области

от 23.03. 2023 г. № 598-п

СОСТАВ

**экспертной комиссии областного конкурса среди детей и юношества по
программированию «KVANTO-API»**

Председатель экспертной комиссии:

Северинов
Андрей Дмитриевич - заместитель Министра просвещения и воспитания
Ульяновской области

Члены экспертной комиссии:

Ананьев
Денис Петрович - преподаватель информационных технологий
ОГБПОУ «Димитровградский технический
колледж»

Ефремов
Денис Александрович - директор научно-образовательного центра «Точка
кипения УлГТУ» (по согласованию)

Клубникин
Андрей Валерьевич - региональный руководитель ООО ««SimbirSoft»
города Димитровграда (по согласованию)

Наскальнюк
Андрей Николаевич - директор компании IT-город города
Димитровграда (по согласованию)

Святов Кирилл
Валерьевич - декан факультета информационных систем и
технологий Ульяновского государственного
технического университета, член экспертного
совета IT-фонда (по согласованию)

Сорокин Вениамин
Юрьевич - заместитель директора АНО «Агентство
инновационного развития Ульяновской области»
(по согласованию)
