

## Положение о проведении областного конкурса «Scratch Day»

1. Областной дистанционный конкурс по программированию «Scratch Day» (далее – Конкурс) проводится с целью реализации поддержки инициатив учащихся и педагогов в изучении креативного программирования на визуальном языке Scratch и вовлечения детей и молодежи в инновационные инженерные проекты.

Основными задачами конкурса являются:

стимулирование интереса учащихся и педагогов к среде визуального программирования Scratch;

содействие развитию алгоритмического мышления и формированию навыков проектной деятельности, работы с цифровыми инструментами;

выявление и поддержка талантливых детей и молодежи, проявляющих инициативу в области информационных технологий;

повышение профессионального мастерства педагогических работников в области современных образовательных технологий.

2. Организаторами Конкурса являются государственное учреждение образования «Гродненский областной центр технического творчества» и государственное учреждение образования «Лидский районный центр творчества детей и молодежи».

3. Участниками Конкурса являются учащиеся и педагогические работники учреждений общего среднего образования и учреждений дополнительного образования детей и молодежи.

4. Конкурс проводится с 11 мая по 15 мая 2026 года.

Заявки учащихся принимаются по ссылке <https://forms.gle/hxsRiA4r1BCmEiwy8>.

Заявки педагогических работников предоставляются по ссылке <https://forms.gle/WPGh7tvehfUyfE3J8>.

5. Конкурс проводится по номинациям категорий «Scratch» и «RobboScratch».

Жюри оставляет за собой право перемещения поданной работы в другую номинацию Конкурса. Участник Конкурса создает одну творческую работу в соответствии с номинациями.

5.1. Номинации категории «Scratch».

Участник выполняет проект на платформе MIT Scratch и публикует его в открытом доступе на веб-сайте <https://scratch.mit.edu>, используя кнопку «Поделиться».

В окне «Инструкции» предоставляется краткое руководство по запуску и эксплуатации готового проекта.

В окне «Благодарности» указываются источники использованных материалов (изображения, фоны, спрайты, музыкальные композиции и т.д.) других авторов, а также информацию о педагоге-руководителе проекта.

#### 5.1.1. Номинация «Мой мир».

К участию в номинации принимаются работы участников 7-8 лет.

Работа представляет собой анимированную историю – проект. Участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения или исследования, придумывает занимательный сюжет и создаёт анимированную историю. Темы могут быть разными, например: моя семья, мои игрушки, мой питомец, мой дом, мои друзья и т.д.

#### 5.1.2. Номинация «Моя книга».

К участию в номинации принимаются работы участников 9-10 лет.

Работа представляет собой озвученную анимированную историю - проект, выполненный на онлайн платформе [scratch.ru](http://scratch.ru).

Участник выбирает любимое произведение писателя (поэта) и пересказывает сюжет посредством анимации, указав адресата или цель пересказа. Участник может взять на себя роль автора произведения и представить озвученную анимированную историю собственного сочинения. История должна иметь минимум три части: завязка, развитие, кульминация.

#### 5.1.3. Номинация «Знайки».

К участию в номинации принимаются работы участников 11-12 лет.

Работа представляет собой компьютерную игру-викторину – проект. Участник выбирает одну из предметных / межпредметных областей: математика, история, робототехника и т.д., придумывает обучающий сюжет, создает персонажи, выполняющие роль ведущих викторины, составляет разные типы вопросов, программирует счетчик правильных/неправильных ответов.

#### 5.1.4. Номинация «Игры».

К участию в номинации принимаются работы участников 13-14 лет.

Работа представляет собой компьютерную игру – проект. Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр. Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку, и иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

#### 5.1.5. Номинация «STREAM-проект».

К участию в номинации принимаются работы участников 15-17 лет.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – проект. STREAM-проект – это электронный образовательный ресурс, созданный на стыке науки, технологии, робототехника, инженерия, искусство, математика. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную модель реального процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка

пользователя, обучающий квест и т.д. Проект должен иметь минимум три части: начало / цели задачи обучения, основную / практическую часть, завершение/рекомендации.

#### 5.1.6. Номинация «#Беларусачка\_2026».

Внутри номинации участники делятся на 3 возрастные категории: 7-9 лет, 10-13 лет, 14-17 лет.

Участник создает проект (игру, анимацию, интерактивную историю или открытку), который раскрывает образ белорусской девушки как хранительницы мира, дружбы и традиций.

#### 5.1.7. Номинация «Школа Scratch».

К участию в номинации принимаются работы педагогов.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – педагогический проект. Педагогический проект – это электронный образовательный ресурс, созданный на произвольную тему. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест, обучающую игру и т.д. В содержании электронного образовательного ресурса участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Проект должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям. Проект должен иметь минимум три части: начало / цели задачи обучения, основную/практическую часть, завершение/рекомендации.

#### 5.2. Номинации в категории «RobboScratch».

Работы участников в дисциплине «RobboScratch» должны быть выполнены на RobboScratch.

Подробная информация о RobboScratch доступна на [robbo.world/apps](http://robbo.world/apps).

Подробная информация о мобильных роботах и цифровых лабораториях РОББО доступна на [robbo.world/products](http://robbo.world/products).

Творческий проект состоит из файла проекта и двух видеопрезентаций. Участник разрабатывает оригинальную идею, соответствующую выбранной номинации, создает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио и окружение из подручных средств) и программирует робота или цифровую лабораторию в среде RoboScratch.

В проекте должны быть заполненные страницы «Инструкции» с кратким руководством по запуску и использованию готового проекта, а также страница «Благодарности», где размещают данные об использовании в проекте материалов (картинки, фоны, музыка и т.д.) других авторов. Проект сохраняется в формате sb3, максимальный размер файла – 100 Мб.

Участник выполняет видеосъемку и монтаж двух видеопрезентаций в соответствии с требованиями, максимальный размер видеофайла – 100 Мб. Загружается файл проекта и два видео-файла в Google-аккаунт.

Требования к видеопрезентациям в категории «RobboScratch»:

Формат видео – mp4. Для монтажа и преобразования видео рекомендуется использовать бесплатное Open Source программное обеспечение.

Требования к видео № 1. Представление автора:

Продолжительность видеозаписи – не более 90 секунд. Участник голосом рассказывает о причинах выбора легенды и сюжета своего проекта, называет тему проекта, обосновывает актуальность проекта, поясняет, где он может быть применим. Также участник описывает идею и содержание проекта (что именно происходит в нем), датчики, устройства вывода и варианты их использования, перспективы развития проекта в будущем.

Требования к видео № 2. Работа оборудования РОББО:

Продолжительность видеозаписи – до 5 минут. При использовании мобильного телефона необходимо использовать горизонтальную ориентацию камеры. Демонстрация окружения должна быть понятной и наглядной. Детали окружения – макеты, поля, дополнительные модули и расширения, вспомогательные оборудование и материалы должны быть отчетливо видны. Выполнение проекта (задачи/миссии) должно быть снято одним кадром от начала до конца. Видеозапись должна быть без монтажных склеек. На экране должны быть синхронная запись виртуального сопровождения проекта (т.е. то, что происходит в RobboScratch) и как работает оборудование РОББО в построенном окружении. Для устойчивости изображения рекомендуется использовать функцию стабилизации, штатив или подставку. Съемка должна быть выполнена в хорошо освещенном помещении. Звук должен быть достаточно громким и четким для восприятия зрителем. Также при съемке в помещении не должно быть посторонних звуков и лишнего шума.

5.2.1. Номинация «Центр управления».

Внутри номинации участники делятся на 4 возрастные категории: 7-10 лет, 11-14 лет, 15-17 лет, педагоги.

Проект должен быть основан на использовании РОББО Лаборатории в качестве панели (пульта управления) с набором сенсоров и устройств вывода данных для симуляции физического мира в среде RobboScratch.

Виртуальный мир с РОББО Лабораторией может представлять собой умную систему для экономного потребления ресурсов (отключение потребления электроэнергии при закрытии двери, снижение температуры в помещении при отсутствии людей и т.д.). Проект может выполнять автоматизацию процессов, исследовательскую деятельность, повышать качество жизни людей с ограниченными возможностями. Например, система автоматизации полива растений, блокировки шлюза космического корабля, регулировка держателей и мебели для помощи людям с

ограниченными возможностями, использование показаний окружающей среды для наблюдения за погодой и составления прогнозов и т.д.

Любые воздействия на датчики или кнопки РОББО Лаборатории имитируют факторы окружающей среды и могут менять поведение виртуальных объектов в среде RobboScratch. Устройства вывода РОББО Лаборатории – красный, желтый, зеленый, белые светодиоды и динамик могут использоваться как индикаторы изменений в реальном и виртуальном мирах.

Для младшей возрастной группы 7-10 лет события могут происходить в реальных или сказочных условиях.

Для возрастных групп 11-14 лет и 15-17 лет это может быть проект умного дома, умной фермы, космического корабля, кабины экскаватора, центра реабилитации и т.д.

Для педагогов выбор темы проекта определяется с учетом задач их профессиональной деятельности.

Основное оборудование: РОББО Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): РОББО Набор расширений для Лаборатории, РОББО Схемотехника, любые подручные материалы для творчества.

#### 5.2.2. Номинация «Мобильный робот».

Внутри номинации участники делятся на 4 возрастные категории: 7-10 лет, 11-14 лет, 15-17 лет, педагоги.

Проект должен быть основан на использовании РОББО Робоплатформы в качестве устройства, способного двигаться по заданному алгоритму, мигать индикаторами, светить фонариком, менять свое движение в зависимости от окружения и показаний датчиков, выполнять полезную работу с помощью захвата или собственных модификаций.

Колесный робот может доставить важный груз, поможет выбраться из завала, потушить пожар или выполнить любую другую авторскую задачу.

Для младшей возрастной группы 7-10 лет события могут происходить в реальных или сказочных условиях.

Для возрастных групп 10-14 лет или 15-17 лет проект представляет собой инженерную задачу по созданию специализированного робота-помощника для решения бытовых, профессиональных или исследовательских задач. В качестве примера задач можно привести: уборку, приготовление пищи, поиск вещей, тушение пожаров, поиск преступников, охрана объектов, исследование и защита окружающей среды и т.д.

Для педагогов выбор темы проекта определяется с учетом задач их профессиональной деятельности.

Основное оборудование: РОББО Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): РОББО Набор расширений для Робоплатформы, РОББО Схемотехника, любые подручные материалы для творчества.

### 5.2.3. Номинация «РОББО Команда».

Внутри номинации участники делятся на 4 возрастные категории: 7-10 лет, 11-14 лет, 15-17 лет, педагоги.

Проект должен быть основан на совместном использовании РОББО Робоплатформы и РОББО Лаборатории.

В среде RobboScratch можно подключить одновременно РОББО Робоплатформу и РОББО Лабораторию. Можно запрограммировать совместное использование данных, поступающих с датчиков РОББО Робоплатформы и РОББО Лаборатории, при этом возможно совместное использование устройств вывода. Например, если РОББО Робоплатформа сталкивается с препятствием, то на РОББО Лаборатории загорается красный индикатор и звучит тревожный сигнал динамика, или мощность моторов РОББО Робоплатформы можно регулировать с помощью потенциометра РОББО Лаборатории.

Для младшей возрастной группы 7-10 лет события могут происходить в реальных или сказочных условиях.

Для возрастных групп 11-14 лет и 15-17 лет это могут быть, например, умный дом + робот-охранник, умная ферма + робот-поливальщик, космический корабль + грузовой модуль, кабина экскаватора + грузовик, центр реабилитации + автомобиль для транспортировки больных и т.д.

Для педагогов выбор темы проекта определяется с учетом задач их профессиональной деятельности.

Основное оборудование: РОББО Робоплатформа и РОББО Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): РОББО Набор расширений для Лаборатории, РОББО Набор расширений для Робоплатформы, РОББО Схемотехника, любые подручные материалы для творчества.

6. Критерии оценивания проектов изложены в приложениях 1.1, 1.2.

7. Победители и призеры Конкурса награждаются дипломами государственного учреждения образования «Гродненский областной центр технического творчества».

В каждой номинации Конкурса и соответственно возрастной группе устанавливается следующее количество призовых мест:

1-е место – одно;

2-е место – два;

3-е место – три.

Апелляции на решения жюри Конкурса не принимаются и не рассматриваются.

#### 8. Жюри Конкурса:

Пищик Н.В., методист государственного учреждения «Лидский районный учебно-методический кабинет»;

Грабовский В.А., директор государственного учреждения образования «Лидский районный центр творчества детей и молодежи»;

Грабовский М.В., заведующий отделом государственного учреждения образования «Лидский районный центр творчества детей и молодежи»;

Куди О.И., заведующий отделом государственного учреждения образования «Лидский районный центр творчества детей и молодежи».

Комар М.А., методист государственного учреждения образования «Лидский районный центр творчества детей и молодежи»;

Морочковская А.Ю., методист государственного учреждения образования «Лидский районный центр творчества детей и молодежи».

9. Итоги Конкурса будут опубликованы на сайте государственного учреждения образования «Гродненский областной центр технического творчества» не позднее 22 мая 2026 года.

## Критерии оценивания проектов в категории «Scratch»

№	Критерий	Описание
1	Соответствие заявленной номинации	Соответствующий балл получает проект, который имеет основную идею и не менее, чем на 80%, соответствует по жанру выбранной номинации. Под жанрами понимается анимационная история для номинаций «Мой мир» и «Моя книга», игра-квест для номинации «Знайки», произвольная игра для номинации «Игры» и произвольная комбинация жанров для номинаций «STREAM-проект», «Школа Scratch». Проекты, не соответствующие, заявленной номинации, из рассмотрения исключаются, их авторы дисквалифицируются.
2	Завершенность	Максимальный балл получает проект, который можно посмотреть, послушать и проиграть не менее, чем за 1 минуту, и не более, чем за 7 минут, который имеет понятное начало и понятное завершение, а также стабильную повторяемость при останове/воспроизведении с любого места.
3	Мастерство	Максимальный балл получает проект с заботой о пользователе, наличии необходимых инструкций, кнопок, звуков, всплывающих подсказок и других способов помощи пользователю в запуске и перемещении по проекту, с использованием качественной и функциональной анимации, сохранением ритма проекта, продуманного дизайна, а также цельной структурой проекта: введение, основная часть, заключение или выводы.
4	Творческий подход	Максимальный балл получает участник за использование новых и создание уникальных своих спрайтов, фонов, музыкального сопровождения и озвучивание проекта.
5	Сложность кода	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов с условием, списков, составных логических условий, клонов, камеры и микрофона для интерактивности, обмена сообщениями, запуск скриптов по событию или смене фона.

№	Критерий	Описание
6	Оптимальность кода	Максимальный балл получает участник за оправданное, оптимальное и уместное использование программных конструкций, отсутствие искусственных усложнений кода и неисполняемых команд и скриптов.
7	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие неиспользуемых блоков или незаконченных скриптов, наличие комментариев к каждому скрипту, «говорящее» именование переменных, при этом скрипты расположены без наслоений друг на друга.
8	Информационная безопасность	Максимальный балл получает участник за неразглашение личной информации автора проекта и членов его семьи (номера телефонов, домашний адрес, пароли от социальных сетей, платежная информация, сведения о составе семьи, расписании их жизни, коды доступа электронных систем и т.д.)
9	Экспертное мнение	Максимальный балл получает участник за особенности реализации проекта или его части по мнению конкретного Эксперта.

Критерии оценивания проектов участника в категории  
«RobboScratch»

№	Критерий	Описание
1	Соответствие заявленной номинации	<p>Максимальный балл получает проект, который не менее, чем на 80% общего времени проекта, основан на использовании оборудования РОББО.</p> <p>Проекты, в которых оборудование РОББО используется менее, чем на 50% от общего времени проекта, дисквалифицируются.</p>
2	Завершенность	<p>Максимальный балл получает проект, который имеет понятное начало и понятное завершение.</p>
3	Виртуальное сопровождение	<p>Максимальный балл получает проект с виртуальным сопровождением в среде RobboScratch, которое отвечает следующим требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- есть оригинальные фоны, спрайты, звуки, которые отражают легенду и сюжет проекта;</li> <li>- события виртуального сопровождения синхронизированы с действиями оборудования РОББО в окружении.</li> </ul>
4	Окружение	<p>Максимальный балл получает проект с созданным автором оригинальным окружением согласно п.6.4.7 Регламента, которое отвечает следующим требованиям:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- макеты, поля и материалы исчерпывающе отражают легенду и сюжет проекта;</li> <li>- автономное питание оригинальных электронных компонентов макета;</li> <li>- дополнительные модули и расширения к основному оборудованию РОББО исчерпывающе отражают легенду и сюжет проекта.</li> </ul>
5	Сложность кода	<p>Участник получает баллы за использование в коде циклов, циклов с условием, использование переменных значений, поступающих с 2 и более датчиков, списков, составных логических условий, триггеров, которые запускают несколько скриптов, подпрограмм с параметрами, автономность.</p>

№	Критерий	Описание
6	Оптимальность кода	Участник получает баллы за использование разных типов датчиков, при котором их значения влияют на события в окружении и виртуальном сопровождении, за использование устройств вывода на оборудовании РОББО для целей проекта. Будет преимуществом, если весь код выполняется автоматически после старта.
7	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие неиспользуемых блоков или незаконченных скриптов, наличие содержательных комментариев к каждому скрипту 20 строк и более и к значимым скриптам, «говорящее» именование спрайтов, костюмов, сообщений, фонов и переменных, при этом скрипты расположены без наслоений друг на друга.
8	Качество видеопрезентации	Максимальный балл получает участник за видеозаписи, которые в полной мере соответствуют требованиям, описанным в п.7.5 Регламента.
9	Информационная безопасность	Максимальный балл получает участник за неразглашение личной информации автора проекта и членов его семьи (номера телефонов, домашний адрес, пароли от социальных сетей, платежная информация, сведения о составе семьи, расписании их жизни, коды доступа электронных систем и т.д.)
10	Экспертное мнение	Максимальный балл дается участнику за особенности реализации проекта или его части по мнению конкретного Эксперта.