



## Регламент WeDo Senior

### Программирование в среде Scratch

#### 1. О состязаниях

- 1.1. В соревнованиях участвуют неограниченное количество команд-соперников. Задача команд – максимально быстро и точно выполнить задание по программированию в среде Scratch.
- 1.2. Состязания состоят из одного этапа
- 1.3. В состязаниях участвуют дети до 13 лет.
- 1.4. К участию приглашаются команды из 2-х человек с тренером.
- 1.5. Один тренер может готовить несколько команд.
- 1.6. Для участия в состязании не понадобятся конструкторы. Ноутбуки с установленными программами предоставляются организаторами соревнований.

#### 2. О стартовых позициях

- 2.1. Команды стартуют по сигналу судьи. Происходит демонстрация результата задания на общем экране с разъяснением условия задания. Если на экране компьютера отображается какая-либо значимая информация, она также демонстрируется.
- 2.4. Во время соревнований тренеры и болельщики могут присутствовать в помещении соревнования. Перед стартом тренеров и болельщиков просят покинуть зону состязаний (за контрольную линию). Любое общение тренера и болельщиков с командой с этого момента до окончания этапа запрещено. Если судья заметит общение, команда предупреждается. После второго замечания команда удаляется с соревнований.
- 2.6. После демонстрации результата задания и разъяснения условия задания команды проходят к рабочим местам и приступают к выполнению. На компьютерах в папке **Соревнования** на **Рабочем столе** находится файл с условием.
- 2.7. В случае самопроизвольного выключения компьютеров, иных неординарных ситуациях включение и предварительную настройку выполняют организаторы.

#### 3. О программах

- 3.1. Результат выполненной задачи должен быть максимально приближен к демонстрационному. При этом учитывается рациональность использования скриптов.
- 3.3. Язык программирования - Scratch (любая доступная версия).
- 3.4. После финального сигнала в рабочем поле программы должны остаться только те блоки, которые используются при программировании робота.



#### **4. Проведение поединка**

**4.1.** На выполнение задания даётся 60 минут.

**4.1.1.** Если команда выполнила задание раньше, член команды подходит к судье и просит зафиксировать время сборки.

**4.1.2.** Время выполнения задания может быть учтено при подведении итогов: если команды набрали одинаковое количество баллов, выигрывает та, время которой меньше.

**4.1.3.** Команда не сможет вернуться к программированию, если её время записано в судейском журнале.

**4.2.** Защита

**4.2.1.** После окончания отведённого времени все команды просят удалиться за пределы зоны соревнований.

**4.2.2.** Команды по очереди вызываются судьями и демонстрируют результат выполнения задания судейской коллегии. Судьи могут попросить показать работу программы целиком, либо отдельных её частей.

**4.2.3.** Судьи убеждаются в том, что кроме программы Scratch на компьютере не открыто дополнительных программ, которые могли бы помочь при программировании (программ-чатов, шпаргалок по программированию и др.).

**4.2.4.** Происходит проверка и оценка программы. Оценивается логичность и отсутствие неиспользуемых блоков. Судьи могут задать вопросы, касающиеся блоков программы.

**4.3.** Определение победителя. Судейская коллегия выставляет каждой команде баллы за сборку и программирование модели, а также фиксирует время завершения задания. При выставлении баллов судьи руководствуются приведенной ниже таблицей. При этом количество критериев и их содержание могут быть различными в зависимости от конкретного задания.

| <b>Критерии оценивания</b>                             |           | <b>Баллы</b> |
|--|-----------|--------------|
| Задание начальных параметров объектов в коде программы | положение | 1            |
|  | размер    | 1            |
| Использование фона сцены                               |           | 1            |
| Присвоение имён спрайтов                               |           | 1            |
| Использование костюмов спрайтов                        |           | 1            |
| Перемещение спрайта в нужную точку сцены               |           | 1            |
| Разворот объектов в направлении движения               |           | 1            |
| Управление спрайтом с клавиатуры                       |           | 1            |
| Рисование нового спрайта                               |           | 1            |
| Использование передачи сообщений                       |           | 2            |



|   |   |
|---|---|
| Использование случайных величин   | 1 |
| Использование операторов  | 1 |
| Использование речевых выносок   | 1 |
| Появление и исчезновение спрайта в нужный момент выполнения программы, переход на нужный слой     | 1 |
| Читаемость кода (понятные сообщения и т.п.)   | 1 |
| Использование взаимодействия объектов   | 2 |
| Остановка скриптов в ходе выполнения программы  | 1 |
| Корректная работа программы   | 2 |
| Правильность ответов на вопросы судей (на все ли вопросы были получены грамотные и чёткие ответы) | 1 |
| Степень сплочённости команды  | 1 |

Максимальное количество баллов за задание - 20.

## **5. Система проведения соревнований-1 тур.**

### **5.1. Первый тур.**

**5.1.2.** В первом туре сражаются все команды, подавшие заявку на участие.

**5.1.3.** Команда, заработавшая максимальное число баллов, становится первой. Если команды набрали одинаковое количество очков, победитель определяется по времени. Команда, которая выполнила задание быстрее, побеждает.