



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.

Критерии оценивания		Баллы
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.