

АрсРобоФест Арсеньев 2026

Scratch младшая и старшая группа

Введение

В рамках этой соревновательной категории участники и младшей и старшей группы создают компьютерную игру.

Компьютерная игра должна быть создана в среде Scratch.

Задача участников – разработать проект: придумать оригинальную идею, выбрать оптимальное решение для своей задачи, найти или создать необходимые элементы (персонажей, звуки и т.д.), при этом соблюдая требования к самому проекту и его оформлению. Жюри оценивает оригинальность идеи, качество ее воплощения, способность к проектному мышлению.

После запуска проекта должен появиться титульный лист (заставка), оформленный в произвольной форме и содержащий: название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.

Участники

Участники соревнуются индивидуально. Участники делятся на 2 возрастные группы: **младшая** (2016-2018 годы рождения) и **старшая** (2013-2015 годы рождения).

Соревнования

В день соревнований каждый участник представляет свой проект жюри. Выступление состоит из презентации проекта, показа проекта и ответов на вопросы жюри. На выступление одного участника дается не более 6 минут, на вопросы и ответы на них отводится 6 минут (всего 12 минут).

Участие в соревнованиях очное. Для демонстрации проекта будет ноутбук и проектор. Саму игру надо предоставить на флеш носителе до соревнований (за 30 минут перед открытием или за день).

Цель презентации – кратко описать свой проект, поделиться всей информацией, которую должны знать зрители и судьи, донести идею проекта, описать общие и технические аспекты (Как вам пришла в голову эта идея? Какие еще идеи вы исследовали? Какие алгоритмы и инструменты вы использовали при разработке проекта? С какими проблемами вы столкнулись в процессе разработки?).

Презентация проекта может включать в себя следующую информацию:

- название проекта,
- какая идея была взята за основу создания проекта,
- чем интересен данный проект,
- какие сложные элементы программы используются.

Форма презентации участник выбирает на свое усмотрение (просто сообщение, стихотворная/песенная форма, сценка и пр). После презентации участник демонстрирует жюри свой проект и отвечает на их вопросы.

Критерии, по которым оценивается проект, приведены в Приложении 1.

Соревнования проходят за счёт родителей. Орг взнос составляет 1200 рублей. Каждый ребенок получит приз и грамоту. Призеры и победители медали.

Оплата производится наличными или переводом на счет в Сбербанке, к которому привязан номер телефона получателя **8 924 238-88-12** (в сообщении получателю указать фамилию и имя участника, ФИО тренера, дату рождения участника и категорию). При оплате переводом чеки по операциям отправлять на номер **8 (924) 238-88-12.**

Регистрация участника происходит до 15 апреля включительно при переводе орг взноса с соответствующим сообщением.

Соревнования проходят по адресу: Ул. Мира 11. Открытие в 10:00 в актовом зале. Подробный регламент по всем локациям будет прислан за 5 дней до соревнований.

Приложение 1. Критерии оценивания

№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Макс. балл
Game Design				
1	Стартовый экран	Проект содержит стартовый экран, включающий: - название игры, - фамилию и имя участника, - ФИО тренера.	0 – игра не содержит стартовый экран, либо на экране отсутствует необходимая информация 1 – игра содержит стартовый экран, включающий не всю необходимую информацию 2 – игра содержит стартовый экран, включающий всю необходимую информацию	2
2	Познавательность	В игре используются достоверные, научные факты по теме соревнований	0 – не используются никакие познавательные факты, истории, научные концепции и т.п. 1 – факты только излагаются и никак не используются, либо не влияют на сюжет 2 – факты, концепции используются и влияют на сюжет или геймплей	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает игра, которая имеет ясную структуру, понятный сюжет и цели игры. Присутствуют условия победы и проигрыша.	0 – игра не структурирована, нет внятного развития игрового сюжета 1 – игра частично структурирована или имеет слабо выраженные начало или завершение или нет условий победы/проигрыша 2 – структура игрового сюжета ясна, проект имеет выраженное начало и присутствуют условия победы и проигрыша.	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какой-либо компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какой-либо компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующей игры полностью переработан	2
5	Играбельность	Максимальный балл получает игра с удобным интерфейсом, возможностью контроля происходящего, адекватной реакцией персонажей на действия игрока и возможностью настройки.	0 – игра обладает перегруженным или непонятным интерфейсом; игроку сложно ориентироваться в игровом процессе, желание играть может не возникнуть 1 – игра обладает малопонятным интерфейсом; игроку сложно понять особенности игрового процесса; стремление пройти игру до конца может не возникнуть у игрока 2 – игра обладает понятным интерфейсом; игрок самостоятельно может понять особенности игрового процесса; игра обладает характеристиками, мотивирующими игрока пройти её до конца; игра явно способна принести удовольствие игроку 2 – игровой сюжет нелинеен, действия игрока изменяют ход игры, в т.ч. случайным образом	2
Программирование				
6	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, клонов, функций, обмен сообщениями.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3 – используются (циклы, условия, обмен сообщениями, переменные) и (клоны или подпрограммы)	3
7	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект, работающий без ошибок.	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок, но только один раз 3 – работает без ошибок более одного раза	3
8	Креативный подход	Максимальный балл дается за создание	0 – используются только объекты из библиотеки Scratch 1 – преимущественно используются объекты из	3

		новых спрайтов или фонов.	библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета	
			2 – преимущественно используются (объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета) и (рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов)	
			3 – преимущественно используются анимированные изображения из интернета или рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов	
9	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются	2
			1 – используются звуковые эффекты	
			2 – используются (фоновая музыка) и (генератор речи или звуковые эффекты или собственная озвучка)	
10	Субтитры и подсказки	Максимальный балл дается за подсказки, комментарии, субтитры или интертитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга и помогают игроку понять геймплэй или раскрыть смысл сюжета.	0 – подсказки, комментарии или субтитры отсутствуют	2
			1 – комментарии (подсказки, субтитры, интертитры) используются, но не синхронизированы между собой или помогают частично понять геймплэй или раскрыть сюжет	
			2 – комментарии (подсказки, субтитры, интертитры) используются, синхронизированы и помогают понять геймплэй или раскрыть сюжет	
Презентация (выступление)				
11	Презентация проекта	Максимальный балл дается за: 1) понятное (доступным языком) 2) креативное 3) уверенное 4) динамичное выступление.	1 – соответствует только одному из критериев (например, выступление логичное по структуре, но все остальные аспекты страдают)	4
			2 - соответствует только двум критериям	
			3 – соответствует трем критериям	
			4 - соответствует четырем критериям	
12	Ответы на вопросы судей	Баллы от 0 до 3 даются участнику за ответы на вопросы жюри, в том числе дают представление о самостоятельной работе участника	0 – участник не ответил на большинство вопросов, путается в структуре проекта	3
			1 – участник ответил менее чем на половину вопросов, плохо ориентируется в структуре проекта	
			2 – участник ответил более чем на половину вопросов, ориентируется в структуре проекта	
			3 – участник ответил на большинство вопросов, хорошо ориентируется в структуре проекта	
Максимальный балл				30