

Утверждаю
Начальник Управления образования

И.А. Мальшова



Положение

о проведении I муниципальных технологических соревнований «Школьная технологическая лига Талдомского городского округа» по профилю «Разработка игр»

1. Общие положения

Муниципальные технологические соревнования «Школьная технологическая лига Талдомского городского округа» по профилю «Разработка игр» (далее - соревнования) - это командные соревнования по технологическому направлению GameDev и сопутствующим it-компетенциям. Основными целями соревнований являются:

- популяризация в школьной среде актуальных технологических направлений и it-компетенций, а также отечественного и свободного программного обеспечения;
- развитие у школьников навыков проектной деятельности, а также "гибких" навыков (soft skills), таких как креативность, коммуникабельность, умение работать в команде и других;
- выявление одарённых школьников для участия в национальной технологической олимпиаде, соревнованиях Junior Skills и прочих технологических олимпиадах, конкурсах и соревнованиях.

2. Организаторы

Организаторами соревнований являются Управление образования Талдомского городского округа и МОУ Квашёнковская СОШ (далее - организаторы). Организаторы осуществляют разработку конкурсных заданий, формируют состав жюри и занимаются другими организационными вопросами. Соревнования проходят на базе МОУ Квашёнковской СОШ согласно утверждённому графику (приложение 1) с применением оборудования, полученного в рамках проектов "Точка роста" и "Цифровая образовательная среда".

3. Участники

Соревнования проходят в двух возрастных категориях: среди 5-7 и 8-11 классов. Участниками соревнований могут быть команды школ Талдомского городского округа. Каждая команда должна состоять из трёх учащихся одной школы, соответствующих

заявленной возрастной категории. В качестве исключения и по согласованию с организаторами допускается участие команды из двух человек. Примерные роли участников команды:

5-7 классы:

- геймдизайнер - проектирует правила и структуру игры, координирует работу команды, готовит презентацию проекта;
- художник - создаёт спрайты, костюмы и фоны, экспортирует их для загрузки в основную программу;
- программист - работает с основной программой: создаёт скрипты, импортирует графику, тестирует игру.

8-11 классы:

- геймдизайнер - проектирует правила и структуру игры, координирует работу команды, готовит презентацию проекта;
- художник - создаёт 3D-объекты в программе Blender, экспортирует их для загрузки в основную программу;
- программист - работает в программе Godot: создаёт скрипты, импортирует 3D-объекты, тестирует игру.

У каждой команды может быть наставник, который координирует подготовку учащихся к соревнованиям, при этом он не может принимать непосредственное участие в работе команды на соревнованиях. Список команд-участниц (приложение 1) формируется и утверждается за неделю до начала соревнований и подлежит изменению только в особых случаях по согласованию с организаторами.

4. Порядок проведения

- 0 этап. 8:30 - 9:00. Приезд и регистрация команд.
- 1 этап. 9:00 - 10:00. Мастер-класс от организаторов для команд-участниц по работе с программным обеспечением и оборудованием, пример организации командной работы по методу Scrum, выдача командам конкурсного задания (1 час).
- 2 этап. 10:00 - 12:00. Выполнение конкурсного задания: работа над проектами (2 часа).
- 3 этап. 12:00 - 12:30. Перерыв на обед (30 минут).
- 4 этап. 12:30 - 15:00. Завершение работы над проектами (2 часа 30 минут).
- 5 этап. 15:00 - 16:30. Презентации проектов, оценивание жюри (1 час 30 минут).
- 6 этап. 16:30 - 17:00. Подведение итогов, награждение (30 минут).

5. Ожидаемый результат

- 5-7 классы: создание 2D-игры в соответствии с требованиями конкурсного задания
- 8-11 классы: создание 3D-игры в соответствии с требованиями конкурсного задания

6. Система оценивания

На этапе презентации проектов формируется три жюри: жюри участников, жюри наставников и жюри специалистов. Все команды поочередно, в порядке, определённым жребием, проводят презентацию своих проектов. Время каждого выступления - не более

10 минут, не включая ответы на вопросы жюри. Все члены жюри (за исключением выступающей команды и её наставника) получают оценочные листы, в которых ставят оценки по следующим критериям: соответствие конкурсному заданию, креативность, работа в команде, презентация, общее впечатление. По каждому критерию можно выставить 0, 0,5 или 1 балл, таким образом, максимальная оценка проекта каждого члена жюри составляет 5 баллов. После выставления баллов оценочные листы передаются секретарю жюри, который выводит итоговую оценку проекта следующим способом:

- 1) суммирует все оценки жюри участников, делит их на максимально возможную сумму (при 6 членах жюри - это 30 баллов), а затем умножает полученный результат на 30;
- 2) суммирует все оценки жюри наставников, делит их на максимально возможную сумму (при 6 членах жюри - это 30 баллов), а затем умножает полученный результат на 30;
- 3) суммирует все оценки жюри специалистов, делит их на максимально возможную сумму (при 3 членах жюри - это 15 баллов), а затем умножает полученный результат на 40;
- 4) Суммирует баллы, полученные на 1-3 шагах, полученная оценка в диапазоне от 0 до 100 является итоговым баллом команды.

7. Критерии оценивания

Соответствие конкурсному заданию:

- 1 балл - проект выполнен в рамках конкурсного задания;
- 0,5 баллов - проект имеет отклонения от условий конкурсного задания;
- 0 баллов - проект не соответствует условиям конкурсного задания.

Креативность:

- 1 балл - проект является оригинальным продуктом, содержит нестандартные решения по форме и/или содержанию;
- 0,5 баллов – большая часть проекта сделана на основе существующего продукта (шаблона);
- 0 баллов - проект является копией существующего продукта (шаблона).

Работа в команде:

- 1 балл - при создании проекта в команде участники распределили между собой сферы ответственности, роли и задачи, каждого участник команды внёс существенный вклад в итоговый результат, работа осуществлялась по методу Scrum;
- 0,5 баллов - при создании проекта были задействованы все члены команды, осуществлялось параллельное выполнение участниками различных задач;
- 0 баллов - крайне неравномерный вклад участников команды в итоговый результат, во время работы над проектом параллельное выполнение задач не осуществлялось (вся команда работала на одном компьютере).

Презентация:

- 1 балл - презентация проекта проведена на высоком уровне: яркое выступление, соблюдение временного регламента, исчерпывающие ответы на вопросы жюри;
- 0,5 баллов - презентация проекта проведена на среднем уровне;

- 0 баллов - презентация проекта не подготовлена или проведена на низком уровне.

Общее впечатление:

- Возможность поставить 0,5 или 1 бонусный балл, исходя из общего субъективного впечатления о проекте или при выявлении значимой особенности, не отражённой в описанных критериях.

8. Используемое программное обеспечение

Конкурсные задания выполняются в российской операционной системе "Альт Образование" с использованием свободных кроссплатформенных программных продуктов:

- 5-7 класс: Scratch Desktop
- 8-11 класс: Godot, Blender

9. Награждение

Победители, призёры и участники соревнований получают грамоты и/или дипломы от организаторов, а также специальные призы от партнёров соревнований ООО «Базальт-СПО».

10. Условия финансирования

Все расходы, связанные с прибытием на соревнования, несут сами участники.

Приложение 1

№	5-7 классы село	5-7 классы город	8-11 классы село	8-11 классы город
	11 октября	12 октября	13 октября	14 октября
1	МОУ Квашёнковская СОШ	МОУ СОШ №2 г.Талдом	МОУ Квашёнковская СОШ	МОУ СОШ №2 г.Талдом
2	МОУ Павловическая СОШ	МОУ СОШ №3 г.Талдом	МОУ Павловическая СОШ	МОУ СОШ №3 г.Талдом
3	МОУ Ермолинская ООШ	МОУ Вербилковская СОШ	МОУ Новоникольская ООШ	МОУ Вербилковская СОШ
4	МОУ Кошелёвская ООШ	МОУ Запрудненская гимназия	МОУ Темповская ООШ	МОУ Запрудненская гимназия
5	МОУ Новоникольская ООШ	МОУ Запрудненская СОШ №1		МОУ Запрудненская СОШ №1
6	МОУ Николо-Кропотскинская ООШ			