

Положение о заочном конкурсе «Новые приключения Сибириконо»

Цель: Основы программирования очень важны сегодня для всех – компьютеризация не оставляет шансов необученным пользователям. С каждым годом все больше требуется понимать все процессы, которые происходят в современной технике. Это вынуждает юное поколение изучать программирование в обязательном порядке, являющееся залогом успешной учебы и работы. Но часто подросткам такое задание кажется скучным и неинтересным. Для того чтобы облегчить процесс познания и изучения, можно использовать язык Scratch, он помогает освоить программирование в доступной игровой форме. Поэтому мы предлагаем Вам создать проект на языке Scratch. Проекты могут быть представлены в двух номинациях: фильм «новые приключения Сибириконо во времени» и «Экономический квест-игра».

Участники: участники фестиваля.

Работы принимаются (в электронном виде), как индивидуальные, так и коллективные (не более 2-х участников). Участники могут представить по одной работе в каждой номинации. Работы сдаются на электронную почту kolmykova@mail.ru с пометкой **конкурс « Приключения Сибириконо» до 22.00. 10.03.2021.** Можно дополнительный материал найти сайте <https://scratch.mit.edu>. Версия программы Scratch 1.4.

Победителей и призеров определяет жюри.

I. Экономическая квест-игра.

Квест-игра - это один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Критерии оценки:

- Соответствие всем требованиям к работе
- Соответствие заявленной номинации
- Оригинальность сюжета
- Удобство использования
- Соответствие требованиям законодательства (авторские права)
- Наличие сюжета
- Наличие головоломок или задач
- Наличие правил и инструкций

Требование к работе:

- Работа предоставляется в электронном виде. Программа + текстовый документ, содержащий информацию об авторах (фамилию, имя, отчество (полностью), класс, школа, населенный пункт) и номинация. Главный герой игры Сибириконо.

II. Фильм «приключение Сибирикона во времени»

Приключения - это захватывающее происшествие, неожиданное событие или случай в жизни, цепь нечаянных событий и непредвиденных случаев; нежданная быль, замечательное свершение, волнующее похождение, интересное испытание. Приключениями могут быть смелые подвиги, увлекательные путешествия, неожиданные происшествия, главные свершения жизни.

Критерии оценки:

- Соответствие всем требованиям к работе
- Соответствие заявленной номинации
- Оригинальность сюжета
- Удобство использования
- Соответствие требованиям законодательства (авторские права)
- Наличие сюжета
- Богатая цветовая палитра
- Наличие взаимодействия между объектами (спрайтами)
- Наличие нескольких карт или локаций и возможность перехода между ними.

Требование к работе:

Работа предоставляется в электронном виде. Программа + текстовый документ, содержащий информацию об авторах (фамилию, имя, отчество (полностью), класс, школа, населенный пункт) и номинация. Длительность фильма 3-5 минут.

Победители будут объявлены после подведения итогов.