

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении городского конкурса проектов по программированию на Scratch и дополненной реальности «SCAR-2026»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения городского конкурса проектов по программированию на Scratch и дополненной реальности «SCAR-2026» (далее – Конкурс), его организационное и методическое обеспечение, порядок участия в мероприятии, требования к работам участников, определение победителей и призеров.

1.2. Положение действует на период проведения Конкурса.

1.3. Организаторы Конкурса

Учредитель:

Департамент образования Администрации городского округа Самара (далее – Департамент образования).

Организатор:

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара (далее – МБУ ДО ЦДО «Компас» г.о. Самара)

1.4. Цели и задачи Конкурса

Целью проведения мероприятия является формирование устойчивого интереса обучающихся образовательных организаций к трехмерной графике, AR-технологиям и креативному программированию на визуальном языке программирования Scratch.

Задачами Конкурса являются:

- поддерживать инициативы обучающихся и педагогов в креативной разработке 3D-приложений и компьютерных программ на Scratch;
- вовлечь обучающихся в проекты по созданию 3D-приложений;
- развивать творческие способности по применению IT-технологий в обществе;
- выявить одаренных ребят по направлению программирование и IT-технологии.

2. Сроки проведения Конкурса

2.1. Конкурс проводится дистанционно с 28 сентября по 20 декабря 2026 года в соответствии с планом:

Сроки	Содержание деятельности
28 сентября – 4 октября	Информирование о Конкурсе, рассылка Положения.
5 октября - 25 ноября	Заявка заполняется через электронную форму, с указанием ссылки на работу либо на папку с конкурсными документами. Регистрационная форма размещается на странице конкурса на официальном сайте ЦДО «Компас» http://kompas63.ru и в социальной сети «ВКонтакте» по адресу: https://vk.com/cdokompas63. Квота: не более 2-х участников/команд/коллективов в номинации в каждой возрастной категории от одной муниципальной образовательной организации городского округа Самара. Заявки направляются в оргкомитет с юридически правильным названием учреждения. Заявка является официальным документом для участия в конкурсе. Конкурсные работы, представленные на конкурс должны быть авторскими. Организаторы конкурса не приветствуют плагиат.

	Допустимое название файла работы следующее: Фамилия Имя_Возраст_Класс_Название работы_ОУ. Например: Петров Иван_10 лет_4 класс_Веселые приключения_МБУ ДО ЦДО Компас Конкурсные работы, поступившие позднее указанного срока, а также с нарушениями, не рассматриваются. Представленные на Конкурс материалы не рецензируются. Конкурсные работы могут быть использованы для демонстрации на районных, городских мероприятиях в сфере образования без дополнительного согласия.
26 ноября – 2 декабря	Систематизация конкурсных работ.
3 декабря – 9 декабря	Работа жюри по оцениванию конкурсных материалов и заполнению оценочных листов.
10 – 20 декабря	Подведение итогов конкурса: - работа членов оргкомитета по обработке оценочных листов; - согласование итогов с членами жюри. Публикация итогов на официальном сайте ЦДО «Компас» http://kompas63.ru и в социальной сети «ВКонтакте» по адресу: https://vk.com/cdokompas63. Подготовка и рассылка дипломов, сертификатов участникам конкурса.

3. Участники Конкурса

3.1. В Конкурсе принимают участие обучающиеся образовательных учреждений всех типов и видов городского округа Самара, владеющие 3D моделированием и программированием на Scratch.

3.2. Конкурс проводится в возрастных категориях:

- младшая - обучающиеся 1-4 классов (7-11 лет);
- средняя - обучающиеся 5-8 классов (12-14 лет);
- старшая - обучающиеся 9-11 классов школы и средних специальных учебных заведений (15-18 лет);
- педагоги (номинация педагогический мастер-класс)

3.3. Формы участия в конкурсе: индивидуальная и командная. Наставником участника конкурса может выступать педагог любой направленности, любой совершеннолетний гражданин (родитель, брат, сестра и т.п.).

3.4. Участники, принимая участие в Конкурсе, соглашаются с правилами проведения Конкурса, изложенными в Положении.

3.5. Участник может обращаться за консультациями, разъяснениями и технической поддержкой по вопросам, связанным с участием в Конкурсе к Организатору.

3.6. Ответственность за содержание предоставленных материалов несут участники Конкурса. Претензии, связанные с нарушением авторских прав в работах участников, направляются непосредственно лицам, предоставившим материалы.

3.7. Подача материалов на участие в Конкурсе рассматривается как согласие автора (авторов) на возможную публикацию отдельных материалов с соблюдением авторских прав участников.

3.8. Участники соглашаются, что результаты их интеллектуальной деятельности за время участия в Конкурсе могут быть использованы Организаторами по своему усмотрению в некоммерческих целях со ссылкой на автора.

3.9. Участники соглашаются, что за использование Организаторами результатов их интеллектуальной деятельности за время участия в Конкурсе они не будут претендовать на получение оплаты (вознаграждения) от Организатора за использование таких результатов.

4. Порядок проведения и содержание Конкурса

4.1. Конкурс проводится в заочной (дистанционной) форме.

4.2. Сроки подачи заявок: **до 25 ноября 2026 года**. Заявка на участие с указанием ссылки на размещенную в сети конкурсную работу направляется в адрес оргкомитета по специальной электронной форме, которая будет размещена на странице конкурса на официальном сайте МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара: <http://kompas63.ru>.

4.3. Для проведения Конкурса создается Оргкомитет из числа сотрудников Центра, задачами которого являются:

- обеспечение проведения Конкурса в соответствии с настоящим Положением;
- предоставление равных условий для всех участников;
- определяет состав экспертного жюри Конкурса и регламент его работы;
- разработка критериев оценки конкурсных работ участников;
- анализ и обобщение итогов Конкурса;
- награждение участников Конкурса.

4.4. В задачи жюри Конкурса входит:

- проверка конкурсных работ участников Конкурса;
- присвоение баллов за выполненные задания в соответствии с критериями;
- оценки конкурсных работ;
- определение победителей по итогам Конкурса.

4.5. **На Конкурс принимаются работы в следующих номинациях:**

- Анимация (мультфильм);
- AR-приложение;
- 3D-модели;
- 3D-композиции;
- Викторина на Scratch;
- Образовательная компьютерная игра;
- Музыкальный клип;
- Интерактивный кроссворд;
- Поздравительная анимированная открытка;
- Педагогический мастер-класс.

4.6. **Конкурс проводится по темам:**

- **Моя любимая книга - Алан Милн "Винни пух"** (100 лет со дня выхода книги);
- **Любимые персонажи К.И. Чуковского** (145 лет со дня рождения писателя);
- **Путешествия Лемюэля Гулливера** (300 лет книге Джонатана Свифта «Путешествия в некоторые отдалённые страны света, совершённые Лемюэлем Гулливером»);
- Свободная тема.

4.7. К оценке принимаются только работы, выполненные участниками самостоятельно. Работы, созданные взрослыми (в т.ч. родителями), не оцениваются.

5. Требования к содержанию и оформлению конкурсных материалов.

5.1. Работы должны соответствовать техническим требованиям в соответствии с заявленным продуктом:

Анимация

Среда разработки – *Blender, Scratch* (при необходимости возможен монтаж в видеоредакторе).

Форматы файлов: MP4, MPEG, MOV, AVI, SB3; максимальная продолжительность — 7 минут.

Анимация (мультфильм) должна сопровождаться названием и титрами. В титрах указать авторов мультфильма, название конкурса и год: Конкурс «SCAR-2026».

Работы в видеоформатах размещаются в сети Интернет на видеохостингах. Работы в формате SB3 размещаются на сайте scratch.mit.edu

Часть персонажей и фоны должны быть разработаны участниками конкурса. Возможно использование готовых изображений из интернета с указанием ссылки на источники в описании размещенных в сети видео или Scratch-проекта.

Жюри может запросить файл в видеоформате или в формате blend (для Blender 3D).

Тематическое AR-приложение для мобильных устройств с Android

Среда разработки – Unity+Vuforia или Unity +AR-Core.

Формат файла: APK

Обязательна иконка приложения.

Имя продукта должно соответствовать теме.

В сплеш-окне указать название фестиваля и год: Конкурс «SCAR-2025»

Ссылку на папку с файлом мобильного AR-приложения в формате APK и, при желании, AR-приложение для ПК с Windows в формате .EXE.прикрепить в электронной форме заявки.

Жюри может запросить файл проекта в формате UNITYPACKAGE или ZIP-архив всех папок проекта, а также самостоятельно созданные 3D-модели (если такие использовались в проекте) в формате blend или fbx.

3D-модели

Среда разработки – Компас-3D (предоставить файлы в формате M3D и A3D), Blender (предоставить файлы в формате FBX и BLEND со всеми встроенными текстурами), и прочие 3D-редакторы, позволяющие экспортировать работу в формат FBX (предоставить файлы в формате FBX со всеми встроенными текстурами). Ссылку на папку с файлами в формате M3D, A3D, BLEND, FBX и изображение в формате jpeg или png прикрепить в электронной заявке.

3D-композиции

Композиция должна включать несколько трехмерных объектов, объединенных одной темой, локацией, детали.

Среды разработки: Компас-3D (предоставить файлы в формате M3D и A3D), Blender (предоставить файлы в формате FBX и BLEND со всеми встроенными текстурами), прочие 3D-редакторы, позволяющие экспортировать работу в формат FBX (предоставить файлы в формате FBX со всеми встроенными текстурами).

Ссылку на папку с файлами в формате M3D, A3D, BLEND, FBX и изображение в формате jpeg или png прикрепить в электронной заявке.

Викторина на Scratch

Среда разработки – Scratch.

Обязательна начальная заставка с названием викторины, названием конкурса и годом: Конкурс «SCAR-2026».

Обязательно указание авторов викторины. Код программы должен быть работоспособным.

Приветствуются комментарии внутри кода, собственная графика (фоны, спрайты), звуковое оформление (музыка, голосовая озвучка). Желательно вести подсчет заработанных очков или учет времени.

Работа в формате SB3 размещается на сайте <https://scratch.mit.edu>

Ссылку на размещенную в сети викторину прикрепить к электронной форме заявки.

Образовательная компьютерная игра

Среда разработки – Scratch.

Миссия героев должна быть понятна игрокам.

Обязательна начальная заставка с названием игры, названием конкурса и годом: Конкурс «SCAR-2026». Обязательно указание авторов игры. Необходимо наличие описания и правил игры при старте.

Код программы должен быть работоспособным (управление персонажами, точность в подсчете очков, верные переходы между уровнями).

Приветствуются комментарии внутри кода, собственная графика (фоны, спрайты), звуковое оформление (музыка, голосовая озвучка).

Желательно предусмотреть прохождение нескольких уровней (локаций), вести подсчет заработанных очков или учет времени.

Работа в формате SB3 размещается на сайте <https://scratch.mit.edu>

Ссылку на размещенную в сети викторину прикрепить к электронной форме заявки.

Музыкальный клип

Среда разработки – *Blender, Scratch* (при необходимости возможен монтаж в видеоредакторе)

Форматы файлов: MP4, MPEG, MOV, AVI, SB3; максимальная продолжительность - 7 минут.

Музыкальный клип должен сопровождаться названием и титрами. В титрах указать авторов клипа, название конкурса и год: Конкурс «SCAR-2026».

Работы в видеоформатах размещаются в сети Интернет на видеохостингах. Работы в формате SB3 размещаются на сайте scratch.mit.edu

Часть персонажей и фоны должны быть разработаны участниками конкурса. Возможно использование готовых изображений из интернета с указанием ссылки на источники в описании размещенных в сети видео или Scratch-проекта.

Ссылки на размещенный в сети клип прикрепить к электронной форме заявки.

Интерактивный кроссворд

Среда разработки – *Scratch*

Форматы файлов: SB3.

Кроссворд должна сопровождаться названием и титрами. В титрах указать авторов кроссворда, название конкурса и год: Конкурс «SCAR-2026».

Работы в формате SB3 размещаются на сайте scratch.mit.edu

Часть персонажей и фоны должны быть разработаны участниками конкурса. Возможно использование готовых изображений из интернета с указанием ссылки на источники в описании размещенных в сети Scratch-проектов.

Ссылку на размещенный в сети проект прикрепить к электронной форме заявки.

Поздравительная анимированная открытка

Среда разработки – *Blender, Scratch*

Форматы файлов: MP4, MPEG, MOV, AVI, SB3.

Работы в видеоформатах размещаются в сети Интернет на видеохостингах. Работы в формате SB3 размещаются на сайте scratch.mit.edu

Часть персонажей и фоны должны быть разработаны участниками конкурса. Возможно использование готовых изображений из интернета с указанием ссылки на источники в описании размещенных в сети видео или Scratch-проекта.

Ссылки на размещенный в сети проект прикрепить к электронной форме заявки.

Педагогический мастер-класс

Принимаются работы, представляющие актуальные методические или технологические решения в сфере обучения детей 3D моделированию, AR-технологиям, программированию на Scratch, или непосредственно интересные и полезные технологические приемы, которые можно использовать при создании проектов в указанных областях.

Ссылки на размещенный в сети проект прикрепить к электронной форме заявки.

5.2. Работы не должны нарушать действующее законодательство, права и охраняемые законом интересы третьих лиц; носить непристойный или оскорбительный характер, унижать честь и достоинство личности; призывать к насилию; нарушать авторские права; содержать коммерческую рекламу в любом виде.

5.3. Работы, представленные на Конкурс, должны носить созидательный, позитивный, жизнеутверждающий характер. Грамотность оформления (орфография, пунктуация, правильность речи).

6. Критерии оценки работ

6.1. Оценка конкурсных работ осуществляется по бальной системе по следующим критериям:

- соответствие работы заявленной номинации – 2 балла;
- отражение в проекте специальной темы конкурса – 2 балла;
- оригинальность идеи и содержание работы – 3 балла;
- качество исполнения – 10 баллов;
- сложность работы – 10 баллов;
- общее впечатление – 3 баллов.

За работу можно набрать максимально 30 баллов.

Оргкомитет имеет право не принимать к участию в Конкурсе работы, не отвечающие требованиям!

7. Подведение итогов Конкурса

Подведение итогов Конкурса проводится в соответствии с разработанными критериями. Победителей и призеров Конкурса определяет жюри.

7.1. Подведение итогов осуществляется в соответствии с настоящим Положением по каждой номинации конкурса, оформляется протоколом и утверждаются приказом Департамента образования Администрации образования г. о. Самара. Решение жюри окончательно и пересмотру не подлежит.

Результаты данного конкурса и бланк сертификата участников будут размещены в облачном хранилище и на сайте МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара <http://kompas63.ru>.

7.2. Дипломы победителям и призерам за 1-3 место подготавливаются на бланках Департамента образования Администрации городского округа Самара. Участники получают Сертификат участника Конкурса в электронном виде на бланке учреждения-организатора.

7.3. По решению жюри могут учреждаться специальные дипломы, которые оформляются в электронном виде на бланке учреждения-организатора.

8. Контакты координаторов Конкурса

8.1. Функции координаторов Конкурса осуществляет МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара.

8.2. Участники Конкурса могут обращаться за консультативной помощью:

- по адресу: 443048, г. Самара, п. Красная Глинка, квартал 4, дом 28, литера А;
- по электронной почте: kompas-konkurs24@yandex.ru (необходимо указать тему письма» ScAR-2026);
- по телефону: 8 (846)302-03-38, 8 927 653 24 91.

8.3. Ответственными за организационно-методическое сопровождение участников конкурса являются сотрудники МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара:

Еремина Галина Юрьевна, Рябова Татьяна Николаевна, педагоги дополнительного образования МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара.