

ПОЛОЖЕНИЕ

Городской интернет-проект «Вперед, СамAR-ITяне!»

(для 3-11 классов)

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Городского интернет-проекта «Вперед, СамAR-ITяне!» (далее – Интернет-проект), его организационное и методическое обеспечение, порядок участия в мероприятии, требования к работам участников, определение победителей и призеров.

1.2. Организаторы мероприятия

Учредитель:

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

Организатор:

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Компас» городского округа Самара (далее – ЦДО «Компас»)

Партнер и соорганизатор:

МБОУ ОДПО «Центр развития образования городского округа Самара»

1.3. Цели и задачи мероприятия

Целью Чемпионата является популяризация IT-специальностей среди школьников через знакомство с перспективными технологиями: разработкой компьютерных игр, 3D-моделированием и дополненной реальностью (AR).

Задачи:

- повысить интерес школьников к изучению информатики, программирования, 3D-моделирования.
- способствовать профессиональному самоопределению обучающихся в сфере IT-технологий.
- развивать навыки участников проекта по применению ИКТ-технологий: вики, дополненная реальность и программирование компьютерных игр.

2. Сроки и место проведения мероприятия

Интернет-проект проводится с декабря 2021 г. по апрель 2022 г. на сайте СамВики: <http://wiki.edc-samara.ru>

3. Сроки и форма подачи заявок на участие

Приём заявок участников происходит заочно, через регистрационную форму на сайте СамВики: <http://wiki.edc-samara.ru> с 1 декабря 2021 г. до 15 января 2022 г. включительно.

4. Порядок организации, форма участия и форма проведения мероприятия

Форма участия – смешанная, преимущественно дистанционная.

Тема интернет-проекта будет объявлена дополнительно.

Для участников проекта будут организованы дистанционные обучающие занятия:

- по программированию на Scratch;
- по созданию 3D-моделей;
- по разработке AR-приложений;
- по краеведению.

Также участникам проекта будут предоставляться дистанционные консультации в течение всего периода проведения проекта.

Созидательная часть проекта состоит из разработки командами IT-продукта по одной из предложенных тем, размещения на Самвики статьи с описанием разработанного продукта и указанием ссылки на размещенный в сети IT-продукт.

Формы IT-продукта:

- мультфильм;
- музыкальный клип;
- образовательная компьютерная игра;
- 3D-композиции;
- AR-приложение.

Этапы проекта:

1. Подготовительный этап. Декабрь 2021 г.

- Приём заявок команд через регистрационную форму на сайте СамВики: <http://wiki.edc-samara.ru>

- Регистрация индивидуальных участников или команд-участниц проекта на Самвики (1 декабря 2021 г. – 15 января 2022 г.)

- Знакомство участников проекта, создание визиток на Самвики (1 декабря 2021 г. – 15 января 2022 г.)

2. Познавательный этап. (декабрь 2021 г – январь 2022 г.)

Погружение в тему, просмотр познавательных мини-видеолекций. Участие в вебинаре и тематической викторине.

Организация обучающих дистанционных мастер-классов, вебинаров по направлениям: «Образовательная компьютерная игра», «3D-моделирование», «Дополненная реальность».

3. Технический этап. Февраль - Март 2022 г.

Командам предлагаем разработать (на выбор):

- **Образовательную компьютерную игру** в среде Scratch или Unity
- **Мультфильм** в среде Scratch или Blender-3D
- **Музыкальный клип** в среде Scratch или Blender-3D
- **3D-композиции.**
- **AR-приложение.**

Разместить на Самвики вики-статью с описанием разработанного проекта и указанием ссылок на размещенные в сети проекты.

4. Рефлексивный этап. 1-20 апреля 2022 г.

Оценка проектов школьников экспертами из ВУЗов

Отзывы и пожелания участников интернет-проекта в форме on-line-стенгазеты.

On-line анкетирование (социологический опрос) участников проекта в социальной сети «ВКонтакте».

5. Заключительный этап. 20-30 апреля 2022 г.

Представление школьниками разработанных проектов. Образовательный форум. Обмен разработанными продуктами.

5. Участники мероприятия

К участию в мероприятии приглашаются обучающиеся 3-11-х классов образовательных учреждений городского округа Самара индивидуально, семейные команды или команды образовательных учреждений городского округа Самара, которые

могут состоять из 2-8 человек. Руководителями команды являются 1-2 педагога любой направленности, заинтересованный совершеннолетний (родитель, студент).

Общее количество участников в Интернет-проекте: не более 50-ти команд. Индивидуально – без ограничений.

6. Требования к содержанию и оформлению работ участников

Командам предлагаем разработать (на выбор):

Образовательную компьютерную игру в среде Scratch или Unity. Создать героев, запрограммировать действия героев для выполнения ими своей миссии, предусмотреть прохождение нескольких уровней и подсчет заработанных очков. Готовую Scratch-игру разместить в сети Интернет на сайте scratch.mit.edu, Unity-игру прислать по почте.

Мультфильм. В среде Scratch или Blender-3D создать мультфильм. Готовый мультфильм разместить в сети Интернет на сайте scratch.mit.edu или на Youtube.com.

Музыкальный клип. В среде Scratch или Blender-3D создать клип на музыку, соответствующую теме проекта. Готовый клип разместить в сети Интернет на сайте scratch.mit.edu или на Youtube.com.

3D-композиции. Создать 3D-модели или композицию из 3D-моделей различных объектов, соответствующих теме проекта. Можно создать демонстрационный видеоролик. Работу прислать по почте, деморолик разместить на Youtube.com.

AR-приложение. Создать 3D-объекты, подготовить метки-мишени (разработать собственные метки для дальнейшего использования на карте) и сгенерировать приложение дополненной реальности для мобильных устройств под Android. Приветствуется создание видеоролика, демонстрирующего работу приложения. Готовое приложение и метки прислать по почте, деморолик разместить на Youtube.com.

Разместить на Самвики вики-статью с описанием разработанного проекта и указанием ссылок на размещенные в сети проекты.

7. Состав жюри и критерии оценки

Жюри формируется из числа педагогов дополнительного образования города Самары, представителей Центра развития образования, учреждений науки и культуры, общественных организаций.

Жюри мероприятия выполняет следующие функции:

- изучает задания, критерии оценивания, определяет квоту для победителей и призеров Интернет-проекта в соответствии с данным Положением;
- осуществляет проверку и оценку результатов;
- рассматривает апелляции участников;
- определяет победителей и призеров Интернет-проекта в соответствии с квотой;
- оформляет протокол заседания по определению победителей и призеров;
- готовит аналитический отчет об итогах и передает его в оргкомитет.

Критерии оценивания работ:

Критерии оценки проекта «Образовательная компьютерная игра»:

- соответствие теме;
- интересный сюжет игры;
- аккуратность прорисовки персонажей и фонов;
- отлаженность программы (управление персонажами, точность в подсчете очков, верные переходы между уровнями);
- наличие описания и правил игры при старте;
- грамотность текстового описания проекта;

- работающая ссылка на игру, размещенную в сети.

Критерии оценки проекта «Мультфильм»:

- соответствие теме;
- интересный сценарий;
- аккуратность и единый стиль прорисовки персонажей и фонов;
- наличие вступительных и заключительных титров;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на мультфильм, размещенный в сети.

Критерии оценки проекта «Музыкальный клип»:

- соответствие теме;
- интересное решение;
- аккуратность и единый стиль прорисовки персонажей и фонов;
- наличие вступительных и заключительных титров;
- грамотность текстового описания клипа;
- работающая ссылка на клип, размещенный в сети.

Критерии оценки проекта «3D-композиции»:

- соответствие теме;
- аккуратность моделирования и текстурирования объектов;
- оригинальность композиции;
- наличие анимированных 3D-объектов;
- наличие видеоролика, демонстрирующего модель или композицию с разных ракурсов или в движении;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на деморолик, размещенный в сети.

Критерии оценки проекта «AR-приложение»:

- соответствие теме;
- AR-приложение стабильно работает;
- наличие самостоятельно разработанных меток-мишеней;
- аккуратность моделирования и текстурирования объектов;
- наличие анимированных 3D-объектов;
- использование звуков в приложении;
- наличие видеоролика, демонстрирующего работу приложения;
- грамотность текстового описания проекта;
- работающая ссылка на деморолик, размещенный в сети.

8. Подведение итогов мероприятия

Победители и призеры Интернет-проекта получают Дипломы на бланках Департамента образования Администрации городского округа Самара.

Остальные участники получают Сертификат участника фестиваля в электронном виде на бланке учреждения-организатора.

9. Контактная информация

МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, адрес местонахождения: 443048, г. Самара, п. Красная Глинка, квартал 4, дом 28, литера А; тел. (846)302-03-38; сайт <http://kompas63.ru>

Контактные лица:

Ракова Татьяна Александровна, методист МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара,
e-mail: sproekt@yandex.ru

Еремина Галина Юрьевна, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, тел. 89276532491, e-mail: ukcsamara@yandex.ru

Рябова Татьяна Николаевна, педагог дополнительного образования МБУ ДО «ЦДО «Компас» г.о. Самара, тел. 89171492929, e-mail: kompas-163@yandex.ru