

# 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](http://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](http://scratch.mit.edu) или на [Youtube.com](http://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](http://scratch.mit.edu) или на [Youtube.com](http://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](http://Youtube.com).

**AR-приложение.** Создать 3D-объекты, подготовить метки-мишени (разработать собственные метки для дальнейшего использования) 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](http://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](mailto:sproekt@yandex.ru)

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

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