

Уведомление о проведении конкурса творческого программирования SO CHINA 2024

1. Общие положения

Конкурс творческого программирования SO CHINA направлен на поощрение и поддержку учащихся и учителей в изучении творческого программирования с использованием событийно-ориентированной среды визуального программирования, разработанной специально для детей и подростков, дальнейшее вдохновение детей и подростков на участие в инновационных и инженерных проектах, а также поощрение большего числа детей и подростков, чтобы проявить свои таланты в области программирования.

Цели конкурса творческого программирования SO CHINA 2024:

- Способствовать формированию и здоровому развитию творческих программных сообществ;
- Активно продвигать концепцию творческого программирования и вдохновлять детей, учителей, родителей и образовательные организации с энтузиазмом относиться к творческим программам;
- Улучшить способности учителей и учащихся к алгоритмическому мышлению, а также развивать способности логического мышления и решения проблем;
- Продвигать методы воспитания детей и молодежи, включать творческие программы в более широкий спектр образовательных практик и помогать их всестороннему развитию;
- Сочетая навыки программирования и создавая ролевые проекты, развивайте детей и творческое мышление и творческий потенциал подростков, достижение более гармоничного развития личности;
- Совершенствовать навыки преподавания творческого программирования и профессиональные качества профессорско-преподавательского состава;
- Отберите конкурсантов творческого программирования, которые будут представлять страну на международных соревнованиях и демонстрировать силу программирования и инновационные способности китайской молодежи.

2. Формат соревнований

Это благотворительный онлайн-конкурс, оплата за участие не взимается. Участники могут подать заявку, посетив <https://robboclub.cn/>, и заполнить соответствующую заявку в соответствии с инструкциями на веб-странице.

3. Временные рамки

Прием заявок: 12 сентября – 30 ноября 2024 г.

Публикация предварительных результатов: 10 декабря 2024 г.

Прием апелляций: 11 декабря – 20 декабря 2024 г.

Публикация окончательных результатов: 31 декабря 2024 г.

4. Участники

Все студенты в возрасте 7 лет и старше из Китая или граждане Китая, временно проживающие в других странах, могут участвовать напрямую без предварительной проверки квалификации.

5. Организаторы

Организатор: Международный конгресс промышленников и предпринимателей (МКПП)

Соорганизатор: Цзянсу Нанкинская компания Leobo Education Technology Co., Ltd.

Вспомогательные подразделения: Оргкомитет Coding Day, Нанкинский зарубежный инновационный центр сотрудничества (Санкт-Петербург), Китайско-российский инновационный центр (Цзянь)

6. Номинации конкурса

Номинации будут определяться по возрасту участников, а также допускаются к участию номинации, предназначенные для более старшей возрастной группы, чем фактический возраст участника. Каждая номинация имеет свои задачи и свое определение результатов .

Участники могут завершить свой проект с помощью RobboScratch или другого программного обеспечения для визуального программирования с открытым исходным кодом . Проекты должны быть представлены в формате файлов sb3.

Для получения дополнительной информации о RobboScratch посетите сайт robbo.world/apps ; или создайте и загрузите проект через веб-версию RobboScratch <https://scratch.robboclub.cn/> .

Номинация 1: « Мой мир »

- ① К участию в номинации принимаются проекты участников 7-8 лет.
- ② Проект представляет собой анимационную историю – он должен быть выполнен в среде визуального программирования с открытым исходным кодом.
- ③ Участник выбирает объект наблюдения или исследования из окружающего мира, придумывает занимательный сюжет и создает анимационную историю.

④ Тему можно выбирать свободно, например: моя семья, мои игрушки, мои домашние животные, мой дом, мои друзья и т. д.

Номинация 2: « Моя книга »

- ① К участию в номинации принимаются проекты участников 9-10 лет.
- ② Проект представляет собой озвученную анимационную историю – он должен быть выполнен в среде визуального программирования с открытым исходным кодом .
- ③ Участник выбирает любимое произведение писателя или поэта и
- ④ пересказывает историю посредством анимации.
- ⑤ Участник может взять на себя роль автора произведения и представить озвученную анимационную историю собственного сочинения.

Номинация 3: « Всезнайка »

- ① К участию в номинации принимаются проекты участников 11-12 лет.
- ② Проект представляет собой компьютерную игру-викторину – он должен быть выполнен в среде визуального программирования с открытым исходным кодом.
- ③ Участник выбирает одно из предметных/междисциплинарных направлений: «Математика», «История», «Робототехника» и т.д., придумывает обучающий сюжет, создает персонажей, выполняющих роль ведущих викторины, составляет разные виды вопросы, программирует счетчик правильных/неправильных ответов.

Номинация 4: « Игры »

- ① К участию в номинации принимаются проекты участников 13-14 лет.
- ② Проект представляет собой компьютерную игру – он должен быть реализован в среде визуального программирования с открытым исходным кодом.
- ③ Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр.
- ④ Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку. В игре должно быть не менее трех частей: начало, игровой период, конец игры.

Номинация 5: «СТРИМ -проект »

- ① К участию в номинации принимаются проекты участников 15-18 лет.
- ② Проект представляет собой электронный образовательный ресурс – он должен быть реализован в среде визуального программирования с открытым исходным кодом.
- ③ Данный СТРИМ-проект должен представлять собой электронный образовательный ресурс, созданный на стыке науки, технологий, робототехники, инженерии, искусства и математики. Участник может выбрать для разработки:

интерактивную модель реального процесса или явления, симулятор с диагностикой навыков пользователя, обучающий квест и т.п.

Номинация 6: « Школа программирования »

- ① К участию в номинации принимаются проекты участников от 18 лет и старше.
- ② Проект представляет собой электронный образовательный ресурс – педагогический проект, реализованный в среде визуального программирования с открытым исходным кодом.
- ③ Педагогический проект должен представлять собой электронный образовательный ресурс, созданный по произвольной теме. Участники могут выбрать для разработки: интерактивную (имитирующую с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления, симулятор с диагностикой навыков пользователя, обучающий квест, обучающую игру и т.п.
- ④ В содержании электронного учебного ресурса участники должны четко продемонстрировать суть изучаемых элементов обучения. Проект должен носить образовательный характер, обучая пользователя некоторым знаниям (предмету) и навыкам.

7. Регистрация на соревнования

Соревнования по творческому программированию SO CHINA 2024 года пройдут в форме индивидуального проекта. Участникам предлагается принять участие в конкурсе от своего имени, чтобы продемонстрировать свои творческие таланты в области программирования.

Каждый участник может подать заявку только на один проект.

Участникам предлагается соблюдать это правило, чтобы обеспечить справедливость и плавность проведения конкурса.

Официальный канал регистрации на Соревнования по творческому программированию SO CHINA 2024 года — <https://robboclub.cn/>.

Участники могут получить последние новости, правила, способы регистрации и другую соответствующую информацию и приложения к конкурсу через этот сайт.

8. Результаты и награды

- ① Все участники, полностью подавшие заявку на участие в конкурсе в соответствии с правилами конкурса, получают электронный сертификат участия в Конкурсе творческого программирования SO CHINA 2024 года
- ② Победители конкурса получают изысканные сертификаты, выданные Оргкомитетом Китая.
- ③ Обладатели первого и второго призов конкурса напрямую получают право участвовать в соответствующих мероприятиях финала



Международной олимпиады по творческому программированию 2025 года, соответствующих их возрасту. Официальный сайт Международной олимпиады по творческому программированию по Scratch:

<https://creativeprogramming.org/>.

Оргкомитет соревнований по творческому программированию SO CHINA 2024 года август 2024 г.



Vice President
ICIE
Belopotapov M. V.

