

Утверждаю
И. о. директора МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
И. П. Яркова
« 10 » 2026 г.



ПОЛОЖЕНИЕ

**о проведении творческого конкурса «Интерактивная открытка «5 лет в пути»
среди обучающихся мобильного технопарка «Кванториум»**

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения конкурса по разработке интерактивной открытки в среде визуально-блочного программирования Scratch, посвящённого 5-летию деятельности мобильного технопарка «Кванториум» в Магаданской области (далее – Конкурс).

1.2. Конкурс проводится среди обучающихся мобильного технопарка, зачисленных на дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы.

1.3. Организатор Конкурса: МОГАУ ДО «Детско-юношеский центр «Юность» (Мобильный технопарк «Кванториум»).

1.4. Настоящее Положение разработано в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных» (ред. от 24.06.2025 г.);
- Распоряжение Правительства Магаданской области от 23.12.2025 г. № 236-рп «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Магаданской области и целевых показателей, II этап (2025-2030 годы)»;
- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность»;
- Положения о детском технопарке «Кванториум Магадан» и мобильном технопарке «Кванториум» МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность».

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ КОНКУРСА

2.1. Цель Конкурса: создание интерактивной визуальной открытки в среде Scratch, посвящённой 5-летию работы мобильного технопарка «Кванториум» в Магаданской области.

2.2. Задачи Конкурса:

- привить интерес к изучению IT-технологий среди школьников через создание творческого продукта;
- сформировать навыки использования мультимедийных возможностей (анимация, звуковое сопровождение) в среде программирования Scratch;
- развивать креативное мышление в сфере дизайнерского оформления интерактивных открыток;
- выявить талантливых детей в области алгоритмического мышления и интерактивного дизайна;

- создание условий для творческой самореализации школьников в сфере IT-дизайна.

3. УЧАСТНИКИ И СРОКИ

3.1. Участники: обучающиеся 2–11 классов (индивидуально), зачисленные на дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы мобильного технопарка «Кванториум», функционирующего в Магаданской области.

4. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

- 4.1. Сроки проведения Конкурса: с 13 апреля по 11 мая 2026 года.
- 4.2. Прием заявок и работ осуществляется с 13 по 30 апреля 2026 года включительно.
- 4.3. Заочная экспертная оценка: с 1 по 10 мая 2026 года.
- 4.4. Публикация результатов: 11 мая 2026 года.

5. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ ЗАДАНИЯМ

5.1. Участники представляют интерактивную открытку в электронном виде.

5.2. Обязательные требования:

- наличие символики «Кванториум»;
- использование элементов, отражающих особенности своего населенного пункта или муниципального округа;
- наличие интерактивности: анимация, смена костюмов, движение объектов, звуковое сопровождение (по желанию);
- формат файла: sb3 (Scratch 3).

6. ФУНКЦИИ ЭКСПЕРТНОЙ КОМИССИИ И РЕГЛАМЕНТ

6.1. Комиссия оценивает работы на соответствие критериям, указанным в Приложении 1 к настоящему Положению, и формирует список победителей.

6.2. Апелляция на оценку Экспертной комиссией не предусмотрена.

7. ПОРЯДОК ПОДАЧИ КОНКУРСНЫХ РАБОТ

7.1. Прием работ осуществляется **исключительно** путем загрузки файлов на общее облачное хранилище (Яндекс.Диск) Организатора.

7.2. **Требования к именованию файла:** название файла должно включать в себя название населенного пункта, класс, фамилию, имя.

Шаблон: **Населенный пункт _ Класс _ Фамилия _ Имя**, дополнительно разрешается указать **название открытки**.

Пример: Магадан 5А Иванов Иван Пять лет с вами.

7.3. **Алгоритм подачи:**

1. Подготовить итоговый файл с работой и переименовать его согласно п. 7.2.
2. Перейти по официальной ссылке для загрузки: <https://clck.ru/3Sxrzg>

Также возможно перейти в облачное хранилище с помощью QR-кода.



3. Перейти в папку, название которой соответствует названию населенного пункта, из которого участник направляет работу (Омсукчан, Палатка, Сеймчан, Синегорье, Сусуман, Усть-Омчуг, Ягодное).
 4. Нажать кнопку «**Загрузить**» и дождаться завершения передачи файла.
 5. Дополнительное подтверждение на электронную почту не требуется. Факт наличия файла в папке является подтверждением участия.
- 7.4. Организатор не несет ответственности за файлы, загруженные с нарушением требований к именованию или поврежденные в процессе загрузки.

Приложение № 1
к Положению о конкурсе «Интерактивная открытка «5 лет в пути»»

Сводная таблица критериев оценки конкурсных работ

Критерий (максимальное кол-во баллов 10)	Возрастная группа	Высокий уровень (8–10 баллов)	Средний уровень (4–7 баллов)	Низкий уровень (1–3 балла)
Техническая сложность кода (циклы, условия, переменные, команды-сообщения)	2–5 класс	Использование циклов и условий, работа программы без ошибок, корректная реакция на действия пользователя.	Использование только последовательных алгоритмов, ошибки в работе отдельных спрайтов.	Скрипты отсутствуют или не запускаются.
	6–8 класс	Применение команд-сообщений для связи спрайтов и переменных (счётчик, таймер), параллельные скрипты работают слаженно.	Команды-сообщения используются, но логика нарушена (сообщения не синхронизированы).	Использованы только простые события (по клику/клавише), без логики передачи управления.
	9–11 класс	Сложная логика: вложенные условия, списки, клонирование спрайтов, цепочки команд-сообщений.	Использование 1–2 продвинутых элементов (например, только клоны или только списки).	Код линейный или хаотичный, отсутствует событийно-ориентированная структура.
Интерактивность и мультимедиа (анимация, звуковые эффекты, взаимодействие со спрайтом)	2–5 класс	Минимум 2 интерактивных элемента (клик по спрайту, смена сцены, движение, звук, спецэффекты).	Используется один элемент интерактивности.	Открытка статична (как картинка) или требует только просмотра без взаимодействия.
	6–8 класс	Минимум 3 интерактивных элемента (клик по спрайту, смена сцены, движение, звук, спецэффекты).	Интерактивность есть (1–2 элемента). Некорректное взаимодействие со спрайтами.	Интерактивность отсутствует: открытка представляет собой статичное изображение без возможности взаимодействия.
	9–11 класс	Минимум 3 интерактивных элемента (клик по спрайту, смена сцены, движение мыши, звук, спецэффекты).	Интерактивность есть (1–2 элемента). Некорректное взаимодействие со спрайтами.	Отсутствуют событийно-управляемые скрипты: спрайты и фон не реагируют на клик, нажатие клавиш, что делает открытку статичной иллюстрацией.

Соответствие тематике (5 лет, символика Кванториума)	2–5 класс	Присутствует цифра «5», логотип/символика Кванториума.	Есть только один элемент (юбилей, регион, символика Кванториума).	Тема не раскрыта, символика Кванториума отсутствует.
	6–8 класс	Оригинальное сочетание юбилейной темы с отсылками к направлениям Кванториума	Смысловая связь формальна, элементы не объединены идеей.	Случайный набор символов, не связанных с темой конкурса.
	9–11 класс	Глубокая метафора: путь технопарка за 5 лет, развитие, достижения.	Тема раскрыта через стандартные образы без авторского осмысления.	Работа не соответствует юбилейной тематике.
Оригинальность (авторский стиль, композиция)	2–5 класс	Нестандартный подход, яркие цвета, гармоничное расположение объектов.	Основы композиции соблюдены, присутствуют лишние элементы.	Спрайты накладываются друг на друга, трудно понять замысел. Использование встроенной библиотеки Scratch или заимствованные изображения без авторской переработки.
	6–8 класс	Сбалансированная цветовая палитра, использование собственных (нарисованных) спрайтов.	Общее строение работы правильное, однако встречаются лишние объекты, не несущие смысловой нагрузки.	Объекты на сцене перекрывают друг друга, что мешает восприятию. Используются стандартные или скопированные из чужих проектов спрайты.
	9–11 класс	Сложное динамическое решение, использование собственных (нарисованных) спрайтов, выраженный авторский стиль, новизна концепции.	Базовая композиция выстроена корректно, но сцена перегружена элементами, которые отвлекают от основной идеи.	Сцена перегружена: спрайты накладываются друг на друга, логика взаимодействия с ними теряется. Работа не демонстрирует авторского подхода.