



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ
П Р И К А З

от 21.02.2025 _____

г. Саранск

№ 158-ОД _____

**О проведении регионального отборочного
этапа IX Международной Scratch-Олимпиады
по креативному программированию 2025**

В соответствии с Календарем республиканских мероприятий на 2024 - 2025 учебный год, утвержденным приказом Министерства образования Республики Мордовия от 09.08.2024 г. № 961-ОД,

п р и к а з ы в а ю:

1. Провести с 24 февраля по 5 мая 2025 года региональный отборочный этап IX Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2025 (далее - Олимпиада) среди обучающихся образовательных организаций Республики Мордовия.

2. Утвердить:

- положение о проведении Олимпиады (приложение 1),
- состав оргкомитета Олимпиады (приложение 2),
- состав жюри Олимпиады (приложение 3).

3. Ответственность за организацию и проведение Олимпиады возложить на ГБДОДОРМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей» (Врио директора – Ашаева О.В.).

4. Рекомендовать руководителям муниципальных органов, осуществляющих управление в сфере образования, довести настоящий приказ до сведения руководителей образовательных организаций.

5. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра образования Республики Мордовия М.Г. Аверкина.

Первый заместитель Министра

Ю.В. Грызулина

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 506820B77713D119088B7543D2DE15B5
Владелец Грызулина Юлия Викторовна
Действителен с 16.10.2024 по 09.01.2026

Положение
о проведении регионального отборочного этапа IX Международной
Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2025

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении регионального отборочного этапа IX Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию (далее – Олимпиада) определяет цели, задачи, сроки, порядок и условия организации и проведения, а также категории участников Олимпиады.

1.2. Олимпиада проводится с целью поддержки инициатив обучающихся и педагогов в изучении креативного программирования на визуальном языке Scratch.

Задачи Олимпиады:

- популяризация креативного программирования среди детей, педагогов, родителей;
- повышение уровня алгоритмического мышления обучающихся и педагогов;
- актуализация методик развития детской и подростковой одаренности.

1.3. Подготовку и проведение Олимпиады осуществляет ГБОУ ДОРМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей» (далее – ГБОУ ДОРМ «РЦДОД») при поддержке Министерства образования Республики Мордовия.

2. Руководство Олимпиады

2.1. Общее руководство Олимпиады осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет), который образуется на основании приказа Министерства образования Республики Мордовия.

2.2. Оргкомитет:

- обеспечивает организационное, информационное и консультативное сопровождение Олимпиады;
- определяет состав и порядок работы жюри Олимпиады;
- по результатам работы жюри подводит итоги Олимпиады.

2.3. Жюри:

- проводит оценку конкурсных работ;
- ведёт протокол Конкурса;
- определяет победителей и призёров Конкурса.

3. Участники Олимпиады

3.1. К участию в Олимпиаде приглашаются:

а) обучающиеся общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования, организаций для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей Республики Мордовия с 7 лет;

б) студенты педагогических специальностей и педагогические работники без предварительного квалификационного отбора.

- 3.2. Возраст участников считается по состоянию на 25 июля 2025 года.
- 3.3. Один участник может подать заявку на участие только в одной номинации.
- 3.4. Участие в Олимпиаде индивидуальное.
4. **Сроки, порядок и условия проведения Олимпиады**
- 4.1. Олимпиада проводится с 24 февраля по 2 мая 2025 года.
- 4.1.1. Приём заявок на участие осуществляется с 3 марта 2025 года по форме <https://forms.yandex.ru/u/67b6bc2eeb614680e0d917cb/>
- 4.1.2. Публикация предварительных результатов – 24 апреля 2025 года.
- 4.1.3. Публикация окончательных результатов – 30 апреля 2025 года.
- 4.2. Приём заявок и конкурсных работ участников осуществляется на официальной веб-странице Приволжского межрегионального тура Scratch-Олимпиады <https://robbo.ru/olymp/>.
- 4.3. Дисциплины Олимпиады:
- Scratch - креативное программирование на Scratch или RobboScratch;
 - RobboScratch - творческое программирование на RobboScratch с использованием мобильных роботов ROBBO и цифровых лабораторий ROBBO.
- Подробную информацию о Scratch можно найти на сайте scratch.mit.edu.
 - Подробная информация о RobboScratch доступна на robbo.world/apps.
 - Подробная информация о мобильных роботах ROBBO и цифровых лабораториях ROBBO доступна на сайте robbo.world/products.
- 4.4. В рамках каждой дисциплины Олимпиады участники распределяются по номинациям в зависимости от их возраста. Допускается участие в номинации, предназначенной для более старшего возраста, чем фактический возраст участника. Для каждой номинации предусмотрены собственное задание и собственное определение результатов.
- 4.5 Дисциплина «Scratch»
- 4.5.1 Работы участников в дисциплине «Scratch» должны быть выполнены в Scratch.Ru или RobboScratch.
- 4.5.2 Подробная информация о Scratch.Ru и RobboScratch доступна на scratch.ru и на files.robbo.ru/Software/RobboScratch3.0/release.
- 4.5.4 Номинация «Мой мир»
- К участию в номинации принимаются работы участников 7-8 лет.
- Работа представляет собой анимированную историю – проект, выполненный в среде программирования Scratch.Ru или RobboScratch.
- Участник выбирает из окружающего мира объект наблюдения или исследования, придумывает занимательный сюжет и создает анимированную историю.
- Темы могут быть разными, например: моя семья, мои игрушки, мой питомец, мой дом, мои друзья и т.д.
- 4.5.5 Номинация «Моя книга»
- К участию в номинации принимаются работы участников 9-10 лет.
- Работа представляет собой озвученную анимированную историю - проект, выполненный в среде программирования Scratch.Ru или RobboScratch.
- Участник выбирает любимое произведение писателя или поэта и пересказывает сюжет посредством анимации.

Участник может взять на себя роль автора произведения и представить озвученную анимированную историю собственного сочинения.

4.5.6 Номинация «Знайки»

К участию в номинации принимаются работы участников 11-12 лет.

Работа представляет собой компьютерную игру-викторину – проект, выполненный в среде программирования Scratch.Ru или RobboScratch.

Участник выбирает одну из предметных/межпредметных областей: «Математика», «История», «Робототехника» и т.д., придумывает обучающий сюжет, создает персонажи, выполняющие роль ведущих викторины, составляет разные типы вопросов, программирует счетчик правильных/неправильных ответов.

4.5.7 Номинация «Игры»

К участию в номинации принимаются работы участников 13-14 лет.

Работа представляет собой компьютерную игру – проект, выполненный в среде программирования Scratch.Ru или RobboScratch.

Участник может придумать новую игру или взять за основу сюжеты известных компьютерных игр.

Игра должна представлять собой законченный проект, понятный новичку. Игра должна иметь минимум три части: начало, игровой период, завершение игры.

4.5.8 Номинация «STREAM-проект»

К участию в номинации принимаются работы участников 15-18 лет.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – проект, выполненный в среде программирования Scratch.Ru или RobboScratch.

STREAM-проект в рамках Ростовского регионального тура Scratch-Олимпиады – это электронный образовательный ресурс, созданный на стыке Science, Technology, Robotics, Engineering, Art, Mathematics. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную модель реального процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест и т.д.

4.5.9 Номинация «Школа Scratch»

К участию в номинации принимаются работы участников 18 лет и старше.

Работа представляет собой электронный образовательный ресурс – педагогический проект, выполненный в среде программирования Scratch.Ru или RobboScratch.

Педагогический проект в рамках регионального тура Scratch-Олимпиады – это электронный образовательный ресурс, созданный на произвольную тему. Участник разрабатывает на выбор: интерактивную (имитационную с обратной связью) модель реального объекта, процесса или явления, тренажер с диагностикой навыка пользователя, обучающий квест, обучающую игру и т.д. В содержании электронного образовательного ресурса участники должны наглядно показывать суть изучаемых учебных элементов. Проект должен носить образовательный характер, обучать пользователя тем или иным знаниям (предметной темы) и умениям.

4.5.10 Участник:

а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);

б) самостоятельно придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио);

в) самостоятельно пишет программный код в среде Scratch.Ru или RobboScratch;

г.1) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице регионального типа Scratch-Олимпиады;

г.2) размещает в проекте заполненную страницу «Инструкции» Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице регионального типа Scratch-Олимпиады;

г.3) размещает в проекте заполненную страницу «Благодарности» Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице регионального типа Scratch-Олимпиады, указав источники, которые были использованы при создании проекта;

д) сохраняет проект в файл в формате sb3; максимальный допустимый размер файла проекта - 10 Мб;

е.1) подает заявку на участие в региональном типе Scratch-Олимпиады через регистрационную форму на платформе «Талант» по ссылке на официальной веб-странице регионального типа Scratch-Олимпиады; к заявке прикладывается скан (фото) письменных согласий участника (либо законного представителя участника) на использование результатов работ и проектов, на фото и видеосъемку, размещение фотографий, видео, бланк которых размещен на официальной веб-странице регионального типа Scratch-Олимпиады;

е.2) если по каким-либо причинам выполнить п.5.3.10.е.1 невозможно - связывается с региональным Оргкомитетом Scratch-Олимпиады по контактам, указанным на официальной веб-странице регионального типа Scratch-Олимпиады, и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

ж) получает в личном кабинете на платформе «Талант» подтверждение от платформы о получении заявки;

з) после прохождения модерации заявки получает в личном кабинете на платформе «Талант» сообщение с указанием текущего статуса заявки;

и.1) если заявка успешно прошла модерацию – в списке заявок регионального типа Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус «Принята» – ожидает публикации предварительных результатов в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

и.2) если заявка не прошла модерацию и в списке заявок регионального типа Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус «Исправить» - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке заявок и подробно описанным в п.5.1 настоящего Регламента, обновляет соответствующие поля в своей заявке на платформе «Талант» и далее - согласно п.5.3.10.ж, п.5.3.10.з и п.5.3.10.и настоящего Регламента;

и.3) если заявка не прошла модерацию и в списке заявок регионального типа Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус «Отклонена» - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке заявок и подробно описанным в п.5.1 настоящего Регламента.

4.6. Дисциплина «RobboScratch»

4.6.1 Работы участников в дисциплине «RobboScratch» должны быть выполнены в Scratch.Ru или RobboScratch.

4.6.2 Подробная информация о Scratch.Ru и RobboScratch доступна на scratch.ru и на files.robbo.ru/Software/RobboScratch3.0/release.

4.6.4 Номинация «Центр управления»

Внутри номинации участники делятся на 4 возрастные группы: 7-10 лет, 11-14 лет, 15-18 лет, 18 лет и старше.

Проект должен быть основан на использовании РОББО Лаборатории в качестве панели (пульта управления) с набором сенсоров и устройств вывода данных для симуляции физического мира в среде Scratch.Ru или RobboScratch.

Виртуальный мир с РОББО Лабораторией может представлять собой умную систему для экономного потребления ресурсов (отключение потребления электроэнергии при закрытии двери, снижение температуры в помещении при отсутствии людей и т.д.). Проект может выполнять автоматизацию процессов, исследовательскую деятельность, повышать качество жизни людей с ограниченными возможностями. Например, система автоматизации полива растений, блокировки шлюза космического корабля, регулировка держателей и мебели для помощи людям с ограниченными возможностями, использование показаний окружающей среды для наблюдения за погодой и составления прогнозов и т.д.

Любые воздействия на датчики или кнопки РОББО Лаборатории имитируют факторы окружающей среды и могут менять поведение виртуальных объектов в среде Scratch.Ru или RobboScratch. Устройства вывода РОББО Лаборатории - светодиоды и динамик могут использоваться как индикаторы изменений в реальном и виртуальном мирах.

Для младшей возрастной группы «7-10 лет» события могут происходить в реальных или сказочных условиях.

Для возрастных групп «11-14 лет» и «15-18 лет» это может быть проект «умного дома», «умная ферма», космический корабль, кабина экскаватора, центр реабилитации и т.д.

Для старшей возрастной группы «18 лет и старше» выбор темы проекта определяется с учетом задач их профессиональной деятельности.

Основное оборудование: РОББО Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): РОББО Набор расширений для Лаборатории, РОББО Схемотехника, любые подручные материалы для творчества.

4.6.5 Номинация «Мобильный робот»

Внутри номинации участники делятся на 4 возрастные группы: 7-10 лет, 11-14 лет, 15-18 лет, 18 лет и старше.

Проект должен быть основан на использовании РОББО Робоплатформы в качестве устройства, способного двигаться по заданному алгоритму, мигать индикаторами, светить фонариком, менять свое движение в зависимости от окружения и показаний датчиков, выполнять полезную работу с помощью захвата или собственных модификаций.

Колёсный робот может доставить важный груз, поможет выбраться из завала, потушить пожар или выполнить любую другую авторскую задачу.

Для младшей возрастной группы «7-10 лет» события могут происходить в реальных или сказочных условиях.

Для возрастных групп «10-14 лет» или «15-18 лет» проект представляет собой инженерную задачу по созданию специализированного робота-помощника для решения бытовых, профессиональных или исследовательских задач. В качестве примера задач можно привести: уборку, приготовление пищи, поиск вещей, тушение пожаров, поиск преступников, охрана объектов, исследование и защита окружающей среды и т.д.

Для старшей возрастной группы 18 лет и старше выбор темы проекта определяется с учетом задач их профессиональной деятельности.

Основное оборудование: РОББО Робоплатформа.

Вспомогательное оборудование (по желанию): РОББО Набор расширений для Робоплатформы, РОББО Схемотехника, любые подручные материалы для творчества.

4.6.6 Номинация «РОББО Команда»

Внутри номинации участники делятся на 4 возрастные группы: 7-10 лет, 11-14 лет, 15-18 лет, 18 лет и старше.

Проект должен быть основан на совместном использовании РОББО Робоплатформы и РОББО Лаборатории.

В среде Scratch.Ru или RobboScratch можно подключить одновременно РОББО Робоплатформу и РОББО Лабораторию. Можно запрограммировать совместное использование данных, поступающих с датчиков РОББО Робоплатформы и РОББО Лаборатории, при этом возможно совместное использование устройств вывода. Например: если РОББО Робоплатформа сталкивается с препятствием, то на РОББО Лаборатории загорается красный индикатор и звучит тревожный сигнал динамика, или мощность моторов РОББО Робоплатформы можно регулировать с помощью потенциометра РОББО Лаборатории.

Для младшей возрастной группы 7-10 лет события могут происходить в реальных или сказочных условиях.

Для возрастных групп 11-14 лет и 15-18 лет это могут быть, например, умный дом + робот-охранник, умная ферма + робот-поливальщик, космический корабль + грузовой модуль, кабина экскаватора + грузовик, центр реабилитации + автомобиль для транспортировки больных и т.д.

Для старшей возрастной группы 18 лет и старше выбор темы проекта определяется с учетом задач их профессиональной деятельности.

Основное оборудование: РОББО Робоплатформа и РОББО Лаборатория.

Вспомогательное оборудование (по желанию): РОББО Набор расширений для Лаборатории, РОББО Набор расширений для Робоплатформы, РОББО Схемотехника, любые подручные материалы для творчества.

4.6.7 Окружением в рамках номинаций дисциплины RobboScratch регионального тура Scratch-Олимпиады называется созданная автором проекта совокупность дополнительных к основному оборудованию номинации физических объектов, которая определяет легенду, сюжет и взаимодействие основного оборудования номинации в рамках проекта. Она может включать в себя макеты, поля, дополнительные модули и расширения к основному оборудованию, вспомогательное оборудование, изготовленное из компонентов набора РОББО Схемотехника и/или любых подручных материалов.

4.6.8 Участник:

а) выбирает номинацию (можно выбрать номинацию более старшей возрастной группы);

б) самостоятельно придумывает оригинальную идею, строго соответствующую выбранной номинации, подготавливает креативные материалы (фоны, спрайты, аудио, окружение из вспомогательного оборудования и подручных материалов);

в) самостоятельно программирует робота, цифровую лабораторию или совместно эти устройства для демонстрации проекта в среде Scratch.Ru или RobboScratch;

г.1) размещает в проекте заполненную официальную титульную страницу Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице Приволжского регионального тура Scratch-Олимпиады;

г.2) размещает в проекте заполненную страницу “Инструкции” Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице регионального тура Scratch-Олимпиады;

г.3) размещает в проекте заполненную страницу “Благодарности” Российского национального этапа Scratch-Олимпиады, размещенную на официальной веб-странице регионального тура Scratch-Олимпиады, указав источники, которые были использованы при создании проекта;

д) сохраняет проект в файл в формате sb3; максимальный допустимый размер файла проекта - 10 Мб;

е) выполняет видеосъемку и монтаж двух видеопрезентаций в соответствии условиями настоящего Регламента; максимальный допустимый размер каждого видеофайла - 10 Мб;

ж) подает заявку на участие в региональном туре Scratch-Олимпиады через регистрационную форму на платформе «Талант» по ссылке на официальной веб-странице Приволжского регионального тура Scratch-Олимпиады, в составе которой:

ж.1) загружает файл проекта в формате sb3 из п.4.6.8.д;

ж.2) загружает два видео-файла из п.4.6.8.е;

ж.3) загружает скан (фото) письменных согласий участника (либо законного представителя участника) на использование результатов работ и проектов, на фото и видеосъемку, размещение фотографий, видео, бланк которых размещен на официальной веб-странице регионального тура Scratch-Олимпиады;

з) если по каким-либо причинам выполнить п. 4.6.8.ж невозможно - связывается с региональным Оргкомитетом Scratch-Олимпиады по контактам, 8(8342) 35-13-75, и согласовывает индивидуальный порядок подачи заявки;

и) получает в личном кабинете на платформе «Талант» подтверждение от платформы о получении заявки;

к) после прохождения модерации заявки получает в личном кабинете на платформе «Талант» сообщение с указанием текущего статуса заявки;

л.1) если заявка успешно прошла модерацию - в списке заявок регионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус «Принята» ожидает публикации предварительных результатов в сроки, указанные в п.4.3 настоящего Регламента;

л.2) если поданная через личный кабинет на платформе «Талант» заявка не прошла модерацию и в списке заявок регионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус «Исправить» - исправляет замечания, соответствующие кодам ошибок, указанным для его заявки в списке заявок и подробно описанным в условиях настоящего Регламента, обновляет соответствующие поля в своей заявке на платформе «Талант» и далее - согласно п.4.6.8.и, п.4.6.8.к и п.4.6.8.л настоящего Регламента;

л.3) если заявка не прошла модерацию и в списке заявок регионального тура Scratch-Олимпиады для его заявки указан статус «Отклонена» - действует согласно кодам ошибок, указанным для его заявки в списке заявок и подробно описанным в п.5.1 настоящего Регламента.

5. Критерии оценки проектов

5.1 Первичная проверка оформления проекта участника проводится модератором регионального тура Scratch-Олимпиады на соблюдение следующих требований:

№	Описание	Код ошибки
1	Заявка участника должна быть заполнена на официальном языке регионального тура Scratch-Олимпиады. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	AL
2	Данные участника в заявке должны быть указаны корректно. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	PD
3	Возраст участника должен соответствовать номинации, в которой подана заявка, с учетом п.6.2 настоящего Регламента. Заявки участников, не соответствующих по возрасту выбранной номинации, отклоняются.	PA
4	Проект участника должен быть выполнен на официальном языке регионального тура Scratch-Олимпиады. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	PL
5	Видеоролики участника должны быть выполнены на официальном языке Российского национального этапа Scratch-Олимпиады 2024 (только для номинаций дисциплины «RobboScratch»). Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	VL
6	В проекте участника должна быть размещена корректно заполненная официальная титульная страница Российского национального этапа Scratch-Олимпиады 2024. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	TP
7	В проекте участника должна быть размещена корректно заполненная страница «Инструкции». Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	II

№	Описание	Код ошибки
8	В проекте участника должна быть размещена корректно заполненная страница «Благодарности». Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	IN
9	Файл проекта участника должен открываться в Scratch.Ru либо RobboScratch. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	IF
10	Видеоролик участника №1 «Представление автора» должен открываться в стандартном плеере (только для номинаций дисциплины «RobboScratch»). Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	IV1
11	Видеоролик участника №2 «Работа оборудования РОББО» должен открываться в стандартном плеере (только для номинаций дисциплины «RobboScratch»). Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	IV2
12	Согласие на использование результатов работ и проектов должно быть полностью и корректно заполнено. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	MC
13	Согласие на фото и видеосъемку, размещение фотографий, видео должно быть полностью и корректно заполнено. Необходимо исправить ошибку и подать заявку снова.	VC

Проекты, не соответствующие хотя бы одному из этих требований, из рассмотрения исключаются.

5.2 Проект участника в дисциплине «Scratch» оценивается по следующим критериям:

№	Критерий	Описание
1	Соответствие заявленной номинации	Максимальный балл получает проект, который не менее, чем на 80% общего времени проекта, соответствует жанру выбранной номинации и в котором продемонстрирована возможность его практического применения. Под жанрами понимается в дисциплине «Scratch» анимационная история для номинаций «Мой мир» и «Моя книга», игра-викторина для номинации «Знайки», произвольная игра для номинации «Игры» и произвольная комбинация жанров для номинаций «STREAM-проект» и «Школа Scratch». Проекты, соответствующие жанру заявленной номинации менее, чем на 50% общего времени проекта, дисквалифицируются.

№	Критерий	Описание
2	Завершенность	Максимальный балл получает проект, который можно посмотреть, послушать и проиграть за 1-7 минут; который имеет понятное начало и понятное завершение, стабильную повторяемость при останове/запуске с любого места, а также инструкции, в которых достаточно информации для навигации в проекте.
3	Мастерство	Максимальный балл получает проект с наличием кнопок, звуков, всплывающих подсказок и других способов навигации по проекту, с использованием качественной и функциональной анимации, сохранением ритма проекта, продуманного дизайна, а также трехчастную структурой проекта: введение, основная часть, заключение или выводы.
4	Творческий подход	Максимальный балл получает участник за использование новых и создание уникальных своих спрайтов, костюмов, фонов, музыкального сопровождения и озвучивание проекта.
5	Сложность кода	Участник получает баллы за использование в коде циклов с условием, переменных, списков, составных логических условий, других блоков с параметрами, камеры и микрофона для интерактивности, использование клонов, обмена сообщениями, запуск скриптов по событию или смене фона и т.д.
6	Оптимальность кода	Максимальный балл получает участник за оправданное, оптимальное и уместное использование программных конструкций, отсутствие искусственных усложнений кода и неисполняемых команд и скриптов.
7	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие неиспользуемых блоков или незаконченных скриптов, наличие содержательных комментариев к каждому скрипту 20 строк и более и к значимым скриптам, “говорящее” именование спрайтов, костюмов, сообщений, фонов и переменных, при этом скрипты расположены без наслоений друг на друга.
8	Информационная безопасность	Максимальный балл получает участник за неразглашение в проекте личной информации автора проекта и членов его семьи (номера школы, телефона, домашний адрес, пароли от социальных

№	Критерий	Описание
		сетей, платежная информация, сведения о составе семьи, расписании их жизни, коды доступа электронных систем и т.д.)
9	Экспертное мнение	Максимальный балл получает участник за особенности реализации проекта или его части по мнению конкретного Эксперта.

5.3 Проект участника в дисциплине «RobboScratch» оценивается по следующим критериям:

№	Критерий	Описание
1	Соответствие заявленной номинации	Максимальный балл получает проект, который не менее, чем на 80% общего времени проекта, основан на использовании оборудования РОББО. Проекты, в которых оборудование РОББО используется менее, чем на 50% от общего времени проекта, дисквалифицируются.
2	Завершенность	Максимальный балл получает проект, который имеет понятное начало и понятное завершение.
3	Виртуальное сопровождение	Максимальный балл получает проект с виртуальным сопровождением в среде Rcratch.Ru либо RobboScratch, которое отвечает следующим требованиям: - есть оригинальные фоны, спрайты, звуки, которые отражают легенду и сюжет проекта; - события виртуального сопровождения синхронизированы с действиями оборудования РОББО в окружении.
4	Окружение	Максимальный балл получает проект с созданным автором оригинальным окружением согласно п.6.4.7 Регламента, которое отвечает следующим требованиям: - макеты, поля и материалы исчерпывающе отражают легенду и сюжет проекта; - автономное питание оригинальных электронных компонентов макета; - дополнительные модули и расширения к основному оборудованию РОББО исчерпывающе отражают легенду и сюжет проекта.
5	Сложность кода	Участник получает баллы за использование в коде циклов, циклов с условием, использование переменных значений, поступающих с 2 и более

№	Критерий	Описание
		датчиков, списков, составных логических условий, триггеров, которые запускают несколько скриптов, подпрограмм с параметрами, автономность.
6	Оптимальность кода	Участник получает баллы за использование разных типов датчиков, при котором их значения влияют на события в окружении и виртуальном сопровождении, за использование устройств вывода на оборудовании РОББО для целей проекта. Будет преимуществом, если весь код выполняется автоматически после старта.
7	Культура кода	Максимальный балл получает участник за отсутствие неиспользуемых блоков или незаконченных скриптов, наличие содержательных комментариев к каждому скрипту 20 строк и более и к значимым скриптам, «говорящее» именование спрайтов, костюмов, сообщений, фонов и переменных, при этом скрипты расположены без наложений друг на друга.
8	Качество видеопрезентации	Максимальный балл получает участник за видеозаписи, которые в полной мере соответствуют требованиям, описанным в п.5.5 Регламента.
9	Информационная безопасность	Максимальный балл получает участник за неразглашение личной информации автора проекта и членов его семьи (номера телефонов, домашний адрес, пароли от социальных сетей, платежная информация, сведения о составе семьи, расписании их жизни, коды доступа электронных систем и т.д.)
10	Экспертное мнение	Максимальный балл дается участнику за особенности реализации проекта или его части по мнению конкретного Эксперта.

5.4. Авторы проектов, уличенные в плагиате либо стороннем участии в создании проектов, дисквалифицируются.

5.5. Требования к видеопрезентациям:

5.5.1 Требования к видео №1 «Представление автора»:

- Продолжительность видеозаписи - не более 90 секунд.
- Начальная заставка - заполненная титульная страница Российского национального этапа Scratch-Олимпиады.

- Участник голосом рассказывает о причинах выбора легенды и сюжета своего проекта: темы проекта, актуальности проекта, дает пояснение, где проект может быть применим, описывает идею проекта и то, что происходит в проекте, описывает датчики, устройства вывода и вариант их использования, описывает перспективы развития проекта в будущем.

5.5.2 Требования к видео №2 «Работа оборудования РОББО»:

- Продолжительность видеозаписи - до 5 минут.
- При использовании мобильного телефона необходимо использовать горизонтальную ориентацию камеры.
- Демонстрация окружения должна быть понятной и наглядной. Детали окружения - макеты, поля, дополнительные модули и расширения, вспомогательные оборудование и материалы должны быть отчетливо видны.
- Выполнение проекта (задачи/миссии) должно быть снято одним кадром от начала до конца. Видеозапись должна быть без монтажных склеек.
- На экране должны быть синхронная запись виртуального сопровождения проекта (т.е. то, что происходит в Scratch.Ru или RobboScratch) и как работает оборудование РОББО в построенном окружении.
- Для устойчивости изображения рекомендуется использовать функцию стабилизации, штатив или подставку. Съемка должна быть выполнена в хорошо освещенном помещении.
- Звук должен быть достаточно громким и четким для восприятия зрителем. Также при съемке в помещении не должно быть посторонних звуков и лишнего шума.

5.5.3 Формат видео - mp4.

5.5.4 Для монтажа и преобразования видео рекомендуется использовать бесплатное open source программное обеспечение.

5.5.5 Контактная информация: Добряева Елена Владимировна, заместитель директора ГБООДОРМ «РЦДОД», тел.: 8(8342) 35-13-75, адрес электронной почты: rmdod3@e-mordovia.ru.

6. Подведение итогов Олимпиады и награждение победителей

6.1 Итоги Олимпиады оформляются протоколом Оргкомитета и утверждаются приказом Министерства образования Республики Мордовия.

6.2. Все участники Олимпиады, подавшие заявку на участие в региональном отборочном этапе IX Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2025 в полном соответствии с требованиями настоящего Регламента, получают электронные сертификаты участника Приволжского межрегионального тура Scratch-Олимпиады.

6.3. Победители (I место) и призёры (II и III места) регионального тура Scratch-Олимпиады будут награждены дипломами Министерства образования Республики Мордовия в электронном виде.

Приложение № 2 к приказу
Министерства образования
Республики Мордовия

Состав
организационного комитета по проведению
региональный отборочный этапа IX Международной Scratch-Олимпиады

1. Аверкин М.Г. – заместитель Министра образования Республики Мордовия, председатель,
2. Смолькина М.А. – заместитель начальника профессионального образования Министерства образования Республики Мордовия,
3. Ашаева О.В. – врио директора ГБОУДОМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей».

Приложение № 3 к приказу
Министерства образования
Республики Мордовия

Состав
жюри регионального отборочного этапа IX Международной Scratch-Олимпиады по креативному программированию 2025

1. Добряева Е.В. - заместитель директора ГБОУДОМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей», председатель;
2. Агафонов А.А. - педагог ГБОУДОМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей»;
3. Калинина Е.В. - методист ГБОУДОМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей»;
4. Брагин А.В. - директор центра «Дом научной коллаборации им. академика Е.М. Дианова» ФГБОУ ВПО «НИ МГУ им. Н.П. Огарёва» (по согласованию);
5. Половинкина А.О. - педагог ГБОУДОМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей», центр цифрового образования «ИТкуб»;
6. Тураверова С.В. - педагог ГБОУДОМ «Республиканский Центр дополнительного образования детей», центр цифрового образования «ИТкуб»;
7. Святкина М.А. - педагог центра «Дом научной коллаборации им. академика Е.М. Дианова» ФГБОУ ВПО «НИ МГУ им. Н.П. Огарёва» (по согласованию);
8. Попова В.А. - директор АНО Школы юных инженеров «Левша» (по согласованию);
9. Захарова С.Ю. - ведущий детских занятий по программированию ООО «Школа программирования СОФТИУМ» (по согласованию);
10. Мухина А.В. - педагог ООО «Юные кулибины» (по согласованию).