



Regulamentul Concursului Internațional de Programare în SCRATCH

SCRIPT 2016

Prezentul regulament se aplică Concursului Internațional de Programare în Scratch SCRIPT 2016. SCRIPT este acronimul denumirii în limba engleză a concursului, **SCR**atch **I**nternational **P**rogramming **T**rial.

Concursul se adresează elevilor din ciclul primar și gimnazial și constă în realizarea, de către echipe formate din 2 – 4 elevi, a unui proiect în limbajul de programare Scratch.

Scratch este un limbaj de programare dezvoltat de grupul Lifelong Kindergarten din cadrul MIT Media Lab. Cu Scratch, copiii pot învăța de la vârste mici (6 ani), într-o manieră ludică, principalele concepte ale programării. Programul Scratch poate fi descărcat gratuit de la adresa <http://scratch.mit.edu>.

Prezentul regulament va fi tradus în limba engleză pentru participanții din afara României.

Regulamentul a fost elaborat de Mihai Agape, inițiatorul concursului SCRIPT.

1 Scop și obiective

Scopul concursului SCRIPT 2016 este promovarea programării în rândul elevilor din ciclul gimnazial și primar prin folosirea limbajului de programare Scratch.

Obiectivele specifice ale concursului sunt:

01. Stimularea preocupărilor elevilor în domeniul programării.
02. Dezvoltarea competențelor de exprimare în limba engleză a elevilor și cadrelor didactice.
03. Promovarea elevilor valoroși din rândul elevilor participanți.
04. Popularizarea celor mai interesante proiecte.

2 Secțiuni și categorii de vârstă

Concursul se desfășoară pe șase secțiuni:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| ✓ Felicitări | ✓ Povești |
| ✓ Jocuri | ✓ Simulări |
| ✓ Muzică și dans | ✓ Software educațional |

Fiecare dintre cele șase secțiuni se desfășoară pe zece categorii de vârstă, câte o categorie pentru fiecare clasă de la clasa pregătitoare până la clasa a IX-a.

3 Cine poate participa

La concurs pot participa elevi din **cluburi, palate ale copiilor și școli**, organizați în echipe formate din 2, 3 sau 4 membri. Elevii unei echipe trebuie să fie din aceeași unitate de învățământ și să se încadreze în categoria de vârstă corespunzătoare (nu se admite participarea la o categorie superioară). Fiecare echipă trebuie să aibă un coordonator care este profesor în aceeași unitate de învățământ cu elevii.

Un elev poate face parte din mai multe echipe, cu condiția ca echipele să fie înscrise la secțiuni diferite. Prin urmare, un elev nu poate face parte din două echipe care sunt înscrise la aceeași secțiune.

4 Desfășurarea concursului

4.1 Înscrierea în competiție

O unitate de învățământ poate participa la concurs doar dacă este înregistrată în competiție de către un cadru didactic al respectivei instituții, folosind formularul de înregistrare on line pus la dispoziție de organizatori. În formular se solicită atât datele de contact cât și informații referitoare la numărul de echipe îndrumate la fiecare secțiune a concursului.

Numărul de unități care se pot înscrie dintr-o țară, alta decât România, este de trei. Înscrierea unității se face înainte de termenul limită precizat în secțiunea 4.7.

4.2 Realizarea proiectelor și îndrumarea echipelor

Profesorul coordonator îndrumă elevii în dezvoltarea proiectului, dar acesta trebuie să fie rodul muncii elevilor din echipă. Proiectele trebuie să fie originale și trebuie să fie rezultatul muncii echipei care trimite proiectul.

Proiectele vor fi realizate în limba engleză. Proiectele care folosesc o altă limbă vor fi eliminate din concurs.

Autorii proiectului trebuie să dețină drepturile de copyright pentru muzica, sunetele, textul și imaginile folosite în proiect. Proiectele care încalcă aceste reguli vor fi descalificate.

Proiectele nu trebuie să conțină informații referitoare la autori, instituția de proveniență, coordonator sau țară. Proiectele care conțin astfel de informații vor fi eliminate din concurs.

4.3 Selectarea proiectelor pentru faza finală

O unitate de învățământ poate transmite la faza finală 1 proiect la fiecare secțiune și categorie de vârstă (i.e. un maximum posibil de $6 \times 10 = 60$ proiecte). Dacă la nivelul unei instituții există mai multe proiecte la aceeași secțiune și la aceeași categorie de vârstă, cadrul didactic coordonator sau cadrele didactice coordonatoare vor organiza o competiție la nivelul instituției de învățământ în urma căreia vor selecta cel mai bun proiect pentru fiecare secțiune și categorie de vârstă.

4.4 Transmiterea proiectelor

Proiectele calificate pentru faza finală vor fi transmise la adresa de email a concursului scriptrial@gmail.com înainte de termenul limită specificat la secțiunea 4.7.

Proiectele transmise vor fi încadrate (de către creatorii lor) în una din cele șase secțiuni ale concursului.

Organizatorii concursului își rezervă dreptul de a descalifica orice proiect al cărui conținut este considerat inadecvat sau care nu respectă regulile concursului.

4.5 Evaluarea proiectelor

Evaluarea proiectelor se va face de către un juriu format din cadre didactice. Ierarhizarea lucrărilor se va face în funcție de nota acordată de juriu.

Criterii de evaluare a lucrărilor:

- | | |
|-----------------|---------------------------------------|
| ✓ Originalitate | ✓ Folosirea caracteristicilor Scratch |
| ✓ Creativitate | ✓ Calitatea globală a proiectului |

Fiecare proiect va primi o notă de la 1 la 10. Pentru fiecare secțiune și categorie de vârstă se va întocmi un clasament al proiectelor în ordinea descrescătoare a notelor.

Premiile I, II, III și mențiunile se vor acorda proiectelor pe baza următoarelor 3 reguli:

- Primul proiect din clasamentul pentru o secțiune și categorie de vârstă poate primi premiul I, cel de al doilea premiul II, cel de al treilea premiul III și cel de al patrulea mențiune.
- Nota lucrării trebuie să fie între 9 și 10 pentru premiul I, mai mare sau egală cu 8 pentru premiul II, mai mare sau egală cu 7 pentru premiul III și mai mare sau egală cu 6 pentru mențiune.
- Numărul total de diplome (premiul I, II, III și mențiuni) acordat la o anumită categorie de vârstă și secțiune nu trebuie să depășească cuantumul de 25 % din numărul total al proiectelor create la respectiva categorie de vârstă și secțiune. Excepție se poate face în cazul în care pentru o anumită secțiune și categorie de vârstă numărul de lucrări create este mai mic de 16.

4.6 Popularizarea proiectelor

Pentru orice proiect înscris în concurs, autorii proiectului acordă organizatorilor concursului permisiunea de a folosi fără restricții proiectul în scop educațional sau publicitar. Organizatorii sunt obligați să facă cunoscuți autorii proiectului precum și unitatea de învățământ de la care provin aceștia.

Organizatorii vor face publice proiectele premiate prin postarea pe site-ul web <http://scratch.mit.edu/>.

4.7 Etape

Principalele momente cronologice în desfășurarea concursului sunt:

- | | |
|---------------------|---|
| - 15 februarie 2016 | - Lansarea proiectului. |
| - 13 martie 2016 | - Termenul limită pentru înscrierea unităților. |
| - 14 mai 2016 | - Termenul limită pentru trimiterea proiectelor. |
| - 01 iunie 2016 | - Anunțarea rezultatelor. |
| - 14 iunie 2016 | - Transmiterea diplomelor prin poștă. |
| - 30 iunie 2016 | - Realizarea unei galerii cu proiectele câștigătoare. |

Nu se va organiza o fază finală cu participare directă. Participarea la concurs se face prin transmiterea electronică a proiectelor.

5 Dispoziții finale

Decizia juriului este finală și nu poate fi contestată.

Regulamentul poate fi îmbunătățit pe baza propunerilor participanților la competiție. Propunerile de modificare pot fi trimise la adresa scriptrial@gmail.com.

Modificările la prezentul regulament se vor transmite în timp util tuturor celor interesați.

Coordonator SCRIPT 2016,

Mihai Agape