

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении Хакатона 2026 по программированию в среде Scratch

1. Основные положения

1.1 Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения Хакатона по программированию в среде Scratch, определяет цель и задачи данного мероприятия, номинации Хакатона, описывает требования к представляемым материалам, указывает сроки и условия их предъявления, характеризует порядок работы и формы поощрения участников.

1.2 Хакатон проводится в очном формате на базе Вятского многопрофильного лицея и Центра цифрового образования IT-куб (далее - IT-куб)

2. Цель и задачи

2.1 Цель: Содействие развитию творческой и интеллектуальной активности обучающихся, алгоритмического и критического мышления, а также формирование навыков проектной деятельности через использование языка программирования Scratch.

2.2 Задачи:

- выявить и поддержать обучающихся, одаренных в области технического творчества, информационных и компьютерных технологий;
- создать условия для мотивации обучающихся к творческой деятельности по программированию;
- повысить интерес к самостоятельной творческой деятельности с использованием информационных технологий;
- развить навыки в проектно-исследовательской деятельности;
- создать атмосферу заинтересованности, взаимовыгодного и плодотворного сотрудничества.

3. Термины и определения

3.1 **Хакатон** – короткое динамичное мероприятие, призванное стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и доведения их до реализации на площадке проведения. Формат Хакатона позволяет объединить участников и дать им возможность реализоваться в предметной области.

3.2 **Участник** – обучающийся Вятского многопрофильного лицея или IT-куба в возрасте **от 7 до 15 лет**. Хакатон предполагает командное участие. В состав команды могут входить **2-3 участника**. Каждый участник может входить в состав только одной команды.

3.3 **Победитель** – команда участников, результат которой признан лучшим в одной из возрастной категории на основании критериев и оценки жюри, установленных данным Положением.

3.4 **Результат** – проект, согласно тематике Хакатона, определенный данным Положением. Одна команда вправе представить только один результат.

3.5 **Жюри** – группа лиц, представляющее экспертное сообщество в заявленной сфере, осуществляющих оценку результатов и определяющая победителей Хакатона.

3.5.1 Функции жюри:

- осуществляет судейство согласно правилам Хакатона;
- заполняет протокол Хакатона;
- согласовывает результаты Хакатона;
- подводит итоги Хакатона;
- рассматривает конфликтные ситуации, возникшие во время проведения Хакатона.

3.5.2 Решение жюри является окончательным. Апелляция на решение жюри Хакатона не принимается и не рассматривается.

4. Организаторы Хакатона

4.1 Организаторы Хакатона: IT-куб.

4.2 Контактное лицо по организационным вопросам: педагог-организатор Центра цифрового образования детей IT-куб Дементьева Ирина Владимировна e-mail: div@vplicei.info При отправке интересующих вопросов на электронную почту указывать в теме письма пометку «Хакатон».

4.3. Для подготовки Хакатона создаётся Организационный комитет конкурса (далее - Оргкомитет). В состав Оргкомитета входят:

- Нагорнова Галина Вадимовна, методист центра «IT-Куб» ВМЛ

Вятские Поляны;

- Дементьева Ирина Владимировна, педагог-организатор «ИТ-Куб» ВМЛ Вятские Поляны»;

- Закирова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования «ИТ-Куб» ВМЛ Вятские Поляны».

4.4 Функции Оргкомитета:

- осуществляет координацию организации и проведения мероприятия;
- осуществляет информационную поддержку проведения мероприятия;
- утверждает список участников согласно поданным заявкам;
- организует награждение победителей мероприятия;
- анализирует и обобщает материалы мероприятия;
- размещает информацию о результатах мероприятия в социальной сети ИТ-куб. Вятский многопрофильный лицей (vk.com) и на сайте ИТ-CUBE. ВМЛ | официальный сайт (vpliscei.org);

- оставляет за собой право вносить в правила мероприятия любые изменения, уведомляя об этом участников. Изменения доносятся до всех участников, ставя их в одинаковые условия.

5. Сроки проведения Хакатона

Хакатон проводится на базе Вятского многопрофильного лицея Центр цифрового образования детей ИТ-куб **20.02.2026 года в 12.30.**

6. Предмет Хакатона

1.1 Во время Хакатона участники в течение 1 часа 30 минут выполняют задания, связанные с проверкой знаний в среде программирования Scratch. Им необходимо разработать 2 проекта:

- интерактивный плакат «День русского богатыря»;
- анимационный сюжет «Здравствуй, Масленица!»

1.2 Форма предоставления проектов на финале Хакатона:

– для проверки и оценки программного кода жюри файл в формате sb3. Файлы сохраняются в указанную организаторами папку с именами №команды_вид проекта (плакат или сюжет).

7. Условия участия

7.1 Хакатон проводится в очном формате.

7.2 Возраст участников Хакатона 7-15 лет. Категории участников делятся на **две возрастные группы:**

- 7-10 лет;

- 11-15 лет.
- 7.3 В Хакатоне допускается исключительно командное участие.
- 7.4 Организатор имеет право изменять условия Хакатона. Информация об изменении условий публикуется на информационных источниках организатора и ставит всех участников в одинаковые условия.
- 7.5 Апелляция и показ работ не предусматривается.

8. Материально-техническая база

В распоряжении участников:

- ноутбук;
- манипулятор типа мышь;
- доступ в сеть Интернет.

9. Порядок проведения Хакатона

9.1 Условия участия в Хакатоне: необходимо подать заявку на участие по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6992b5cc505690d9c56571fd>.

9.2 Заявки на участие в Хакатоне принимаются до 20:00 по московскому времени 19.02.2026 года.

9.3 Команда участников считается зарегистрированной, если она заполнила все необходимые поля электронной формы регистрации.

9.4 Оглашение результатов Хакатона состоится **27.02.2026 года** до 20:00 по московскому времени в социальной сети [ИТ-куб. Вятский многопрофильный лицей \(vk.com\)](#) и на сайте [ИТ-CUBE. ВМЛ | официальный сайт \(vplicei.org\)](#)

10. Порядок и правила оценки результатов

10.1 Итоги Хакатона подводятся на основании оценки результатов участников.

10.2 Оценка результатов участников осуществляется членам Оргкомитета согласно критериям, указанным в Приложении №1.

10.3 По результатам оценки конкурсных работ отбираются лучшие проекты, и их авторы награждаются дипломами в соответствии с уровнями:

- Диплом I степени (высший уровень);
- Диплом II степени;
- Диплом III степени.

Приложение №1 Критерии оценки представленных работ

	Критерий	Описание	Количество баллов
	Соответствие работы предложенной тематике	Максимальный балл получает работа, которая целиком и полностью посвящена предложенной тематике	0-5 баллов
	Завершенность проекта	Максимальный балл получает работа, которая работает без сбоев и содержит понятный программный код	0-5 баллов
	Креативность проекта	Максимальный балл получает работа, в которой использованы собственные материалы, графические и звуковые объекты	0-5 баллов
	Сложность программного кода	Максимальный балл получает работа, в которой использовано оптимальное и уместное количество циклов, ветвлений, переменных, сообщений, клонов	0-10 баллов

Максимально возможное количество баллов – 25 баллов.