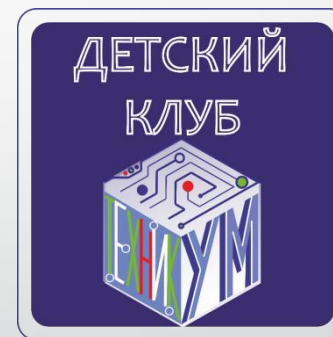




**Открытые региональные
соревнования по Scratch
программированию
«КОДО-кросс»**

**Организаторами Соревнований являются детский центр
«ТехникУМ», ОмГУПС,
БОУ г. Омска «Инженерно-технологический лицей № 25»
и БУ ДО «Омская областная СЮТ»**



В Соревнованиях на добровольной основе принимают участие учащиеся 1-11-х классов. Участие в Соревнованиях является бесплатным.

Соревнования проводятся среди учеников увлеченных программированием в среде РоббоScratch.



Участники Соревнований делятся на 3 возрастные категории:

- **Младшая: учащиеся 1-4 классов;**
- **Средняя: учащиеся 5-8 классов;**
- **Старшая: учащиеся 9-11 классов.**



**Соревнования проводятся
по направлениям:**

- **Мульти-код ;**
- **Игро-код ;**
- **Науко-код ;**
- **Свободный проект ;**
- **Свободный проект
– модификатор ;**



В срок с 11 апреля 2026 г. по 14 апреля 2026 г. включительно, участнику необходимо выполнить конкурсное задание на полностью суверенной онлайн платформе <https://scratch.robbo.ru/>, размещенной на российских серверах в соответствии с законодательством РФ, либо офлайн в приложении RobboScratch, выслать свой проект на электронную почту: tehnikum55@mail.ru (в теме письма указать номинацию, возрастную группу и фамилию участника).

Также к письму необходимо приложить:

- копию паспорта / свидетельство о рождении участника Конкурса;**
- согласие родителя (законного представителя) на использование персональных данных участника (Приложение №3)**



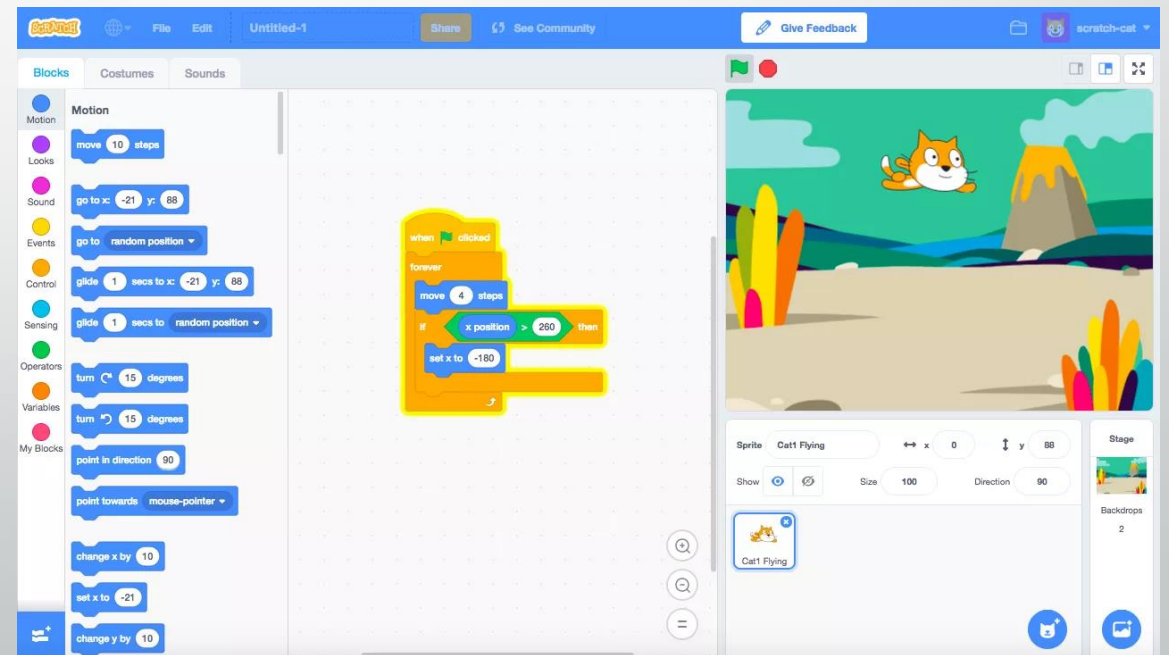


**Результаты Соревнований
определяются в срок до 24 апреля 2026 г.
включительно, и размещаются на сайте**

<http://tehnikum55.ru>



Мульти-код – Создание творческого проекта, выполненного в среде программирования Scratch 3, в форме анимации, на тему одного из произведений (стих, рассказ, басня и др.)
При подведении итогов будет учитываться не только сложность и качество выполнения, но и оригинальность идеи, творческий подход и дизайн.



Младшая группа: учащиеся 1 - 4 класса:

**Создание анимации
по стихотворению:**

ПОСЛУШНЫЙ ЗАЙЧОНОК

Снял зайчишка тапочки,
Чисто вымыл лапочки,
Съел морковку –
И в кровать.
Будет зайка
Крепко спать.



Средняя группа: учащиеся 5 - 8 класса:

Создание анимации по стихотворению:

СЕРГЕЙ МИХАЛКОВ

ПЕСЕНКА ДРУЗЕЙ

Мы едем, едем, едем
В далёкие края,
Хорошие соседи,
Счастливые друзья.
Нам весело живётся,
Мы песенку поём,
И в песенке поётся
О том, как мы живём.



ПРИПЕВ: Красота! Красота!
Мы везём с собой кота,
Чижика, собаку,
Петьку-забияку,
Обезьяну, попугая —
Вот компания какая!



Когда живётся дружно,
Что может лучше быть!
И ссориться не нужно,
И можно всех любить.
Ты в дальнюю дорогу
Бери с собой друзей:
Они тебе помогут,
И с ними веселей.



Мы ехали, мы пели
И с песенкой смешной
Все вместе, как сумели,
Приехали домой.
Нам солнышко светило,
Нас ветер обвевал;
В пути не скучно было,
И каждый напевал:

ПРИПЕВ: Красота! Красота!
Мы везём с собой кота,
Чижика, собаку,
Петьку-забияку,
Обезьяну, попугая —
Вот компания какая!



Старшая группа: учащиеся 9 - 11 класса:

Создание анимации по стихотворению:

А. С. Пушкин

«Бесы»

Мчатся тучи, вьются тучи;
Невидимкою луна
Освещает снег летучий;
Мутно небо, ночь мутна.
Еду, еду в чистом поле;
Колокольчик дин-дин-дин...
Страшно, страшно поневоле
Средь неведомых равнин!

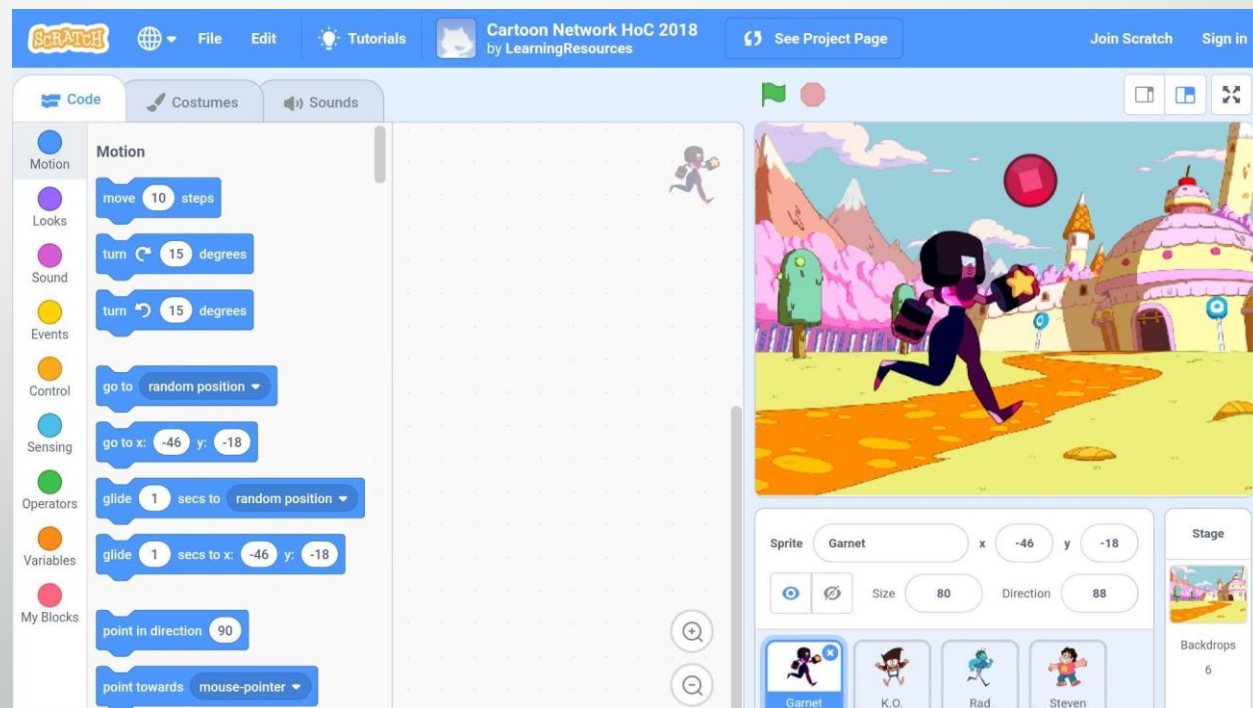
Посмотри; вон, вон играет,
Дует, плюет на меня;
Вон – теперь в овраг толкает
Одичалого коня...»

«Эй, пошел, ямщик!...» – «Нет
мочи

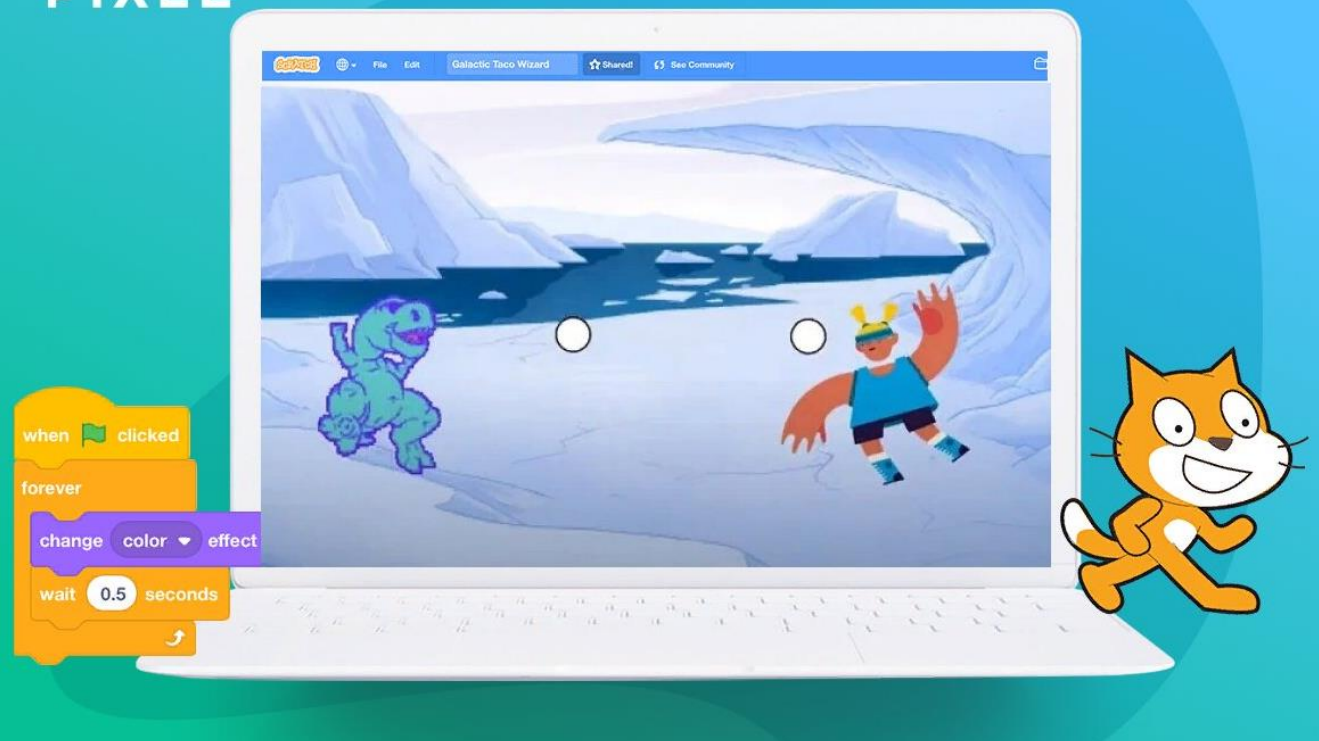
Коням, барин, тяжело;
Вьюга мне слипает очи;
Все дороги занесло;
Хоть убей, следа не видно;
Сбились мы. Что делать нам!
В поле беснас водит, видно,
Да кружит по сторонам.



Игро-код – Создание игрового проекта, выполненного в среде программирования Scratch 3, в форме компьютерной игры с нелинейной структурой на заданные тему и условия. При подведении итогов будет учитываться оригинальность идеи, творческий подход, сложность алгоритмов, качество исполнения, дизайн.



PIXEL



**Младшая группа:
учащиеся 1 - 4 класса:**

**Создание игры в снежки.
Допускается усложнение правил, по
желанию конкурсанта.**





**Средняя группа:
учащиеся
5 - 8 класса:**

Игра «Защита башни». Игрок должен отбивать нападение противников на свою базу. Допускается усложнение правил, по желанию конкурсанта.



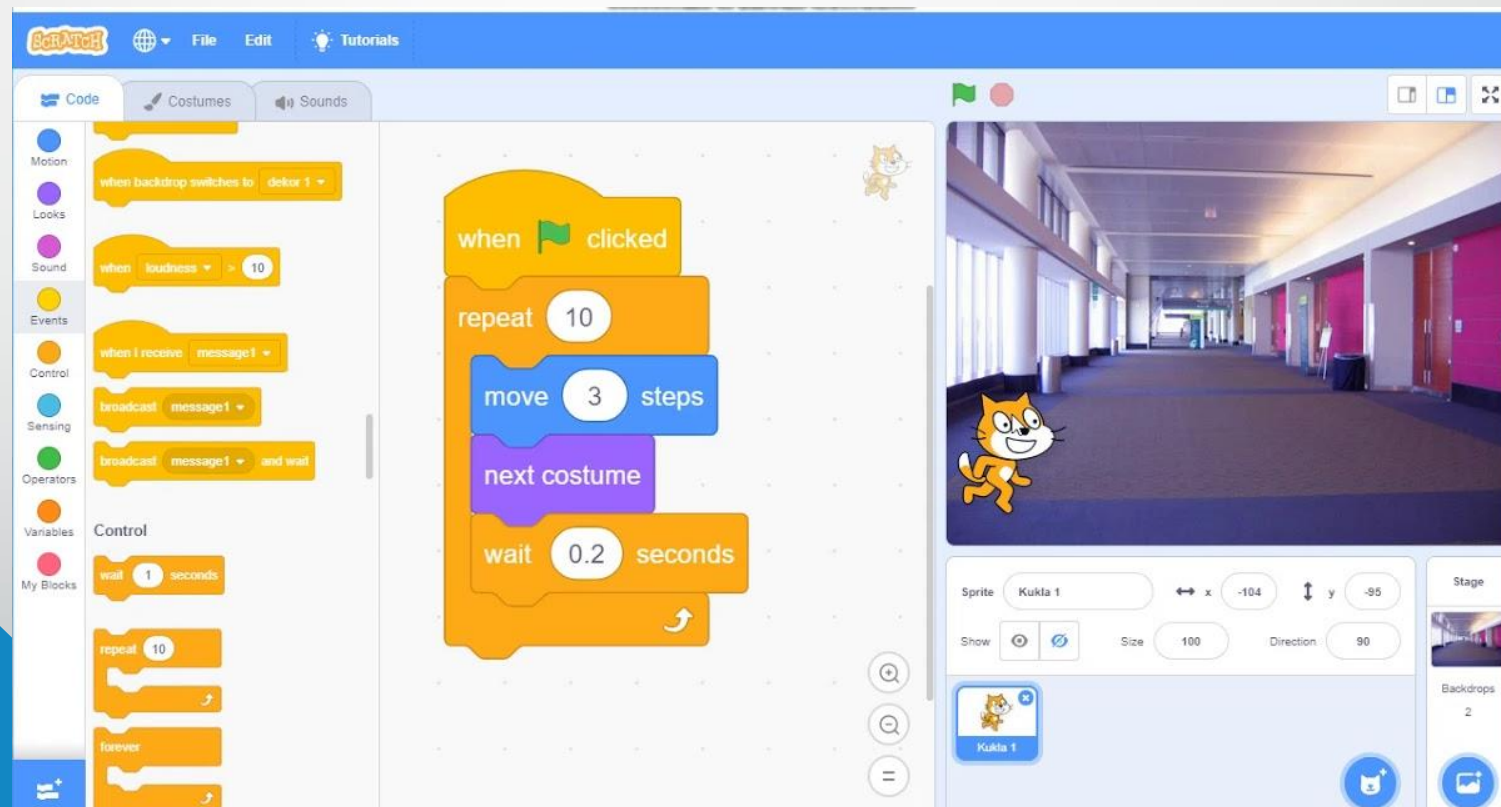


**Старшая группа:
учащиеся 9 - 11 класса:**

**Создание музыкальной игры кликера.
Допускается усложнение правил, по
желанию конкурсанта.**



Науко-код – Создание образовательного проекта, выполненного в среде программирования Scratch 3, на одну из тем, изучаемых в рамках учебных предметов. Он может быть представлен в виде интерактивной модели, тренажера и пр.





**Младшая группа:
учащиеся 1 - 4
класса:**

**Создание тренажера
«круговорот воды в природе».**





**Средняя группа:
учащиеся 5 - 8 класса:**

**Создание программы –
тренажера «Движение планет».**



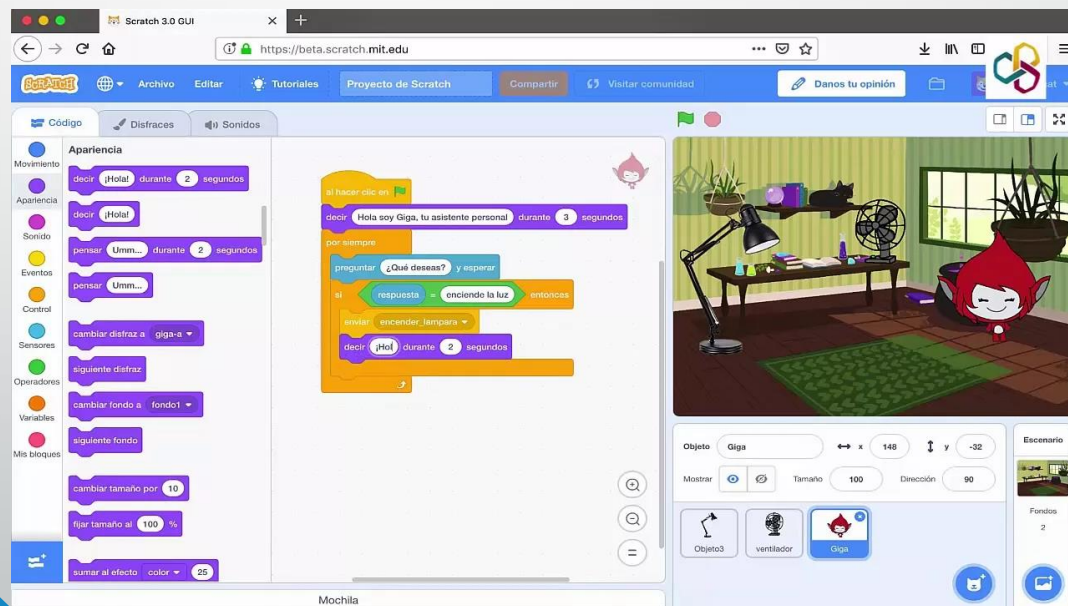


**Старшая группа:
учащиеся 9 - 11 класса:**

**Создание программы –
«Экологический симулятор города».**



Свободный проект – К участию в номинации принимаются сделанные заранее индивидуальные работы участников, как в форме анимации, так и в форме игры. Работа должна представлять собой проект, выполненный в среде программирования Scratch 3 на предложенную тему.



Свободный проект – модификатор

К участию в номинации принимаются сделанные заранее индивидуальные работы участников, как в форме анимации, так и в форме игры или научного проекта. Работа должна представлять собой проект, выполненный в среде программирования, созданной на основе Scratch (Snap!, Panther, BYOB, App Inventor и т.п.) на свободную тему.





Проект участника, с указанием программы, в которой он создан. При необходимости слайд шоу или видеофайл работы проекта.





Выполнить конкурсное задание на полностью суверенной онлайн платформе <https://scratch.robbo.ru/>, размещенной на российских серверах в соответствии с законодательством РФ, либо офлайн в приложении RobboScratch, выслать свой проект на электронную почту:

tehnikum55@mail.ru (в теме письма указать номинацию, возрастную группу и фамилию участника).

