ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
АБАЙ ОБЛЫСЫ
071400, СЕМЕЙ ҚАЛАСЫ
К. МҰХАМЕДХАНОВ КӨШЕСІ, 8 ҮЙ

АБАЙ ОБЛЫСЫ
БІЛІМ БАСҚАРМАСЫНЫҢ
"СЕМЕЙ ҚАЛАСЫНЫҢ
БІЛІМ БӨЛІМІ"
МЕМЛЕКЕТТІК МЕКЕМЕСІ
БСН 130340012505

№ 4287
«02» 11 2026 жыл

Мектеп басшыларына

Семей қаласының білім бөлімінің әдістемелік кабинетінің жұмыс жоспарына сәйкес 2026 жылдың 12 қарашасында 5-6 сынып оқушылары арасында ***Scratch*** ортасында бағдарламалау бойынша **«Smart bala»** қалалық олимпиадасы өтетіндігін хабарлаймыз.

Олимпиаданың мақсаты – 5-6 сынып оқушыларының алгоритмдік ойлау қабілетін анықтау, шығармашылық әлеуетін дамыту және Scratch ортасында визуалды бағдарламалау дағдыларын арттыру.

Олимпиадаға қаланың жалпы орта білім беретін мектептерінің 5 және 6-сынып оқушылары шақырылады (әр білім беру ұйымынан 2 өкілден: 5-сыныптан бір оқушы және 6-сыныптан бір оқушы).

Олимпиаданың ережелері мен қажетті өтінімдер үлгісі *Қосымшада* берілген.

Олимпиадаға өтінімдер */мектеп директорының қолы және мөрмен бекітілген, шығыс номері бар сканерленген нұсқасы/* 2026 жылдың 06 қарашасына дейін semsk_nto@mail.ru почтасы арқылы қабылданады. Қосымша тіркелу сілтемесі беріледі.

Қосымша: 10 *парақта.*

Бөлім басшысы **А. Нуралдинов**

Орындаған: Г. Закирова
Тел. 87000237299

БЕКІТЕМІН:
«Семей қаласының білім бөлімі» ММ басшысы
А. Нуралдинов _____
2026 жылғы «___» _____

ЕРЕЖЕ
5–6 сынып оқушыларына арналған Scratch ортасында бағдарламалау бойынша «Smart bala» қалалық олимпиадасын өткізу туралы

1. Жалпы ережелер

- **Ұйымдастырушы:** Семей қаласының білім бөлімі (IT-қоғамдастықпен/ тірек мектебімен бірлесіп).
- **Олимпиаданың мақсаты:** Алгоритмдік ойлау қабілетін танымал ету, оқушылардың шығармашылық әлеуетін дамыту және Scratch ортасында визуалды бағдарламалау дағдыларын арттыру.
- **Қатысушылар:** Олимпиадаға қаланың жалпы орта білім беретін мектептерінің 5 және 6-сынып оқушылары шақырылады (әр білім беру ұйымынан 2 өкілден: 5-сыныптан бір оқушы және 6-сыныптан бір оқушы).

2. Өткізу тәртібі мен мерзімі

- **Өткізілу күні:** 2026 жылғы «12» қараша. Олимпиада бір турда, офлайн (күндізгі) форматта _____ (білім беру ұйымының атауы) базасында өткізіледі.
- **Қатысуға өтінімдер:** 2026 жылғы «06» қараша дейін 1-қосымшаға сәйкес үлгі бойынша қатысушының оқыту тілі міндетті түрде көрсетіле отырып қабылданады.
- **Орындау уақыты:** Екі олимпиадалық тапсырманы орындауға нақты 120 минут (2 сағат) беріледі. Тапсырмалар арасындағы уақытты қатысушы өзі бөледі; 1-тапсырмаға шамамен 45 минут, ал 2-тапсырмаға шамамен 75 минут жұмсау ұсынылады.
- **Жұмысты өткізу форматы:** Әрбір тапсырма файл атауында берілген шифр көрсетіліп, .sb3 форматында бөлек файл ретінде сақталады (мысалы, 5-07_Тапсырма1.sb3, 5-07_Тапсырма2.sb3). Файлдарды аудиториядағы

кезекшілер ұйымдастыру комитетінің тасымалдаушы құрылғысына (флешкасына) жинап алады.

3. Жобаларға қойылатын техникалық талаптар

- **Әзірлеу ортасы:** Scratch 3.0, тек қабылдаушы мектептің компьютерлеріне орнатылған офлайн-редактор қолданылады. Олимпиада кезінде интернет желісі өшіріледі.
- **Материалдар:** Scratch кітапханасының стандартты спрайттары мен фондарын қолдануға, сондай-ақ кірістірілген графикалық редакторда өз элементтерін суреттеп салуға рұқсат етіледі.
- **Академиялық адалдық:** Дайын бөтен кодты, интернеттен жүктелген ойын үлгілерін пайдалану немесе олимпиада кезінде бөгде адамдардың көмегіне жүгіну қатысушыны жарыстан бірден шеттетуге (дисквалификациялауға) әкеп соғады. Олимпиада барысында интернетті, жеке Scratch аккаунттарын, «Рюкзакты», дайын жобалар мен ремикстерді, флеш-тасымалдаушыларды, телефондарды және жасанды интеллект сервистерін пайдалануға тыйым салынады. Ілесіп жүруші мұғалімдердің аудиторияда болуына рұқсат етілмейді.

4. Олимпиада тапсырмалары

Олимпиада екі тапсырманы қамтиды. 5 және 6-сыныптарға арналған тапсырмалар әртүрлі, қорытынды әр параллель бойынша бөлек шығарылады. Тапсырмалардың мәтіні қазақ және орыс тілдерінде құрастырылып, қатысушыларға олимпиада өтетін күні таратылады:

- **1-тапсырма** — техникалық тапсырма бойынша (40 ұпай). Қатысушы бағдарламаны нақты сипаттамаға сәйкес құрастырады; жұмыс бірмәнді тексерілетін дескрипторлар бойынша бағаланады.
- **2-тапсырма** — шығармашылық тақырыптық жоба (60 ұпай). Қатысушы жылдың атаулы оқиғаларына байланысты тақырыпта интерактивті ойын немесе жоба әзірлейді; жобаның міндетті элементтері тапсырма мәтінінде көрсетіледі.

5. Бағалау критерийлері (Максимум — 100 ұпай)

1-тапсырма техникалық тапсырманың дескрипторлары бойынша бағаланады (максимум 40 ұпай). 2-тапсырма критерийлер бойынша топтастырылған дескрипторлармен бағаланады (максимум 60 ұпай); ұпайлардың бөлінісі тапсырма дескрипторларында көрсетілген:

- **Алгоритмдік күрделілік пен логика:** Циклдерді, шартты операторларды, айнымалыларды, клондауды (6-сынып) және оқиға өңдегіштерді дұрыс қолдану. Жүйелік қателердің («қатып қалудың») болмауы.
- **Интерфейс, дизайн және анимация, өз графикасы:** Жобаның эстетикалық безендірілуі, спрайттар қозғалысының бірқалыптылығы, басқарудың ыңғайлылығы. Кірістірілген графикалық редакторда салынған өз спрайттарының болуы.
- **Идеяның ерекшелігі және тақырыпқа сәйкестігі:** Шығармашылық тәсіл, ойынның бірегей сюжеті немесе кейіпкерлердің өзара әрекеттесуінің ерекше механикасы.
- **Нұсқаулық пен сипаттама:** Жобаның ішінде (бастапқы экранда немесе бөлек «Ережелер» экранында) ойын ережелерінің нақты сипаттамасының болуы: қалай ойнау керек, қай батырмаларды басу қажет.

6. Өткізуді ұйымдастыру және жұмыстарды шифрлау

- Аудиториядағы кезекшілер қатысушыларды тіркейді және әрқайсысына шифр береді (мысалы, 5-07, 6-03).
- Қатысушы шифрды файл атауында көрсетеді; жобаның ішінде тегі, аты және мектеп атауы жазылмайды.
- Уақыт аяқталғаннан кейін кезекшілер файлдарды ұйымдастыру комитетінің флешкасына жинап, олардың санын қатысушылар тізімімен тексереді.
- Шифрлар мен қатысушылардың сәйкестік ведомосы ұйымдастырушыда мөрленген конвертте сақталады және жұмыстар тексеріліп біткеннен кейін ашылады.

7. Қорытындылау және марапаттау

- Жоғары санатты информатика мұғалімдері мен IT-әдіскерлерден құралған қазылар алқасы жұмыстарды критерийлер бойынша бағалайды. Жұмыстар шифрланған түрде тексеріледі; қазылар алқасының мүшесі өз білім беру ұйымы оқушыларының жұмыстарын тексермейді. Ұпайлар тең болған жағдайда, 1-тапсырмадан көп ұпай жинаған қатысушыға басымдық беріледі.
- Жеңімпаздар мен жүлдегерлер (1, 2, 3-орындар) 5 және 6-сынып оқушылары арасында бөлек анықталып, Білім бөлімінің I, II, III дәрежелі Дипломдарымен марапатталады.
- Барлық қатысушыларға қатысқаны және шығармашылық талпынысы үшін сертификаттар табысталады.

📊 Олимпиада регламентінің қысқаша картасы:

Олимпиада параметрі	Сипаттамасы және регламенті
Мақсатты аудитория	Семей қ. мектептерінің 5–6 сынып оқушылары (қорытынды параллельдер бойынша бөлек шығарылады)
Бағдарламалау платформасы	Scratch 3.0, офлайн-редактор (.sb3 файлдары)
Турдың ұзақтығы	120 минут (2 сағат)
Максималды ұпай	100 ұпай (1-тапсырма – 40, 2-тапсырма – 60)
Қорытынды құжат	Білім бөлімінің I, II, III дәрежелі дипломдары

*«**Smart bala**» Scratch ортасында бағдарламалау бойынша қалалық олимпиадасын өткізу туралы ережеге*
1-қосымша

ӨТІНІМ

5–6 сынып оқушыларына арналған Scratch ортасында бағдарламалау бойынша «Smart bala» қалалық олимпиадасына қатысуға

Білім беру ұйымы:

_____

№	Қатысушының Т.А.Ә. (толық)	Сыныбы	Оқыту тілі (қазақша / орысша)	Тәлімгер мұғалімнің Т.А.Ә. (толық)	Мұғалімнің байланыс телефоны
1		5			
2		6			

Оқыту тілін көрсету міндетті: тапсырмалар қатысушыға өз оқыту тілінде беріледі.

Білім беру ұйымының басшысы _____ / _____ /

Толтырылған күні: 20__ ж. «___» _____

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении городской олимпиады по программированию в среде Scratch «Smart bala» для учащихся 5-6 классов

1. Общие положения

- **Организатор:** отдел образования города Семей (совместно с ИТ-сообществом / опорной школой).
- **Цель олимпиады:** популяризация алгоритмического мышления, развитие творческих способностей учащихся и навыков визуального программирования в среде Scratch.
- **Участники:** к участию приглашаются учащиеся 5 и 6 классов общеобразовательных школ города (по 2 представителя от организации образования: один учащийся 5 класса и один учащийся 6 класса).

2. Порядок и сроки проведения

- **Дата проведения:** «12» ноября 2026 года. Олимпиада проводится в один тур очно на базе _____ (наименование организации образования).
- **Заявки на участие:** принимаются до «06» ноября 2026 года по форме согласно Приложению 1 с обязательным указанием языка обучения участника.
- **Время на выполнение:** на выполнение двух олимпиадных заданий отводится ровно **120 минут (2 часа)**. Время между заданиями участник распределяет сам; рекомендуется около 45 минут на задание 1 и около 75 минут на задание 2.
- **Формат сдачи:** каждое задание сохраняется отдельным файлом в формате **.sb3** с выданным шифром в имени файла (например, 5-07_Задание1.sb3, 5-07_Задание2.sb3). Файлы собирают дежурные в аудитории на носитель оргкомитета.

3. Технические требования к проектам

- **Среда разработки:** Scratch 3.0, только офлайн-редактор, установленный на компьютерах принимающей школы. Доступ в интернет во время олимпиады отключается.

- **Материалы:** разрешено использовать стандартные спрайты и фоны библиотеки Scratch, а также создавать собственные элементы во встроенном графическом редакторе.
- **Академическая честность:** использование готового чужого кода, скачанных шаблонов игр или помощь посторонних лиц во время олимпиады влечет за собой автоматическую дисквалификацию. Во время олимпиады запрещается пользоваться интернетом, личными аккаунтами Scratch, «Рюкзаком», готовыми проектами и ремиксами, флеш-накопителями, телефонами и сервисами искусственного интеллекта. Сопровождающие учителя в аудиториях не находятся.

4. Задания олимпиады

Олимпиада включает два задания. Задания для 5 и 6 классов разные, итоги подводятся отдельно по каждой параллели. Тексты заданий составляются на казахском и русском языках и выдаются участникам в день проведения олимпиады:

- Задание 1 – по техническому заданию (40 баллов). Участник создаёт программу строго по описанию; работа оценивается по дескрипторам, которые проверяются однозначно.
- Задание 2 – творческое тематическое (60 баллов). Участник разрабатывает интерактивную игру или проект на тему, связанную со знаменательными событиями года; обязательные элементы проекта перечислены в тексте задания.

5. Критерии оценивания (Максимум – 100 баллов)

Задание 1 оценивается по дескрипторам технического задания (максимум 40 баллов). Задание 2 оценивается по дескрипторам (максимум 60 баллов), сгруппированным по критериям; распределение баллов указано в дескрипторах заданий:

- **Алгоритмическая сложность и логика:** Корректное использование циклов, ветвлений, переменных, клонирования (6 класс) и обработчиков событий. Отсутствие системных ошибок («зависаний»).
- **Интерфейс, дизайн и анимация, собственная графика:** Эстетическое оформление проекта, плавность движений спрайтов, удобство управления. Наличие спрайтов, нарисованных во встроенном графическом редакторе.

- **Оригинальность идеи и соответствие теме:** Творческий подход, уникальный сюжет игры или необычная механика взаимодействия персонажей.
- **Инструкция и описание:** Наличие четкого описания правил игры внутри проекта (на стартовом экране или отдельном экране «Правила»): как играть, какие клавиши нажимать.

6. Организация проведения и шифрование работ

- Дежурные в аудиториях проводят регистрацию участников и выдают каждому шифр (например, 5-07, 6-03).
- Участник указывает шифр в именах файлов; фамилия, имя и название школы в проекте не указываются.
- По окончании времени дежурные собирают файлы на носитель оргкомитета и сверяют их количество со списком участников.
- Ведомость соответствия шифров и участников хранится у организатора в запечатанном конверте и вскрывается после проверки работ.

7. Подведение итогов и награждение

- Жюри, состоящее из учителей информатики высшей категории и IT-методистов, оценивает работы согласно критериям. Работы проверяются в зашифрованном виде; член жюри не проверяет работы учащихся своей организации образования. При равенстве баллов более высокое место занимает участник, набравший больше баллов за задание 1.
- Победители и призеры (1, 2, 3 места) определяются отдельно среди учащихся 5 и 6 классов и награждаются **Дипломами Отдела образования** I, II, III степени.
- Всем участникам вручаются сертификаты за участие и творческий подход.

Сводная карточка регламента олимпиады:

Параметр олимпиады	**Описание и регламент**
Целевая аудитория	Учащиеся 5-6 классов школ г. Семей (итоги отдельно по параллелям)
Платформа программирования	Scratch 3.0, офлайн-редактор (файлы .sb3)
Продолжительность тура	120 минут (2 часа)
Максимальный балл	100 баллов (задание 1 – 40, задание 2 – 60)
Итоговый документ	Дипломы I, II, III степени от Отдела образования

Приложение 1
к Положению о проведении городской олимпиады
по программированию в среде Scratch «Smart bala»

ЗАЯВКА

на участие в городской олимпиаде по программированию в среде Scratch «Smart bala» для учащихся 5–6 классов

Организация образования: _____

№	ФИО участника (полностью)	Класс	Язык обучения (казахский / русский)	ФИО учителя-наставника (полностью)	Контактный телефон учителя
1		5			
2		6			

Язык обучения указывается обязательно: задания выдаются участнику на языке обучения.

Руководитель организации образования _____ / _____ /

Дата заполнения «___» _____ 20__ г.