



ที่ ศธ ๐๔๐๐๑/ ๒๕๓๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ กทม. ๑๐๓๐๐

๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ประชาสัมพันธ์การประกวดการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการนานาชาติ ๒๐๒๓ ปีที่ ๗  
เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาทุกเขต

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ที่ ศธ ๐๒๐๕/๖๖๘๐  
ลงวันที่ ๒๑ เมษายน ๒๕๖๖ จำนวน ๑ ชุด

ด้วย สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ได้ขอความร่วมมือประชาสัมพันธ์การจัดการประกวด  
การเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการนานาชาติ ๒๐๒๓ ปีที่ ๗ (International Scratch Olympiad 2023)  
โดยมีกำหนดส่งผลงานระดับประเทศ ภายในวันที่ ๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๖ รายละเอียดตามสิ่งที่ส่งมาด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พิจารณาแล้วเห็นว่า โครงการดังกล่าว  
เป็นการส่งเสริมการเขียนโปรแกรมเชิงสร้างสรรค์ของเด็ก ครู ผู้ปกครองและชุมชนการศึกษาในประเทศไทย  
จึงขอให้ประชาสัมพันธ์โครงการดังกล่าวไปยังหน่วยงานและสถานศึกษาในสังกัด เพื่อจัดส่งผลงานเข้าร่วมการ  
ประกวดการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการนานาชาติ ๒๐๒๓ ปีที่ ๗ ทั้งนี้ หากมีผู้สนใจ  
สามารถสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ Facebook : Focus Academy Thailand หรือหมายเลขโทรศัพท์  
๐๖ ๔๗๗๖ ๐๔๕๕, ๐๘ ๑๔๙๐ ๖๓๓๓

จึงเรียนมาเพื่อทราบและประชาสัมพันธ์ไปยังสถานศึกษาในสังกัดทราบต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายธีร์ กว่างคันทน์)

รองเลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปฏิบัติราชการแทน  
เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักอำนวยการ  
ศูนย์สารสนเทศการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
โทร. ๐ ๒๒๘๘ ๕๕๑๑



๗๕๗

# บันทึกข้อความ

สนก.สพฐ.  
ที่ ๑๑๘๓  
๒๘๖๖๖  
เวลา ๑๕.๐๕

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ศง.  
เลขที่ ๒๐๓๓๑  
วันที่ ๒๗ เม.ย. ๒๕๖๖  
๒๑๒๘)

ส่วนราชการ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ สำนักความสัมพันธ์ต่างประเทศ

ที่ ศธ ๐๒๐๕/ ๖๕๙๐

วันที่ ๒๗ เมษายน ๒๕๖๖

เรื่อง การประกวดการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการนานาชาติ ๒๐๒๓ ปีที่ ๗

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ด้วยมูลนิธิพัฒนามนุษย์นานาชาติไฟท์ส่วมกับสมาคมสันนิบาตมูลนิธิแห่งประเทศไทย  
ในพระบรมราชูปถัมภ์ จัดการประกวดการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการนานาชาติ ๒๐๒๓ ปีที่ ๗  
(International Scratch Olympiad 2023) โดยมีกำหนดส่งผลงานระดับประเทศ ภายในวันที่ ๓๐  
พฤษภาคม ๒๕๖๖ โดยผู้ชนะการประกวดจะได้รับถ้วยรางวัลจากรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ  
และเป็นตัวแทนประเทศไทยเข้าร่วมการแข่งขันระดับนานาชาติต่อไป

ในการนี้ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการขอความร่วมมือจากหน่วยงานของท่าน  
พิจารณาประชาสัมพันธ์ไปยังสถานศึกษาในสังกัดเพื่อจัดส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดการเขียนโปรแกรม  
หุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการฯ โดยมีรายละเอียดดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาดำเนินการต่อไปด้วย จักขอบคุณยิ่ง

(นายพิเชฐ โพธิ์ภักดี)

รองปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ปฏิบัติราชการแทน  
ปลัดกระทรวงศึกษาธิการ

กำหนดการจัดการประกวดการเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการนานาชาติ 2023 ปีที่ 7

International Scratch Olympiad 2023 (ปีที่ 7)

Thai Nation Scratch Olympiad 2023

1 กุมภาพันธ์ ถึง 31 มีนาคม 2566 ท้าหรือความร่วมมือจากองค์กรภาครัฐ เอกชนร่วมสนับสนุน พร้อมเปิดรับสมัครและสอบ  
กรรมการตัดสินการประกวด Scratch Olympiad 2023 (จิตอาสา ไม่มีค่าใช้จ่าย และเมื่อสอบผ่านจะได้รับประกาศนียบัตร)

20 มีนาคม 2566 เปิดรับสมัครส่งผลงาน Scratch เข้าร่วมประกวดระดับประเทศผ่านระบบออนไลน์ ฟรี

30 พฤษภาคม 2566 ปิดสมัครส่งผลงาน Scratch เข้าร่วมประกวดระดับประเทศผ่านระบบออนไลน์

22 มิถุนายน 2566 ยื่นอุทธรณ์

29 มิถุนายน 2566 ประกาศผลการประกวด Scratch ระดับประเทศ และเป็นตัวแทนประเทศไทยประกวดระดับนานาชาติ

1 สิงหาคม 2566 รับถ้วยรัฐมนตรีว่าการฯ

หมายเหตุ : ผู้เข้าร่วมประกวดจะได้รับเกียรติบัตรจาก ฟินแลนด์ ในการเข้าร่วมประกวดทุกคน (หลังสิ้นสุดการประกวด)

International Scratch Olympiad 2023

1 กรกฎาคม 2566 เปิดรับสมัคร การเขียนโปรแกรมหุ่นยนต์โอลิมปิกวิชาการ ในระดับนานาชาติ (มีค่าธรรมเนียมการสมัคร)

30 กันยายน 2566 ปิดรับสมัครระดับนานาชาติ

15-17 ตุลาคม 2566 ประกวด Scratch Olympiad ระดับนานาชาติ

20 ตุลาคม 2566 ยื่นอุทธรณ์

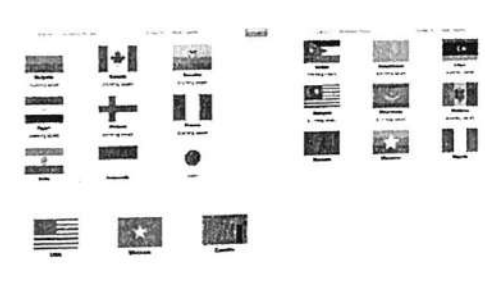
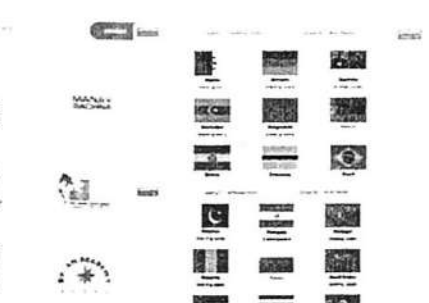
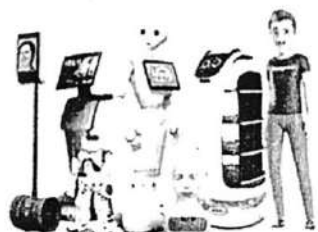
25 ตุลาคม 2566 ประกาศผล Final International Scratch Olympiad 2023 ปีที่ 7 ระดับนานาชาติอย่างเป็นทางการ

กิจกรรมพิเศษ

จัดกิจกรรมค่ายระดับชาติ 24-30 เมษายน 2566 ณ กรุงเทพมหานคร

จัดกิจกรรมค่ายระดับนานาชาติ 24-30 กันยายน 2566 ณ กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ : กำหนดการกิจกรรม วัน เวลา สถานที่ อาจปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม





กฎ  
ของเวทีคัดเลือกทีมชาติไทย  
นานาชาติ ครั้งที่ 7  
**Scratch Creative Programming Olympiad 2023**  
(แก้ไขล่าสุด 23.03.2023)

**1 ระเบียบทั่วไป เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของ เวทีคัดเลือก Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย**

1.1 เวทีคัดเลือกระดับประเทศของไทยในการแข่งขัน Scratch Creative Programming Olympiad 2023 ระดับนานาชาติครั้งที่ 7 (ต่อไปนี้จะ เรียกว่าเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย ) จัดขึ้นเพื่อสนับสนุนนักเรียนและอาจารย์ ' มีความคิดริเริ่มในการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมด้วยภาพ Scratch อย่างสร้างสรรค์ และเพื่อให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในโครงการวิศวกรรมที่เป็นนวัตกรรมใหม่

1.2 วัตถุประสงค์ของ เวที Scratch Olympiad ทีมชาติไทย :

- เพื่อเป็นการก่อตัวและพัฒนาชุมชน Scratch ในประเทศไทย
- เพื่อเป็นการส่งเสริมการเขียนโปรแกรมเชิงสร้างสรรค์ของเด็ก ครู ผู้ปกครองและชุมชนการศึกษาในประเทศไทย
- เพื่อเป็นการพัฒนา ปรับปรุง การคิด อัลกอริทึม ของนักเรียน และ ครูไทย;
- เพื่อนำมาปรับปรุงวิธีพัฒนาความสามารถของเด็กและวัยรุ่นไทย
- เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะวิชาชีพครูผู้สอนไทย;
- เพื่อเป็นการระดมผู้เข้าร่วมที่แข็งแกร่งที่สุดในประเทศไทย

1.3 ภาษาทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศคือภาษาอังกฤษและภาษาไทย

**2 ผู้จัด เวที Scratch Olympiad ทีมชาติ ไทย**

2.1 การจัดการทั่วไปขององค์กรและการจัด เวที ระดับชาติ ของ Scratch Olympiad ดำเนินการโดยคณะกรรมการจัดงาน เวทีระดับชาติของไทย

2.2 เวทีระดับชาติ ของ Scratch Olympiad จัดขึ้นโดยการสนับสนุนด้านเทคนิค ข้อมูล วิธีการ และองค์กรจากคณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad, ROBBO company, Focus Academy Thailand โดย Focus Foundation และองค์กร สถาบัน และบุคคลอื่นๆ ที่สนใจ

**3 คณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทย**

3.1 คณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทย ประกอบด้วยตัวแทนจากองค์กร สถาบัน และบุคคลพันธมิตรของ เวที Scratch Olympiad ระดับชาติของไทย

3.2 คณะกรรมการจัดการแข่งขัน Scratch Olympiad ทีมชาติไทยเห็นชอบ Roadmap ในการเตรียมการและจัด เวที Scratch Olympiad ระดับ ชาติของไทย

3.3 คณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทยพิจารณาและอนุมัติระเบียบขั้นสุดท้ายของ เวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย

**4 วัน สถานที่ และขั้นตอนการดำเนินการจัด เวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทย**

4.1 เวที Scratch Olympiad ทีมชาติไทย ห่างเหิน

4.2 เว็บไซต์อย่างเป็นทางการของ เวที Scratch Olympiad ทีมชาติไทยคือ [creativeprogramming.org/th](http://creativeprogramming.org/th)

4.3 ระยะเวลาการแข่งขัน Scratch Olympiad ทีม ชาติไทย:

เปิดรับสมัคร - 1 เมษายน 2566 - 30 พฤษภาคม 2566

ประกาศผลเบื้องต้น- 15 มิถุนายน 2566

รับเรื่องอุทธรณ์ - 15 มิถุนายน 2566 - 16 มิถุนายน 2566

การประกาศผลขั้นสุดท้าย - 22 มิถุนายน 2566

4.4 การเข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย เป็นรายบุคคล

4.5 การส่งใบสมัครเพื่อเข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับ ชาติของประเทศไทย อยู่ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวทีScratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทย

4.6 ผู้เข้าร่วม 1 คนสามารถสมัครได้เพียงครั้งเดียวเพื่อเข้าร่วม การเสนอชื่อใน เวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย

### 5 ผู้เข้าร่วม เวที Scratch Olympiad ทีมชาติไทย

นักเรียนขององค์กรการศึกษาตั้งแต่อายุ 7 ปี ตลอดจนนักเรียนของมหาวิทยาลัยการสอนและคณาจารย์ที่พำนักถาวรในอาณาเขตของประเทศไทยและ พลเมืองของประเทศไทย ที่พำนักชั่วคราวในต่างประเทศสามารถเข้าร่วมใน เวที ระดับชาติ ของ Scratch Olympiad ได้โดยไม่ต้องเตรียมการล่วงหน้า คุณสมบัติ.

กฎโดยละเอียดสำหรับการรับสมัครผู้เข้าร่วม เวที Scratch Olympiad ระดับ ประเทศของไทย มีอธิบายไว้ใน หัวข้อ 6 " ระเบียบวินัยและการเสนอชื่อผู้เข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับ ประเทศของไทย" ของกฎ เหล่านี้ อายุของผู้เข้าร่วมถือเป็นวันที่ 22 มิถุนายน 2023

### 6 วินัยและการเสนอชื่อ เวที Scratch Olympiad ทีม ชาติไทย

6.1 เวทีการแข่งขัน Scratch Olympiad ระดับประเทศแบ่งออกเป็น 2 สาขาวิชา ได้แก่

- Scratch - การเขียนโปรแกรมเชิงสร้างสรรค์บน Scratch;
- RobboScratch - การเขียนโปรแกรมเชิงสร้างสรรค์บน RobboScratch โดยใช้หุ่นยนต์เคลื่อนที่ ROBBO Kit และห้องปฏิบัติการดิจิทัล ROBBO Lab

6.2 ผู้เข้าร่วมการแข่งขัน Scratch Olympiad ในแต่ละเวทีของ การแข่งขัน Scratch Olympiad จะแบ่งตาม อายุ อนุญาตให้เข้าร่วมการเสนอชื่อสำหรับกลุ่มอายุที่มากกว่าอายุจริงของผู้เข้าร่วม การเสนอชื่อแต่ละครั้งมีหน้าที่ของตนเองและค่าจำกัดความของผลลัพธ์

6.3 วินัย และระเบียบการดำเนินการประกวด "Scratch"

6.3.1 โครงการของผู้เข้าร่วมในวินัย "Scratch" สามารถทำได้ใน MIT Scratch หรือ RobboScratch

6.3.2 ข้อมูลโดยละเอียดเกี่ยวกับ MIT Scratch มีอยู่ใน [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)

6.3.3 ข้อมูลโดยละเอียด เกี่ยวกับ RobboScratch มีอยู่ใน [robbo.world/apps](https://robbo.world/apps)

6.3.4 การเสนอชื่อ "My world (โลกของฉัน)"

-โครงการของผู้เข้าร่วมอายุ 7-8 ปีได้รับการยอมรับให้เข้าร่วมในการเสนอชื่อ

-โครงการนี้เป็นเรื่องราวที่เคลื่อนไหว - จะต้องสร้างในสภาพแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Scratch ผู้เข้าร่วมเลือก วัตถุประสงค์สำหรับการสังเกตหรือการวิจัยจากโลกรอบตัว สร้างโครงเรื่องที่สนุกสนานและสร้างเรื่องราวที่เคลื่อนไหว หัวข้ออาจแตกต่างกันไป เช่น ครอบครัว ของเล่น สัตว์เลี้ยง บ้าน เพื่อน ฯลฯ

6.3.5 การเสนอชื่อ "My book (หนังสือของฉัน)"

-โครงการของผู้เข้าร่วมอายุ 9-10 ปีได้รับการยอมรับให้เข้าร่วมในการเสนอชื่อ

-โปรเจกต์นี้เป็นเรื่องราวแอนิเมชันที่มีเสียงพากย์ - ต้องสร้างในสภาพแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Scratch

-ผู้เข้าร่วมเลือกผลงานที่ชื่นชอบของนักเขียนหรือกวีและเล่าเรื่องราวผ่านแอนิเมชัน

-ผู้เข้าร่วมสามารถสวมบทบาทเป็นผู้แต่งผลงานและนำเสนอเรื่องราวแอนิเมชันที่แปลงเสียงจากการแต่งเพลงของเขาเอง

6.3.6 การเสนอชื่อ "Know-all รอบรู้"

-โครงการของผู้เข้าร่วมอายุ 11-12 ปีได้รับการยอมรับให้เข้าร่วมในการเสนอชื่อ

-โปรเจกต์นี้เป็นแบบทดสอบเกมคอมพิวเตอร์ - ต้องทำในสภาพแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Scratch

-ผู้เข้าร่วมเลือกหนึ่งในสาขาวิชา/สหวิทยาการ: "คณิตศาสตร์", "ประวัติศาสตร์", "วิทยาการหุ่นยนต์" ฯลฯ มาพร้อมกับโครงเรื่องการสอน สร้างตัวละครที่มีบทบาทเป็นโฮสต์แบบทดสอบ สร้างคำถามประเภทต่างๆ โปรแกรมตัวนับคำตอบที่ถูกต้อง/ผิด

6.3.7 การเสนอชื่อ "Games เกม"

-โครงการของผู้เข้าร่วมอายุ 13-14 ปีได้รับการยอมรับให้เข้าร่วมในการเสนอชื่อ

-โครงการเป็นเกมคอมพิวเตอร์ - ต้องดำเนินการในสภาพแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Scratch

ผู้เข้าร่วมสามารถสร้างเกมใหม่หรือใช้พื้นฐานของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีชื่อเสียง

เกมควรเป็นโครงการที่สมบูรณ์ซึ่งเข้าใจได้สำหรับผู้เริ่มต้น เกมต้องมีอย่างน้อยสามส่วน: จุดเริ่มต้น ช่วงเวลาของเกม ตอนจบของเกม

6.3.8 การเสนอชื่อ " STREAM Project โครงการ STREAM"

โครงการของผู้เข้าร่วมอายุ 15-18 ปีได้รับการยอมรับให้เข้าร่วมในการเสนอชื่อ

โครงการนี้เป็นแหล่งข้อมูลการศึกษาทางอิเล็กทรอนิกส์ - จะต้องดำเนินการในสภาพแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Scratch

โครงการ STREAM ภายใตกรอบของ เวที ระดับชาติ ของ Scratch Olympiad เป็นทรัพยากรทางการศึกษา อิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นที่จุดเชื่อมต่อของวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี หุ่นยนต์ วิศวกรรม ศิลปะ คณิตศาสตร์ ผู้เข้าร่วม

สามารถเลือกที่จะพัฒนา: แบบจำลองเชิงโต้ตอบของกระบวนการหรือปรากฏการณ์จริง, ตัวจำลองพร้อมการวินิจฉัยทักษะของผู้ใช้, ภารกิจการฝึกอบรม ฯลฯ

### 6.3.9 การเสนอชื่อ "Scratch School"

-โครงการของผู้เข้าร่วมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปสามารถเข้าร่วมในการเสนอชื่อได้

-โครงการนี้เป็นแหล่งข้อมูลทางการศึกษาทางอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นโครงการการสอนที่ดำเนินการในสภาพแวดล้อมการเขียนโปรแกรม Scratch

-โครงการสอนภายใต้กรอบของเวที ระดับประเทศ ของ Scratch Olympiad เป็นทรัพยากรทางการศึกษาอิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นในหัวข้อแบบสุ่ม ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกที่จะพัฒนา: แบบจำลองเชิงโต้ตอบ (เลียนแบบพร้อมข้อเสนอแนะ) ของวัตถุจริง กระบวนการหรือปรากฏการณ์ จำลองพร้อมการวินิจฉัยทักษะของผู้ใช้ ภารกิจฝึกอบรม เกมฝึกอบรม ฯลฯ ในเนื้อหาของทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ ผู้เข้าร่วมควรระบุให้ชัดเจน แสดงให้เห็นถึงสาระสำคัญขององค์ประกอบการเรียนรู้ที่กำลังศึกษา โครงการควรมีลักษณะการศึกษาโดยสอนผู้ใช้ความรู้ (หัวข้อ) และทักษะบางอย่าง

### 6.3.10 เพื่อมีส่วนร่วมในการเสนอชื่อ "Scratch" ของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศ

ผู้เข้าร่วม:

a) เลือกการเสนอชื่อ (คุณสามารถเลือกการเสนอชื่อ (หัวข้อ) กลุ่ม อายุที่สูงกว่า อายุตัวเองได้) ;

b) มาพร้อมกับแนวคิดดั้งเดิมที่สอดคล้องกับการเสนอชื่อที่เลือกอย่างเคร่งครัดเตรียมสื่อสร้างสรรค์ (พื้นหลัง, สไลด์, เสียง) ;

c) เขียนโค้ดโดยใช้ MIT Scratch หรือRobboScratch

d) วาง หน้าชื่อเต็มของ เวทีระดับชาติ ของ Scratch Olympiad ในโครงการ; หน้าชื่ออยู่ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของ เวที ระดับชาติ ของ Scratch Olympiad ;

e.1) หากโครงการอยู่ใน MIT Scratch-วางโครงการบนแพลตฟอร์ม [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu) ทำให้เผยแพร่สู่สาธารณะ (ปุ่ม "แบ่งปัน")วางคำแนะนำสั้นๆ ในส่วน "คำแนะนำ" เกี่ยวกับการเริ่มต้นและการใช้งานโครงการสำเร็จรูปสำหรับผู้ตรวจสอบวางในส่วน "หมายเหตุและเครดิต" ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เนื้อหาของผู้เขียนรายอื่นในโครงการ

e.2) หากโครงการถูกสร้างขึ้นบน RobboScratch ผู้เข้าร่วมจะบันทึกโครงการในรูปแบบ sb3 อัปโหลดไปยังแพลตฟอร์ม [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu) และวางไว้บนแพลตฟอร์มเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ (ปุ่ม "แบ่งปัน") วางคำแนะนำสั้นๆ ในส่วน "คำแนะนำ" เกี่ยวกับการเริ่มต้นและการใช้งานโครงการสำเร็จรูปสำหรับผู้ตรวจสอบ วางในส่วน "หมายเหตุและเครดิต" ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เนื้อหาของผู้เขียนรายอื่นในโครงการ

f.1) ส่งใบสมัครเข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับ ประเทศของไทยผ่านแบบฟอร์มการลงทะเบียนโดยใช้ลิงก์บนหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับ ประเทศของไทยโดยระบุว่า "ใหม่" ในช่อง "ประเภทการสมัคร" ของแบบฟอร์มลงทะเบียน เมื่อส่งใบสมัครแล้ว ห้ามเปลี่ยนแปลงใดๆ กับโครงการ โครงการที่มีวันที่เปลี่ยนแปลงล่าสุดหลังวันที่ยื่นใบสมัครจะถูกตัดสิทธิ์

f.2) หากไม่สามารถปฏิบัติตาม ข้อ 6.3.10.f.1 ด้วยเหตุผลใดก็ตาม - ให้ติดต่อคณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทยโดยใช้ข้อมูลติดต่อที่ระบุไว้ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย และตกลงตามลำดับการส่งใบสมัครเป็นรายบุคคล

g) ตรวจสอบให้แน่ใจว่าใบสมัครของเขา/เธอปรากฏในรายการใบสมัครที่เผยแพร่บนหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทย ถ้าไม่ - ติดต่อคณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทยโดยใช้ข้อมูลการติดต่อที่ระบุไว้ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของ เวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทย และค้นหาเหตุผล

h) หลังจากใบสมัครของเขา/เธอผ่านการกลั่นกรองแล้ว จะได้รับอีเมลยืนยันที่ระบุสถานะปัจจุบันของใบสมัครจากผู้ดูแลเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย ไปยังที่อยู่อีเมลที่ระบุไว้ในใบสมัคร

i.1) หากใบสมัครผ่านการกลั่นกรองเรียบร้อยแล้ว และในรายชื่อใบสมัครของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศ ใบสมัครของเขา/เธอมีสถานะเป็น "ยอมรับ" - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าชื่อของเขา/เธออยู่ในรายชื่อผู้เข้าร่วมที่เผยแพร่บนหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของ เวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทยในการเสนอชื่อที่เกี่ยวข้อง และรอการประกาศผลการแข่งขันเบื้องต้นของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทยตามกรอบเวลาที่ระบุไว้ในข้อ 4.3 ของกฎเหล่านี้

i.2) หากใบสมัครไม่ผ่านการกลั่นกรองและสถานะ "ถูกต้อง" ถูกระบุสำหรับใบสมัครของเขา/เธอในรายการใบสมัครของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศ - แก้ไขข้อสังเกตที่สอดคล้องกับรหัสข้อผิดพลาดที่ระบุสำหรับของเขา / ใบสมัครของเธอในรายการแอปพลิเคชันและอธิบายโดยละเอียดในข้อ 7.1 ของกฎเหล่านี้ จากนั้นสมัครใหม่ผ่านแบบฟอร์มการลงทะเบียน โดยระบุในฟิลด์ "ประเภทแอปพลิเคชัน" สถานะ "แก้ไขแล้ว" จากนั้น - ตามข้อ 6.3.10 .g, 6.3.10.h และ 6.3.10.i ของกฎเหล่านี้ ในกรณีนี้ ใบสมัครก่อนหน้าของผู้เข้าร่วมจะถูกปฏิเสธ และใบสมัครที่ส่งใหม่จะได้รับการยอมรับสำหรับการพิจารณา เมื่อส่งใบสมัครแล้ว ห้ามเปลี่ยนแปลงใดๆ กับโครงการ

i.3) หากใบสมัครไม่ผ่านการกลั่นกรองและอยู่ในรายชื่อใบสมัครของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศ ใบสมัครของเขา/เธอมีสถานะ "ถูกปฏิเสธ" -ดำเนินการตามรหัสข้อผิดพลาดที่ระบุสำหรับใบสมัครของเขา/เธอใน รายการแอปพลิเคชันและอธิบายโดยละเอียดในข้อ 7.1 ของกฎเหล่านี้

#### 6.4 วินัย "RobboScratch"

6.4.1 โครงการของผู้เข้าร่วมในระเบียบวินัย "RobboScratch" ควรทำใน RobboScratch

6.4.2 ข้อมูลโดยละเอียดเกี่ยวกับ RobboScratch มีอยู่ใน [robbo.world/apps](http://robbo.world/apps)

6.4.3 ข้อมูลโดยละเอียดเกี่ยวกับหุ่นยนต์เคลื่อนที่ ROBBO ROBBO Robot kit และห้องปฏิบัติการดิจิทัล ROBBO ROBBO Lab มีอยู่ใน [robbo.world/products](http://robbo.world/products)

6.4.4 การเสนอชื่อ "Control Center ศูนย์ควบคุม"

\*\*ในการเสนอชื่อผู้เข้าร่วมแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มอายุ: 7-10 ปี, 11-14 ปี, 15-18 ปี และ 18 ปีขึ้นไป

-โครงการกำลังใช้ ROBBO Lab เป็นแผงควบคุมพร้อมชุดเซ็นเซอร์และอุปกรณ์ส่งออกสำหรับการจำลองโลกทางกายภาพในสภาพแวดล้อม RobboScratch

โลกเสมือนจริงที่มี ROBBO Lab สามารถเป็นระบบอัจฉริยะเพื่อการประหยัดทรัพยากร (ปิดการใช้ไฟฟ้าเมื่อปิดประตู ลอดอุณหภูมิห้องเมื่อไม่มีใครอยู่ เป็นต้น) โครงการนี้สามารถใช้กระบวนการอัตโนมัติ กิจกรรมการวิจัย และการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของคนพิการ ตัวอย่างเช่น ระบบอัตโนมัติสำหรับการรดน้ำต้นไม้ การปิดกันช่องอากาศของยานอวกาศ การปรับที่วางและเฟอร์นิเจอร์เพื่อช่วยเหลือผู้พิการ การใช้พารามิเตอร์ด้านสิ่งแวดล้อมสำหรับการสังเกตและพยากรณ์อากาศ เป็นต้น

อิทธิพลใดๆ ต่อเซ็นเซอร์หรือปุ่มของ ROBBO Lab จะจำลองปัจจัยแวดล้อมทางกายภาพ และอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของวัตถุเสมือนในสภาพแวดล้อม RobboScratch อุปกรณ์เอาต์พุตของ ROBBO Lab - ไฟ LED สีแดง เหลือง เขียว ขาว และลำโพงสามารถใช้เป็นตัวบ่งชี้การเปลี่ยนแปลงในโลกจริงและโลกเสมือน

\*สำหรับกลุ่มอายุน้อยกว่า "อายุ 7-10 ปี" กิจกรรมอาจเกิดขึ้นจริงหรือในเทปนิยายก็ได้

\*สำหรับกลุ่มอายุ "อายุ 11-14 ปี" และ "อายุ 15-18 ปี" อาจเป็นโครงการบ้านอัจฉริยะ ฟาร์มอัจฉริยะ ยานอวกาศ รถชุด ศูนย์ฟื้นฟู ฯลฯ

\*สำหรับกลุ่มอายุ "18 ปีขึ้นไป" การเลือกหัวข้อโครงการจะพิจารณาจากงานระดับมืออาชีพ

อุปกรณ์หลัก: ROBBO Lab.

อุปกรณ์เสริม (ทางเลือก): เซ็นเซอร์ ROBBO สำหรับห้องปฏิบัติการ ชุดการศึกษา ROBBO Electronics และ/หรือวัสดุที่มีประโยชน์สำหรับการสร้างสรรค์

#### 6.4.5 การเสนอชื่อ "Mobile Robot หุ่นยนต์เคลื่อนที่"

ในการเสนอชื่อผู้เข้าร่วมแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มอายุ: 7-10 ปี, 11-14 ปี, 15-18 ปี และ 18 ปีขึ้นไป

-โครงการกำลังใช้ ROBBO Robot kit เป็นอุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนที่ตามอัลกอริทึมที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ไฟแสดงสถานะกะพริบ ส่งคัมเพล็กซ์ เปลี่ยนแปลงการเคลื่อนไหวตามสภาพแวดล้อมและการอ่านเซ็นเซอร์ และทำงานที่มีประโยชน์ด้วยความช่วยเหลือจากอุปกรณ์จับยึดหรือการดัดแปลงอื่นๆ .

\*หุ่นยนต์ติดล้อสามารถรับรู้โลกรอบตัว ส่งสินค้า ออกจากเศษหินหรือดับไฟได้

\*สำหรับกลุ่มอายุน้อยกว่า "อายุ 7-10 ปี" กิจกรรมอาจเกิดขึ้นจริงหรือในเทปนิยายก็ได้

\*สำหรับกลุ่มอายุ "อายุ 11-14 ปี" และ "อายุ 15-18 ปี" อาจเป็นงานด้านวิศวกรรมที่จะสร้างผู้ช่วยหุ่นยนต์เฉพาะทางสำหรับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน งานด้านอาชีพ หรืองานด้านการวิจัย ตัวอย่างของงาน ได้แก่ ทำความสะอาด ทำอาหาร ค้นหาสิ่งของ ดับไฟ ค้นหาอาชญากร ปกป้องสิ่งของ สืบสวนและปกป้องธรรมชาติ ฯลฯ

\*สำหรับกลุ่มอายุ "18 ปีขึ้นไป" การเลือกหัวข้อโครงการจะพิจารณาจากงานระดับมืออาชีพ

อุปกรณ์หลัก: ROBBO Robot kit.

อุปกรณ์เสริม (อุปกรณ์เสริม): ROBBO Expansion pack สำหรับ Robot kit, ROBBO Electronics education kit และ/หรือวัสดุที่มีประโยชน์สำหรับการสร้างสรรค์

#### 6.4.6 การเสนอชื่อ "ROBBO team"

ในการเสนอชื่อผู้เข้าร่วมแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มอายุ: 7-10 ปี, 11-14 ปี, 15-18 ปี และ 18 ปีขึ้นไป

การเสนอชื่อแนะนำการใช้ ROBBO Robot kit และ ROBBO Lab ร่วมกัน

ใน RobboScratch คุณสามารถเชื่อมต่อทั้ง ROBBO Robot kit และ ROBBO Lab ได้พร้อมกัน เป็นไปได้ที่จะตั้งโปรแกรมแบ่งปันข้อมูลจากเซ็นเซอร์ของ ROBBO Robot kit และ ROBBO Lab และสามารถแบ่งปันอุปกรณ์เอาต์พุตได้ ตัวอย่างเช่น: หากชุด ROBBO Robot พบบังคับขวาง ROBBO Lab จะสว่างเป็นสีแดงและส่งเสียงเตือนจากลำโพง หรือสามารถปรับกำลังของมอเตอร์ชุด ROBBO Robot ได้โดยใช้โพเทนซีอเมเตอร์ ROBBO Lab

\*สำหรับกลุ่มอายุน้อยกว่า "อายุ 7-10 ปี" กิจกรรมอาจเกิดขึ้นจริงหรือในเทปนิยายก็ได้

\*สำหรับกลุ่มอายุ "อายุ 11-14 ปี" และ "อายุ 15-18 ปี" อาจเป็นได้ เช่น บ้านอัจฉริยะ + หุ่นยนต์ป้องกัน ฟาร์มอัจฉริยะ + หุ่นยนต์รดน้ำ ยานอวกาศ + โมดูลสินค้า รถชุด + รถบรรทุก ศูนย์ฟื้นฟู + รถขนส่งผู้ป่วย เป็นต้น

\*สำหรับกลุ่มอายุ "18 ปีขึ้นไป" การเลือกหัวข้อโครงการจะพิจารณาจากงานระดับมืออาชีพ

อุปกรณ์หลัก: ROBBO Robot kit และ ROBBO Lab

อุปกรณ์เสริม (ทางเลือก): เซ็นเซอร์ ROBBO สำหรับห้องปฏิบัติการ, ROBBO Expansion pack สำหรับชุดหุ่นยนต์, ชุดการศึกษา ROBBO Electronics และ/หรือวัสดุที่มีประโยชน์สำหรับการสร้างสรรค์

6.4.7 สภาพแวดล้อมภายในระเบียบวินัย "RobboScratch" ของเวทีระดับประเทศของ Scratch Olympiad คือ ชุดของวัตถุทางกายภาพเพิ่มเติมที่สร้างขึ้นโดยผู้เขียนโครงการ ซึ่งกำหนดตำนาน โครงเรื่อง และปฏิสัมพันธ์ของอุปกรณ์หลักของการเสนอชื่อ ภายในโครงการ. ซึ่งอาจรวมถึงแบบจำลอง ภาคสนาม โมดูลเพิ่มเติมและส่วนขยายของอุปกรณ์หลัก อุปกรณ์เสริมที่ทำจากส่วนประกอบของชุดการศึกษา ROBBO Electronics และ/หรือวัสดุที่มีประโยชน์สำหรับการสร้างสรรค์

6.4.8 เพื่อมีส่วนร่วมในการเสนอชื่อวินัย "RobboScratch" ของเวทีการแข่งขัน Scratch Olympiad ระดับประเทศ ผู้เข้าร่วม:

a) เลือกการเสนอชื่อ (คุณสามารถเลือกการเสนอชื่อกลุ่มอายุที่เก่ากว่าได้) ;

b) คิดค้นแนวคิดดั้งเดิมที่สอดคล้องกับการเสนอชื่อที่เลือกอย่างเคร่งครัด เตรียมสื่อสร้างสรรค์ (พื้นหลัง สไลด์ เสียง สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ทำจากอุปกรณ์เสริม และ/หรือวัสดุที่มีประโยชน์สำหรับการสร้างสรรค์);

c) ตั้งโปรแกรม ROBBO Robot kit, ROBBO Lab หรืออุปกรณ์เหล่านี้ร่วมกันโดยอิสระเพื่อสาธิตโครงการในสภาพแวดล้อม RobboScratch

d) วางหน้าชื่ออย่างเป็นทางการของ เวทีระดับชาติของ Scratch Olympiad ในโครงการ; หน้าชื่ออยู่ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของ เวทีระดับชาติของ Scratch Olympiad ;

e) บันทึกโครงการในไฟล์ sb3 ด้วยชื่อของโครงสร้างต่อไปนี้ -

นามสกุล\_name\_country\_city\_nomination .sb3 โดยที่ "นามสกุล" คือนามสกุลของผู้เข้าร่วม "ชื่อ" คือชื่อของผู้เข้าร่วม "ประเทศ" คือประเทศของผู้เข้าร่วม "เมือง" คือ เมืองของผู้เข้าร่วม "การเสนอชื่อ" คือการเสนอชื่อผู้เข้าร่วม ขนาดไฟล์โครงการสูงสุดที่อนุญาตคือ 100 Mb

f) รับและแก้ไขงานนำเสนอวิดีโอสองรายการตามข้อ 7.5 ของกฎเหล่านี้ ขนาดสูงสุดที่อนุญาตของไฟล์วิดีโอแต่ละไฟล์คือ 100 MB

g) ส่งใบสมัครเข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับ ประเทศของไทย ผ่านแบบฟอร์มการลงทะเบียนโดยใช้ลิงก์บนหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับ ประเทศของไทยโดยระบุ "ใหม่" ในช่อง "ประเภทการสมัคร" ของแบบฟอร์มลงทะเบียนซึ่งรวมถึง:

g.1) อัปโหลดไฟล์โครงการในรูปแบบ sb3 จากข้อ 6.4.8.e (คุณต้องลงชื่อเข้าใช้บัญชี Google ของคุณเพื่ออัปโหลดไฟล์)

g.2) อัปโหลดไฟล์วิดีโอสองไฟล์จากข้อ 6.4.8.f (คุณต้องลงชื่อเข้าใช้บัญชี Google ของคุณเพื่ออัปโหลดไฟล์)

g.3) หากไม่สามารถปฏิบัติตามข้อ 6.4.8.g.1 และ 6.4.8.g.2 ด้วยเหตุผลใดก็ตาม - ติดต่อคณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทยโดยใช้ข้อมูลติดต่อที่ระบุไว้ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของ เวทีการแข่งขัน Scratch Olympiad ระดับประเทศ และตกลงลำดับการส่งใบสมัครเป็นรายบุคคล

h) ตรวจสอบให้แน่ใจว่าใบสมัครของเขา/เธอปรากฏในรายการใบสมัครที่เผยแพร่บนหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทย ถ้าไม่ - ติดต่อคณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ทีมชาติไทยโดยใช้ข้อมูลการติดต่อที่ระบุไว้ในหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทยและค้นหาเหตุผล

i) หลังจากที่ใบสมัครของเขา/เธอผ่านการกลั่นกรองแล้ว จะได้รับอีเมลยืนยันที่ระบุสถานะปัจจุบันของใบสมัครจากผู้ดูแลเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยไปยังที่อยู่อีเมลที่ระบุไว้ในใบสมัคร

j.1) หากใบสมัครผ่านการกลั่นกรองเรียบร้อยแล้ว และในรายชื่อใบสมัครของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย ใบสมัครของเขา/เธอมีสถานะเป็น "ยอมรับ" - ตรวจสอบให้แน่ใจว่าชื่อของเขา/เธออยู่ในรายชื่อ ผู้เข้าร่วมที่เผยแพร่บนหน้าเว็บอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทยในการเสนอชื่อที่เกี่ยวข้อง และรอการตีพิมพ์ผลการแข่งขันเบื้องต้นของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทยตามกรอบเวลาที่ระบุไว้ในข้อ 4.3 ของกฎเหล่านี้

j.2) หากใบสมัครไม่ผ่านการกลั่นกรองและสถานะ "ถูกต้อง" ถูกระบุสำหรับใบสมัครของเขา/เธอในรายการใบสมัครของเวทีระดับประเทศของ Scratch Olympiad - แก้ไขข้อสังเกตที่สอดคล้องกับรหัสข้อผิดพลาดที่ระบุสำหรับของเขา / ใบสมัครของเธอในรายการแอปพลิเคชันและอธิบายโดยละเอียดในข้อ 7.1 ของกฎเหล่านี้ จากนั้นสมัครใหม่ผ่านแบบฟอร์มการลงทะเบียน โดยระบุในฟิลด์ "ประเภทแอปพลิเคชัน" สถานะ "แก้ไขแล้ว" จากนั้น - ตามข้อ 6.4.8



.h, 6.4.8.i และ 6.4.8.j ของกฎเหล่านี้ ในกรณีนี้ ใบสมัครก่อนหน้าของผู้เข้าร่วมจะถูกปฏิเสธ และใบสมัครที่ส่งใหม่จะได้รับการยอมรับสำหรับการพิจารณา เมื่อส่งใบสมัครแล้ว ห้ามเปลี่ยนแปลงใดๆ กับโครงการ  
 ญ.3) หากใบสมัครไม่ผ่านการกลั่นกรองและในรายชื่อใบสมัครของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศ ใบสมัครของเขา/เธอมีสถานะ "ถูกปฏิเสธ" - ดำเนินการตามรหัสข้อผิดพลาดที่ระบุสำหรับใบสมัครของเขา/เธอในรายการแอปพลิเคชันและอธิบายโดยละเอียดในข้อ 7.1 ของกฎเหล่านี้

## 7 หลักเกณฑ์การประเมินโครงการ

7.1 การตรวจสอบเบื้องต้นของการออกแบบโครงการของผู้เข้าร่วมดำเนินการโดยผู้ดูแลเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยในระหว่างการรับใบสมัครเพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดต่อไปนี้:

No	คำอธิบาย	รหัสข้อผิดพลาด
1	ใบสมัครของผู้เข้าร่วมจะต้องกรอกเป็นภาษาทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับชาติของไทย จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	AL
2	ต้องระบุข้อมูลของผู้เข้าร่วมในใบสมัครให้ถูกต้อง จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	PD
3	อายุของผู้เข้าร่วมจะต้องสอดคล้องกับการเสนอชื่อที่ส่งใบสมัคร โดยคำนึงถึงข้อ 6.2 ของกฎเหล่านี้ ใบสมัครของผู้เข้าร่วมที่ไม่ตรงกับกลุ่มอายุของการเสนอชื่อที่เลือกจะถูกปฏิเสธ	PA
4	ผู้เข้าร่วมสามารถสมัครได้เพียงหนึ่งชื่อเท่านั้น หากมีใบสมัครในการเสนอชื่อหนึ่งที่ได้ส่งไปแล้วและอยู่ในสถานะ "ยอมรับ" หรือ "ถูกต้อง" ใบสมัครที่ตามมาทั้งหมดในการเสนอชื่ออื่นๆ จะถูกปฏิเสธ	AN
5	ผู้เข้าร่วมสามารถส่งใบสมัครปัจจุบันเพียงใบเดียวในการเสนอชื่อ: ใบสมัครใหม่หรือที่แก้ไขแล้ว หากส่งใบสมัครไปแล้วและอยู่ในสถานะ "ยอมรับ" ใบสมัครที่ตามมาทั้งหมดจะถูกปฏิเสธ	AA
6	โปรเจกต์ของผู้เข้าร่วมจะต้องทำในภาษาทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	PL
7	วิดีโอของผู้เข้าร่วมต้องเป็นภาษาราชการของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย (เฉพาะสำหรับการเสนอชื่อเข้าชิงสาขา "RobboScratch" เท่านั้น) จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	VL
8	โปรเจกต์ของผู้เข้าร่วมจะต้องมีหน้าชื่ออย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศที่กรอกอย่างถูกต้อง จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	TP
9	ลิงก์ไปยังโครงการของผู้เข้าร่วมบน <a href="https://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a> จะต้องเปิด (สำหรับการเสนอชื่อวินัย "Scratch" เท่านั้น) จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	IL

10	ไฟล์โปรเจกต์ของผู้เข้าร่วมต้องเปิดใน RobboScratch3 (สำหรับการเสนอชื่อวินัย " RobboScratch " เท่านั้น) จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	IF
11	วิดีโอของผู้เข้าร่วมต้องเปิดในโปรแกรมเล่นมาตรฐาน (สำหรับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล " RobboScratch " เท่านั้น) จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	IV
12	ต้องกรอก ส่วน "คำแนะนำ Instructions" ในโครงการของผู้เข้าร่วมใน <a href="http://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a> ให้ถูกต้อง (สำหรับการเสนอชื่อวินัย "Scratch" เท่านั้น) จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	EI
13	ต้องกรอกส่วน "หมายเหตุและเครดิต Notes and Credits" ในโครงการของผู้เข้าร่วมใน <a href="http://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a> ให้ถูกต้อง (สำหรับการเสนอชื่อวินัย "Scratch" เท่านั้น) จำเป็นต้องแก้ไขข้อผิดพลาดและส่งใบสมัครใหม่ โดยระบุว่า "แก้ไขแล้ว" ในฟิลด์ "ประเภทใบสมัคร"	TH

7.2 โครงการของผู้เข้าร่วมในระเบียบวินัย "Scratch" ได้รับการประเมินตามเกณฑ์ต่อไปนี้:

No	เกณฑ์	คำอธิบาย
1	ความเกี่ยวข้องกับการเสนอชื่อ	คะแนนที่เกี่ยวข้องจะได้รับโครงการที่มีแนวคิดหลักและอย่างน้อย 80% ของประเภทนั้นสอดคล้องกับการเสนอชื่อที่เลือก ประเภทเป็นที่เข้าใจกันในระเบียบวินัย "Scratch" เป็นเรื่องราวแอนิเมชันสำหรับการเสนอชื่อ "My world" และ "My book" ซึ่งเป็นเกมควีสสำหรับการเสนอชื่อ "Know-all" เกมตามอำเภอใจสำหรับการเสนอชื่อ "Games" และโดยผลการ การรวมกันของประเภทสำหรับการเสนอชื่อ "STREAM-project" และ "Scratch School" โครงการที่ไม่เป็นไปตามการเสนอชื่อจะไม่ได้มีการพิจารณาและถูกตัดสิทธิ์
2	ความสมบูรณ์ของโครงการ	คะแนนสูงสุดคือโครงการที่สามารถดู ฟัง และเล่นได้ภายในเวลาไม่น้อยกว่า 1 นาทีและไม่เกิน 7 นาที มีจุดเริ่มต้นที่ชัดเจนและสิ้นสุดที่ชัดเจน และเล่นซ้ำได้อย่างต่อเนื่องเมื่อหยุด/เล่นซ้ำจากจุดใดๆ .
3	หัตถศิลป์	คะแนนสูงสุดจะได้รับโปรเจกต์ที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ คำแนะนำที่เพียงพอ ปุ่ม เสียง ข้อความแจ้งแบบผุดขึ้น และวิธีอื่นๆ ในการช่วยให้ผู้ใช้เริ่มและนำทางโปรเจกต์ การใช้แอนิเมชันคุณภาพสูงและใช้งานได้ การรักษา จังหวะของโครงการ การออกแบบอย่างรอบคอบ และโครงสร้างโครงการที่สอดคล้องกัน: บทนำ เนื้อหาหลัก บทสรุป
4	แนวทางที่สร้างสรรค์	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับการใช้สไปรต ฟันหลัง เพลง และการพากย์เสียงโปรเจกต์ใหม่ที่ไม่ซ้ำใคร
5	ความซับซ้อนของรหัส	คะแนนสูงสุดจะมอบให้สำหรับการใช้สลับที่มีเงื่อนไข รายการ เงื่อนไขเชิงตรรกะแบบผสม การโคลน กล้องและไมโครโฟนสำหรับการโต้ตอบ การส่งข้อความ สคริปต์การเรียกใช้ในเหตุการณ์หรือการเปลี่ยนแปลงพื้นหลัง

No	เกณฑ์	คำอธิบาย
6	การเพิ่มประสิทธิภาพของรหัส	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับการใช้โครงสร้างโปรแกรมที่สมเหตุสมผล เหมาะสมและเหมาะสม ปราศจากความยุ่งยากเทียม และคำสั่งและสคริปต์ที่ไม่สามารถดำเนินการได้
7	วัฒนธรรมรหัส	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับการไม่มีบล็อกที่ไม่ได้ใช้หรือสคริปต์ที่ยังไม่เสร็จ การมีอยู่ของความคิดเห็นในแต่ละสคริปต์ การตั้งชื่อตัวแปรที่จับใจ โดยสคริปต์ที่จัดเรียงโดยไม่มีารซ้อนทับกัน
8	ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมที่ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เขียนโครงการและสมาชิกในครอบครัว (หมายเลขโทรศัพท์, ที่อยู่บ้าน, รหัสผ่านโซเชียลมีเดีย, ข้อมูลการชำระเงิน, ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว, ตารางชีวิตของพวกเขา, รหัสการเข้าถึงระบบอิเล็กทรอนิกส์, เป็นต้น)
9	ความเห็นพิเศษของผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับความเป็นเอกลักษณ์ของงานในความเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเฉพาะ

7.3 โครงการของผู้เข้าร่วมในระเบียบวินัย "RobboScratch" ได้รับการประเมินตามเกณฑ์ต่อไปนี้:

No	เกณฑ์	คำอธิบาย
1	ความเกี่ยวข้องกับการเสนอชื่อ	คะแนนที่เกี่ยวข้องจะได้รับโครงการที่มีแนวคิดหลักและอย่างน้อย 80% ขึ้นอยู่กับการใช้อุปกรณ์ ROBBO โครงการที่ไม่เป็นไปตามการเสนอชื่อจะไม่ได้รับการพิจารณาและถูกตัดสิทธิ์
2	ความสมบูรณ์ของโครงการ	คะแนนสูงสุดจะได้รับโครงการที่มีจุดเริ่มต้นที่ชัดเจนและข้อสรุปที่ชัดเจน
3	คลอเสมือนจริง	คะแนนสูงสุดจะได้รับโปรเจกต์ที่มีเสียงประกอบเสมือนในสภาพแวดล้อม RobboScratch ซึ่งตรงตามข้อกำหนดต่อไปนี้: - มีภูมิหลังดั้งเดิมและสไปรด์ที่สะท้อนถึงตำนานและเนื้อเรื่องของโครงการ - เหตุการณ์ของเสียงประกอบเสมือนจะประสานกับการกระทำของอุปกรณ์ ROBBO ในสภาพแวดล้อม
4	สิ่งแวดล้อม	คะแนนสูงสุดจะได้รับโครงการที่มีสภาพแวดล้อมดั้งเดิมที่สร้างโดยผู้เขียนตามข้อ 6.4.7 ของกฎเหล่านี้ ซึ่งเป็นไปตามข้อกำหนดต่อไปนี้: - เลย์เอาต์, ฟิลด์, อุปกรณ์เสริมและวัสดุสะท้อนถึงตำนานและโครงเรื่องของโครงการอย่างละเอียดถี่ถ้วน - โมดูลเพิ่มเติมและส่วนขยายของอุปกรณ์หลักสะท้อนถึงตำนานและโครงเรื่องของโครงการอย่างละเอียดถี่ถ้วน
5	ความซับซ้อนของรหัส	คะแนนสูงสุดจะมอบให้สำหรับการใช้ลูปที่มีเงื่อนไข ค่าตัวแปรจากเซ็นเซอร์สองตัวหรือมากกว่า รายการ เงื่อนไขเชิงตรรกะแบบผสม ทรiggerที่รันหลายสคริปต์ ฟังก์ชันและรูทีนย่อย และการทำงานอัตโนมัติในโค้ด

№	เกณฑ์	คำอธิบาย
6	การเพิ่มประสิทธิภาพของรหัส	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับการใช้เซ็นเซอร์สองตัวหรือมากกว่าในลักษณะที่ค่าของเซ็นเซอร์มีอิทธิพลต่อเหตุการณ์ในสภาพแวดล้อมและการสนับสนุนเสมือนจริง สำหรับการใช้อุปกรณ์เอาต์พุตของอุปกรณ์ ROBBO เพื่อวัตถุประสงค์ของโครงการ โค้ดทั้งหมดจะถูกดำเนินการโดยอัตโนมัติหลังจากเริ่มต้น .
7	วัฒนธรรมรหัส	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับการไม่มีบล็อกที่ไม่ได้ใช้หรือสคริปต์ที่ยังไม่เสร็จ การมีอยู่ของความคิดเห็นในแต่ละสคริปต์ การตั้งชื่อตัวแปรที่จับใจ โดยสคริปต์ที่จัดเรียงโดยไม่มีการซ้อนทับกัน
8	คุณภาพของการนำเสนอวิดีโอ	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับการนำเสนอวิดีโอที่ตรงตามข้อกำหนดที่อธิบายไว้ในข้อ 7.5 ของกฎเหล่านี้
9	ความปลอดภัยในโลกไซเบอร์	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมที่ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เขียนโครงการและสมาชิกในครอบครัว (หมายเลขโทรศัพท์, ที่อยู่บ้าน, รหัสผ่านโซเชียลมีเดีย, ข้อมูลการชำระเงิน, ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว, ตารางชีวิตของพวกเขา, รหัสการเข้าถึงระบบอิเล็กทรอนิกส์, เป็นต้น)
10	ความเห็นพิเศษของผู้เชี่ยวชาญ	คะแนนสูงสุดจะมอบให้กับผู้เข้าร่วมสำหรับความเป็นเอกลักษณ์ของงานในความเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเฉพาะ

7.4 ผู้เขียนโครงการที่พบว่ามีกรลอกเลียนแบบหรือมีส่วนในการสร้างสรรค์โครงการจะถูกตัดสิทธิ์

7.5 ข้อกำหนดสำหรับการนำเสนอวิดีโอ:

7.5.1 ข้อกำหนดสำหรับวิดีโอ #1 "การแนะนำผู้เขียน":

- ระยะเวลาของวิดีโอสูงสุด 90 วินาที
- หน้าชื่อเต็มอย่างเป็นทางการของเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยคือหน้าสแปลชเริ่มต้น
- เสียงพากย์ของผู้เข้าร่วมจะจำกัดเหตุผลในการเลือกคำอธิบายแผนภูมิและโครงเรื่องของโครงการของตน: หัวข้อของโครงการ ความเกี่ยวข้องของโครงการ ให้คำอธิบายว่าโครงการสามารถนำไปใช้ที่ไหน อธิบายแนวคิดโครงการและอะไร ที่เกิดขึ้นในโครงการ อธิบายเซ็นเซอร์ อุปกรณ์ส่งออก และตัวเลือกในการใช้งาน อธิบายมุมมองของการพัฒนาโครงการในอนาคต

7.5.2 ข้อกำหนดสำหรับวิดีโอ #2 "การทำงานของอุปกรณ์ ROBBO":

- ระยะเวลาของวิดีโอสูงสุด 5 นาที
- หากใช้มือถือ ต้องใช้การวางกล้องในแนวนอน
- การสาธิตสภาพแวดล้อมต้องชัดเจนและมองเห็นได้ รายละเอียดของสภาพแวดล้อม - แพนผัง ฟิลด์ โมดูลเสริม และส่วนขยาย อุปกรณ์เสริม และวัสดุควรมองเห็นได้ชัดเจน
- การดำเนินโครงการ (งาน/ภารกิจ) จะต้องถ่ายทำในช็อตเดียวตั้งแต่ต้นจนจบ การบันทึกวิดีโอจะต้องไม่มีการตัดต่อใดๆ
- ควรมีการบันทึกแบบซิงโครนัสของสิ่งประกอบเสมือนของโครงการ (เช่น สิ่งที่เกิดขึ้นใน RobboScratch) และวิธีการที่อุปกรณ์ ROBBO ทำงานอย่างไรในสภาพแวดล้อมทางกายภาพ
- ขอแนะนำให้ใช้ฟังก์ชันป้องกันภาพสั่นไหว ขาดกล้อง หรือขาตั้งเพื่อความมั่นคงของภาพ ควรถ่ายภาพในห้องที่มีแสงสว่างเพียงพอ
- เสียงควรมีดังและชัดเจนพอที่ผู้ชมจะได้ยิน นอกจากนี้ ไม่ควรมีเสียงรบกวนจากภายนอกเมื่อถ่ายทำในอาคาร

7.5.3 รูปแบบวิดีโอ - mp4

7.5.4 ขอแนะนำให้อัปโหลดวิดีโอเฟ้นเซอร์สเฟียสำหรับการตัดต่อและแปลงวิดีโอ

## **8 คณะลูกขุนที่มีความสามารถระดับมืออาชีพ**

การประเมินโครงการของ เวทีระดับประเทศของ Scratch Olympiad นั้นได้รับความไว้วางใจจากคณะกรรมการที่เป็นมืออาชีพและมีความสามารถ ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการรับรองจาก Scratch Olympiad

## **9 ผลการแข่งขันและพิธีมอบรางวัลการแข่งขัน Scratch Olympiad ระดับประเทศ**

9.1 ผู้เข้าร่วม เวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทย ทุกคนที่ได้สมัครเข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยตามข้อกำหนดของกติกาเหล่านี้ทั้งหมดจะได้รับใบรับรองอิเล็กทรอนิกส์การเข้าร่วมเวที Scratch ระดับชาติของไทย โอลิมปิก

9.2 ผู้ชนะจากเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยจะพิจารณาแยกกันในการเสนอชื่อแต่ละครั้ง

9.3 ผู้ชนะเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยจะได้รับวุฒิปัตริอิเล็กทรอนิกส์ของเวทีระดับชาติไทยและรางวัลอันทรงคุณค่าอื่นๆ ตามดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดงาน Scratch Olympiad ระดับประเทศ

9.4 ผู้ชนะเวที Scratch Olympiad ทีมชาติไทยได้รับการเชิญให้เข้าร่วมทีมชาติเพื่อเข้าร่วมการแข่งขัน Scratch Olympiad รอบสุดท้ายในการเสนอชื่อตามอายุ

## **10 เงื่อนไขการระดมทุน**

10.1 เวที Scratch Olympiad ระดับชาติของประเทศไทยจัดขึ้นด้วยค่าใช้จ่ายของผู้จัดเอง ทุนของหุ้นส่วน และรายได้อื่น

10.2 การเข้าร่วมเวที Scratch Olympiad ระดับประเทศของไทยไม่มีค่าใช้จ่าย

## **11 ข้อมูลการติดต่อ**

เว็บ: [creativeprogramming.org/th](http://creativeprogramming.org/th)

อีเมล: [thainascratcholympiad@gmail.com](mailto:thainascratcholympiad@gmail.com) , [witter.maneerak88@gmail.com](mailto:witter.maneerak88@gmail.com)

โทรศัพท์ : 0647760454 , 0814906333

เฟสบุ๊ค : [Focus Academy Thailand](#)

**เจอกันที่ เวทีทีมชาติไทย Scratch Olympiad 2023!**



## **REGULATIONS**

### **of the 7th International**

### **Scratch Creative Programming Olympiad 2023**

(last edited 13.01.2023)

#### **1 General regulations, goals and objectives of the Scratch Olympiad**

1.1 The International Scratch on Creative Programming Olympiad (Scratch Olympiad) is held to support students' and teachers' initiatives in learning creative programming using the visual language Scratch and involving children and youth in innovative engineering projects.

Scratch ([scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu)) is a free programming environment designed to engage children in creative learning experiences. The International Scratch Olympiad is not affiliated with Scratch or the Scratch Foundation.

1.2 The objectives of the Scratch Olympiad:

- the formation and development of a Scratch community in the world;
- drawing the attention of children, teachers, parents, and the educational community to creative programming;
- improving the algorithmic thinking of students and teachers;
- actualization of methods for the development of child and adolescent talent;
- improvement of professional skills of teachers.

1.3 The official language of the Scratch Olympiad is English.

#### **2 Scratch Olympiad Organizers, Operators, Partners and Experts**

2.1 General management of the organization and holding of the Scratch Olympiad is carried out by the Scratch Olympiad organizing committee - **the Organizer** of the Scratch Olympiad.

2.2 **A Global Partner** of the Scratch Olympiad is the organization, institution or individual that provides financial, technical, informational, methodological or organizational support for the Scratch Olympiad in general.

2.3 **A National Operator** of the Scratch Olympiad in the particular country is an association of the organizations, institutions and individuals of the particular country which is responsible for the general management of the national selection stage of the Scratch Olympiad in their country.

2.4 **A National Partner** of the Scratch Olympiad in the particular country is the organization,

institution or individual that provides financial, technical, informational or organizational support for the national selection stage of the Scratch Olympiad in the particular country.

2.5 **An Expert** of the Scratch Olympiad is a person authorized by the organizing committee of the Scratch Olympiad to evaluate the projects of the participants of the Scratch Olympiad. Each Expert of the Scratch Olympiad undergoes annual training and certification held by the Organizer of the Scratch Olympiad.

2.6 The Scratch Olympiad is held with technical, informational, methodological and organizational support from ROBBO Finland Oy and other interested organizations, institutions and individuals.

### **3 Scratch Olympiad organizing committee**

3.1 The Scratch Olympiad organizing committee includes delegates from organizations, institutions and individuals - partners of the Scratch Olympiad.

3.2 The Scratch Olympiad organizing committee approves the roadmap for the preparation and holding of the Scratch Olympiad.

3.3 The Scratch Olympiad organizing committee considers and approves the final protocol of the Scratch Olympiad.

### **4 Date, place and procedure for the conduct of the Scratch Olympiad**

4.1 The Scratch Olympiad is held in two stages: national selection stages and the final stage.

4.2 National selection stages of the Scratch Olympiad are held by the national operators of the selection stages in the host countries.

4.3 National selection stages of the Scratch Olympiad are held in distance, in-person or combined format at the discretion of the particular national selection stage operators.

4.4 National selection stages of the Scratch Olympiad may include regional rounds at the discretion of the particular national selection stage operators.

4.5 Rules and other documents of a particular national selection stage of the Scratch Olympiad are published on the webpage of the particular national selection stage on the official website of the Scratch Olympiad [creativeprogramming.org](http://creativeprogramming.org).

4.6 The results of all national selection stages of the Scratch Olympiad are published on the official website of the Scratch Olympiad [creativeprogramming.org](http://creativeprogramming.org).

4.7 Participation in the national selection stages of the Scratch Olympiad is individual.

4.8 The official languages of the national selection stages of the Scratch Olympiad may be English and/or the national language of the country where the stage is held.

4.9 The final stage of the Scratch Olympiad is held in-person, online, or in a combined format.

4.10 Rules of the final stage of the Scratch Olympiad are published on the official website of the Scratch Olympiad [creativeprogramming.org](http://creativeprogramming.org).

4.11 Winners of the national selection stages are allowed to participate in the final stage of the Scratch Olympiad.

4.12 Winners and awardees of the 2022 Scratch Olympiad final stage are also allowed to participate in the final stage of the Scratch Olympiad without preliminary qualification tests.

4.13 Participation in the final stage of the Scratch Olympiad is individual.

4.14 Dates of the Scratch Olympiad:

National selection stages of the Scratch Olympiad - January-June 2023.

Final stage of the Scratch Olympiad - September 2023.

## **5 Scratch Olympiad participants**

Students of educational organizations of any country in the world from the age of 7, as well as students of pedagogical universities and teaching staff can take part in the Scratch Olympiad. The age of the participant of the particular national selection stage of the Scratch Olympiad is considered to be the one participant has on the day of the publication of the official results of the particular national selection stage of the Scratch Olympiad.

The age of the participant of the final stage of the Scratch Olympiad is considered to be the one participant has on the last day of the submission of the application for participation in the final stage of the Scratch Olympiad.

## **6 Disciplines and Nominations of the Scratch Olympiad**

6.1 The Scratch Olympiad is held in two disciplines:

- Scratch - creative programming on Scratch;
- RobboScratch - creative programming on RobboScratch using ROBBO mobile robots and ROBBO digital labs.

6.2 The projects of the participants in the discipline "Scratch" can be done on MIT Scratch or on RobboScratch.

6.3 The projects of the participants in the discipline "RobboScratch" should be done on RobboScratch.

6.4 Detailed information about MIT Scratch is available on [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu).

6.5 Detailed information about RobboScratch is available on [robbo.world/apps](https://robbo.world/apps).

6.6 Detailed information on ROBBO mobile robots and ROBBO digital labs is available on [robbo.world/products](https://robbo.world/products).

6.7 Within each discipline of the Scratch Olympiad participants are distributed according to their age.

Each nomination has its own task and its own definition of results. Detailed conditions of the Scratch Olympiad nominations are determined by the Rules of the national selection stages of the Scratch Olympiad and the Rules of the final stage of the Scratch Olympiad.



## **7 Competent professional jury**

The evaluation of the projects of the Scratch Olympiad participants is entrusted to a professional and competent jury, which consists of Experts of the Scratch Olympiad.

## **8 Scratch Olympiad results and awarding ceremony**

8.1 All participants of the national selection stages of the Scratch Olympiad who have applied for participation in the national selection stage in full accordance with the requirements of the Rules of the particular national selection stage of the Scratch Olympiad, receive the electronic certificates of the national selection stages of the Scratch Olympiad participant.

8.2 The winners of the particular national selection stage of the Scratch Olympiad are determined separately in each nomination.

8.3 The winners of the particular national selection stage of the Scratch Olympiad receive the electronic diplomas of the particular national selection stage of the Scratch Olympiad.

8.4 The winners of the national selection stages of the Scratch Olympiad receive an invitation to the final stage of the Scratch Olympiad in their age-corresponding nomination of the final stage of the Scratch Olympiad.

8.5 All participants of the final stage of the Scratch Olympiad receive the electronic certificates of the final stage of the Scratch Olympiad.

8.6 The winners of the final stage of the Scratch Olympiad are defined separately in each nomination.

8.7 The winners of the final stage of the Scratch Olympiad receive 1st, 2nd and 3rd degree diplomas as well as memorable prizes from the organizers and partners of the Scratch Olympiad.

## **9 Terms of funding**

9.1 The Scratch Olympiad is held at the expense of the organizers' own funds, registration fees of participants, partners' funds and other income.

9.2 Participation in the national selection stages of the Scratch Olympiad is free.

9.3 Participation in the final stage of the Scratch Olympiad comes with a registration fee. The amount and order of payment of the registration fee for participants of the final stage of the Scratch Olympiad is set by the Rules of the final stage of the Scratch Olympiad.

## **10 Contact information**

Web: [creativeprogramming.org](http://creativeprogramming.org)

E-mail: [scratch@creativeprogramming.org](mailto:scratch@creativeprogramming.org)

Facebook: [@ScratchOlympiad](https://www.facebook.com/ScratchOlympiad)

**See you at the Scratch Olympiad 2023!**