

РЕГЛАМЕНТ ТВОРЧЕСКОГО КОНКУРСА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛЮБОГО ПРОГРАММИРУЕМОГО РОБОТА НА ТЕМУ ЭКОЛОГИЯ.

1. Оборудование и материалы:

- ✓ творческий макет – игровое поле 1м*1м, состоящих из 16 квадратов (рисунок 1). Размер каждого квадрата 250Х250 мм.
- ✓ бланк для записи детьми алгоритма движения робота к цели при составлении маршрутной карты, размер 100Х100 мм.
- ✓ в создании конструкций макета можно использовать различные программируемые роботы и образовательные конструкторы (приветствуются движущиеся механизмы, использование различных передач, датчиков), дополнительный и бросовый материал.

2. Общие требования:

Возраст участников: 5-7 лет.

Команда: 4 человека.

Цель: разработка макета на игровом поле на тему «Экология», составление алгоритма прохождения поля роботом до выбранной цели.

3. Организация, направляющая участника, должна обеспечить:

- ✓ возможность осуществления качественной, объективной видеосъемки процесса прохождения туров;
- ✓ возможность демонстрации на заднем плане от участника хорошо различимой страницы сервиса «Яндекс. Время» на интерактивной доске (допустимо выведение страницы сервиса «Яндекс. Время» с ноутбука на большой экран).

3.1. Во время Турнира участник и тренер располагаются напротив друг друга: с одной стороны, в профиль к камере, с другой стороны в профиль - к интерактивной доске/экрану со страницей сервиса «Яндекс. Время».

3.2. Турнир начинается в 10.00.

3.3. Выполнение задания записывается на видео в хорошем качестве. Формат видео MP4, с высоким разрешением в соотношении сторон 16:9 (горизонтальное изображение записи) с возможностью воспроизведения на большом количестве со- временных цифровых устройств.

3.4. Видео всех трех туров должно быть снято единым кадром, без вырезок и монтажа от начала 1 тура до окончания 3 тура, с включенным звуком, демонстрирующим наличие естественного шума и отсутствие рекомендаций и помощи участнику со стороны взрослых. Судейская коллегия должна увидеть, что это единственная съемка, проведенная с 10.00.

3.5. Картинка должна быть крупной, позволяющей увидеть весь ход творческого задания:

- ✓ в 1 туре составление схемы игрового поля
- ✓ во 2 туре оформление макета с использованием любых образовательных конструкторов и дополнительного и бросового материала.
- ✓ в 3 туре все три этапа прохождения маршрута от старта до финиша.

3.6. В месте проведения турнира должны присутствовать только участник, тренер и лицо, производящее видеосъемку.

3.7. Тренер должен быть в кадре. Подсказки участнику, касающиеся выполнения задания запрещаются. Нарушение влечет дисквалификацию участника.

3.8. После завершения турнира видео без обработки размещается по ссылке до 12.00 ч. 18 ноября 2021 г. (ссылка для размещения видео направляется участнику 18 ноября 2021г. не позднее 9.40).

4. Протокол

4.1. Протокол содержит сведения об участниках команд, баллах и времени выполнения заданий.

4.2. Данные вносятся в судейский протокол после окончания каждого тура.

5. Ход творческого задания.

Командное выполнение заданий состоит из трех конкурсных заданий, направленных на развитие конструктивных навыков, внимания, памяти, логического и алгоритмического мышления, творческого воображения, умения работать в команде.

Правила 1 задания:

Команда из 4 человек + педагог-тренер составляет схему игрового поля, на котором обозначены все объекты макета (примечание: игровое поле 1м*1м, состоящих из 16 квадратов, у которого $\frac{3}{4}$ поля должны быть свободны, для беспрепятственного движения робота).

Правила 2 задания:

В соответствии со схемой игрового поля оформляется макет с использованием любых образовательных конструкторов и дополнительного и бросового материала.

Правила 3 задания:

1 Этап. Команда составляет маршрутную карту прохождения игрового поля - макета для программируемого робота.

2 Этап. Один ребенок записывает в виде графического изображения алгоритма движения робота к цели по игровому полю с помощью направляющих стрелок на бланке.

3 Этап. Второй ребенок программирует робота и запускает его в движение по игровому полю-макету. В случае ошибочного прохождения маршрута, участникам дается возможность исправления алгоритма движения (для этого предназначены пустые столбцы в Бланке для записи алгоритма) и начисляются штрафные баллы. Остальные участники команды, во время движения робота, рассказывают историю (творческий рассказ) путешествия робота (по макету), обязательно указав цель путешествия.

Пример схемы игрового поля:

финиш	5.		
	4.	3.	2.
			1.
			старт

-  станция «Солнечная»
-  ракета
-  черная дыра
-  космические пески

Пример маршрутной карты:

финиш	5.		
	4.	3.	2.
			1.
			старт

Бланк для записи алгоритма:

1 попытка	2 попытка
финиш	финиш
	
	
	
	
	
старт	старт

-  ВПЕРЕД  НАПРАВО
-  НАЗАД  НАЛЕВО

Подобные стрелки использовать для записи алгоритма на бланке