

«УТВЕРЖДАЮ»
Президент Общественного профессионального
сообщества педагогов дошкольного образования
СОЮЗ «Дошкольники России»
В.А. ЛУКАНИНА-МИХАЛЕВА

ТУРНИР
для детей дошкольного возраста по соревновательной алгоритмике
и основам программирования «РОБОкид»
«Алгоритмы ведут в Космос»
в рамках
I Международного Фестиваля для педагогов, родителей
и детей дошкольного возраста «ДО звезд ДОтянемся рукой»

РЕГЛАМЕНТ
номинации
«Программируемый робот Bee-Bot»

Учредитель: профессиональное сообщество Союз «Дошкольники России».

Цель: содействовать выявлению и поддержке одаренных детей дошкольного возраста увлеченных робототехникой.

Участники: дети 5-7 лет (не более одного участника от образовательной организации), тренеры (педагоги, работающие с детьми дошкольного возраста).

Общее количество участников: 108 детей

Родители (законные представители) участников в письменной форме подтверждают ознакомление с настоящим регламентом и предоставляют согласие на участие детей в турнире, а также согласие на сбор, хранение, обработку персональных данных детей, размещение фото и видео материалов, сделанных в рамках мероприятия в сети Интернет, в социальных сетях (Приложение 2.)

Формат проведения турнира: дистанционно в формате видеозаписи.

Дополнительная информация: на сайте <https://dozvezdfest.online/>

Регистрация участников по ссылке: <https://forms.gle/sd91kKn8tnM6YE586>

Завершение регистрации: 4 апреля 2021 года

Ответственные за проведение номинации:

- Королева Любовь Викторовна, WhatsApp – 89150539574, ymoc_doy@mail.ru

- Толоконникова Наталия Сергеевна, WhatsApp – 89035332087, ymoc_doy@mail.ru

1. Требования к оборудованию

Турнир проводится с использованием следующего оборудования:

1.2. Программируемый робот Bee-Bot (далее - Bee-Bot).

1.3. Тематическое поле «Звездный путь», изготовленное тренером из ватмана А1 или иного материала, обеспечивающего успешное движение робота, разделенное на 25 клеток размером 150 мм х 150 мм в соответствии с величиной шага Bee-Bot. В каждой клетке тематического поля «Звездный путь» тренер рисует звезду в соответствии с шаблоном. (Рисунок 1)

1.3.1. Рекомендуется прикрепить тематическое поле, изготовленное из ватмана А1 к

- поверхности полигона скотчем, разместив так, чтобы в нижней части полигона осталось свободное место для выкладывания алгоритма. (Рисунок 7)
- 1.4. Изготовленный тренером комплект карточек «Черные дыры» (далее – «Черные дыры») в количестве 10 шт. Размер «Черной дыры» с учетом лучей (стрелочек) - 100 мм. (Рисунок 2)
- 1.4.1. Рекомендуется изготовление картонных или заламинированных «Черных дыр».
- 1.4.2. «Черные дыры» раскладываются на полигоне до начала турнира (стопочкой с правой стороны от участника в пределах досягаемости его рук). (Рисунок 7)
- 1.5. Изготовленный тренером комплект карточек со стрелками (синего цвета) 3-х видов (вперед, направо, налево) по 10 шт. каждого вида. Размер карточек 40 мм × 40 мм. (Рисунок 3-4)
- 1.5.1. Рекомендуется изготовление картонных или заламинированных карточек.
- 1.5.2. Комплект карточек раскладывается до начала турнира (каждый вид карточек отдельной стопочкой с левой стороны от участника в пределах досягаемости его рук). (Рисунок 7)
- 1.6. Изготовленная тренером для обозначения финиша плоскостная бумажная ракета (Рисунок 5) располагается на полигоне до начала турнира (с правой стороны от участника в пределах досягаемости его рук). (Рисунок 7)
- 1.7. Карта-схема для участника высылается организатором в день турнира. (Примерная Карта-схема представлена на рисунке 6)
- 1.8. Полигон (стол, ровная поверхность без стыков по высоте) размером не менее 1200 мм × 1200 мм. (Рисунок 7) Возможность подхода участника к полигону с 4-х сторон – обязательна.
- 1.9. Оборудование для проведения видеосъемки.
- 1.10. Интерактивная доска на заднем плане от участника для демонстрации «интернет-времени».

2. Общие правила и особенности дистанционного формата турнира

- 2.1. Участник выполняет задания трех туров.
- 2.2. 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).
- 2.3. 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». (Рисунок 8)
- 2.4. Если участники и организаторы находятся в одном часовом поясе, информер времени может быть представлен одним циферблатом.
- 2.5. Если участники и организаторы находятся в разных часовых поясах на информере времени могут быть представлены два циферблата, показывающие местное время участника и время часового пояса организатора.
- 2.6. Карта-схема высылается 12 апреля 2021 г. не позднее 9.40 по времени часового пояса участника. В ответ должно быть выслано подтверждение получения письма. Карта-схема распечатывается на цветном принтере на листе формата А4. **Карта-схема заранее участнику не демонстрируется и не озвучивается.** Нарушение влечет дисквалификацию участника.
- 2.7. Турнир начинается в 10.00 по времени часового пояса участника.

- 2.8. 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 современных цифровых устройств.
- 2.9. 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 по времени часового пояса участника.
- 2.10. Картинка должна быть крупной, позволяющей увидеть:
- В 1 туре составленный с помощью «Черных дыр» лабиринт.
 - Во 2 туре составленный из карточек алгоритм и программирование.
 - В 3 туре движение Bee-Bot.
- 2.11. В месте проведения турнира должны присутствовать только участник, тренер и лицо, производящее видеосъемку.
- 2.12. Тренер должен быть в кадре. Процедура выдачи задания и произнесения команды о начале выполнения задания должна быть хорошо видна и слышна. Подсказки участнику, касающиеся выполнения задания запрещаются. Нарушение влечет дисквалификацию участника.
- 2.13. После завершения турнира видео без обработки размещается по ссылке до 12.00 ч. по времени часового пояса участника 12 апреля 2021 г. (ссылка для размещения видео направляется участнику вместе с Картой-схемой 12 апреля 2021г. не позднее 9.40 по времени часового пояса участника).
- 2.14. Протокол содержит сведения об участнике, баллах и времени выполнения заданий.
- 2.15. Данные вносятся в судейские протоколы судьями после окончания турнира и отправляются главному судье категории. (Приложение 1)
- 2.16. Итоговые данные вносятся в судейский протокол главным судьёй категории после окончания турнира.
- 2.17. Апелляции на оценки судейской коллегии не предусмотрены.

3. Организация первого тура

- 3.1. Первый тур «Космический лабиринт» (составление лабиринта по схеме).
- 3.2. Цель: определить уровень пространственного мышления детей, умение выполнять задание по схеме.
- 3.3. Схема лабиринта изображена на одинаковой для всех участников Карте-схеме.
- 3.4. В 9.55 тренер приглашает участника в зону турнира и представляет его (называет фамилию, имя участника, ДООУ, регион, город).
- 3.5. В соответствии с п.2.3. настоящего регламента 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».
- 3.6. В 10.00 тренер озвучивает участнику задание: «Для пчелки нужно построить «Космический лабиринт». На Звёздном поле с помощью «Черных дыр» закрой клетки, по которым пчелке нельзя проходить. Направление лучей «Черных дыр» должно точно соответствовать схеме. После правильного размещения всех «Черных дыр» скажи «Готово».
- 3.7. После озвучивания задания тренер передает участнику Карту-схему для ознакомления (не более 10 сек), после чего спрашивает: «Ты готов?». Участник должен ответить: «Готов».

- 3.8. По сигналу тренера «Старт» участник незамедлительно приступает к выполнению задания по составлению «Космического лабиринта».
- 3.9. Произнесение тренером команды «Старт» является началом отсчета времени первого тура для судьи и участника.
- 3.10. Количество «Черных дыр» в Карте-схеме не может быть более 10-ти.
- 3.11. В процессе выполнения задания, участник имеет право перемещаться вокруг полигона.
- 3.12. Окончанием выполнения задания 1 тура является произнесение участником слова «Готово».
- 3.13. После прохождения участником 1-го тура делается технический перерыв (не более 30 секунд), во время которого выполняется крупная съемка «Космического лабиринта».
- 3.14. После завершения съемки «Космического лабиринта» до окончания технического перерыва тренер имеет право переложить «Черные дыры» в соответствии с Картой-схемой, если они ошибочно размещены участником не в те клетки и могут помешать выполнению заданий 2-го и 3-го туров. Видеосъемка во время технического перерыва не прерывается.
- 3.15. **Правильность создания «Космического лабиринта» оценивается в баллах.**
- 3.16. За каждую ошибку начисляются штрафные баллы:
 - неверное расположение лучей одной «Черной дыры» – 10 штрафных баллов;
 - размещение одной «Черной дыры» не в той клетке – 20 штрафных баллов;
 - ошибка в количестве «Черных дыр» (выкладывание на одну больше или на одну меньше) – 30 штрафных баллов. (Графа 3 протокола).
- 3.17. **Максимальное время выполнения задачи 90 секунд.**
- 3.18. Для определения лучшего результата зафиксированное время переводится в балльную систему, где секунда приравнивается к 1 баллу. (Графа 4 протокола).
- 3.19. Каждая секунда сверх установленного времени приравнивается к 2 баллам.
- 3.20. В течение всего периода выполнения задания в кадре на заднем плане от участника должна присутствовать хорошо различимая страница сервиса «Яндекс. Время». За невыполнение данного условия начисляется 60 штрафных баллов. (Графа 5 протокола)
- 3.21. Штрафные баллы, полученные в первом туре суммируются.
- 3.22. Независимо от результата выполнения первого тура, участник допускается к прохождению следующего тура.

4. Организация второго тура

- 4.1. Второй тур «Подготовка к космическому полету» (программирование по условиям).
- 4.2. Цель: определить умение детей выкладывать алгоритм и программировать Bee-Bot по заданным условиям.
- 4.3. Второй тур включает 2 этапа:
 - выкладывание алгоритма;
 - программирование Bee-Bot.
- 4.4. Между этапами второго тура делается технический перерыв.
- 4.5. **Организация первого этапа 2-го тура**
 - 4.5.1. Для выполнения задания первого этапа 2-го тура, участник находится в зоне турнира.
 - 4.5.2. Не позднее 30 секунд после окончания 1 тура тренер озвучивает задание: «Для пчелки нужно выложить алгоритм космического полета. Сначала поставь

пчелку на стартовую клетку так, как указывает стрелка в Карте-схеме. В центр финишной клетки поставь «Ракету». Затем приступай к выкладыванию алгоритма и выбери самый короткий путь от старта к финишу. Помни, что по клеткам с «Черными дырами» движение запрещено. После выкладывания алгоритма скажи «Готово».

- 4.5.3. После озвучивания задания тренер спрашивает: «Ты готов?». Участник должен ответить: «Готов».
- 4.5.4. По сигналу тренера «Старт» участник незамедлительно приступает к выполнению задания.
- 4.5.5. Произнесение тренером команды «Старт» является началом отсчета времени первого этапа 2-го тура для судьи и участника.
- 4.5.6. Окончанием выполнения задания первого этапа 2-го тура является произнесение участником слова «Готово».
- 4.5.7. Варианты составления алгоритма движения робота к цели, могут быть разными.
- 4.5.8. Участник должен выбрать наиболее короткий путь от старта к финишу, избегая «Черных дыр».
- 4.5.9. Алгоритм выкладывается в соответствии с Картой-схемой с помощью карточек «налево», «направо», «вперед». (Рисунок 3) Карточки выкладываются в соответствии с рисунками 3-4.
- 4.5.10. Алгоритм выкладывается в линию, слева направо, начиная с левого края полигона.
- 4.5.11. Исправление ошибки в алгоритме допустимо только до окончания первого этапа 2-го тура, т.е. до произнесения слова «Готово».
- 4.5.12. **Правильность выкладывания алгоритма оценивается в баллах.**
- 4.5.13. За каждую ошибочно выложенную карточку (п.4.5.9.) начисляется 10 штрафных баллов (Графа 7 протокола).
- 4.5.14. За выкладывание алгоритма иным способом, нежели указано в п.4.5.10 настоящего регламента начисляется 10 штрафных баллов. (Графа 9 протокола).
- 4.5.15. За касание руками или роботом тематического поля во время выкладывания алгоритма начисляется 10 штрафных баллов. (Графа 9 протокола).
- 4.5.16. За правильно составленный алгоритм движения, приводящий к цели, начисляется 0 баллов (Графа 7 протокола). За каждую неверно положенную карточку начисляется 10 штрафных баллов (Графа 7 протокола).
- 4.5.17. **Максимальное время выполнения задания первого этапа 2-го тура - 180 секунд.**
- 4.5.18. Для определения лучшего результата зафиксированное время переводится в балльную систему, где секунда приравнивается к 1 баллу. (Графа 8 протокола)
- 4.5.19. Каждая секунда сверх установленного времени приравнивается к 2 баллам. (Графа 8 протокола)
- 4.5.20. В течение всего периода выполнения заданий в кадре на заднем плане от участника должна присутствовать хорошо различимая страница сервиса «Яндекс. Время». За невыполнение данного условия начисляется 60 штрафных баллов. (Графа 9 протокола)
- 4.6. Штрафные баллы, полученные в первом этапе 2-го тура, суммируются.
- 4.6.1. Независимо от результата выполнения первого этапа 2-го тура, участник допускается к прохождению второго этапа.

- 4.7. После прохождения участником первого этапа 2-го тура делается технический перерыв (не более 30 секунд), во время которого выполняется крупная съемка алгоритма.
- 4.8. **Организация второго этапа 2-го тура**
- 4.8.1. Второй этап 2-го тура начинается после технического перерыва.
- 4.8.2. Участник находится в зоне турнира.
- 4.8.3. Тренер озвучивает задание: «В соответствии с алгоритмом запрограммируй пчелку на выполнение быстрого и безопасного космического полета. Когда закончишь программирование, скажи «Готово».
- 4.8.4. После озвучивания задания тренер спрашивает: «Ты готов?». Участник должен ответить: «Готов».
- 4.8.5. По сигналу тренера «Старт» участник незамедлительно приступает к выполнению задания.
- 4.8.6. Произнесение тренером команды «Старт» является началом отсчета времени второго этапа 2-го тура для судьи и участника.
- 4.8.7. Окончанием выполнения задания второго этапа 2-го тура является произнесение участником слова «Готово».
- 4.8.8. Допускаются нажатия кнопки «сброс» и повторные нажатия кнопок до окончания 2-го тура, пока участник не сказал «Готово».
- 4.8.9. **За нарушение правил программирования начисляются штрафные баллы:**
- Запрещаются повторные нажатия кнопок для изменения программы после произнесения участником слова «Готово». За нарушение правил начисляется 10 штрафных баллов. (Графа 12 протокола)
 - Запрещается держать робота в руках во время программирования и переставлять после программирования. За нарушение правил начисляется 10 штрафных баллов. (Графа 12 протокола)
- 4.8.10. **Максимальное время выполнения задания второго этапа 2-го тура - 90 секунд.**
- 4.8.11. Для определения лучшего результата зафиксированное время переводится в балльную систему, где секунда приравнивается к 1 баллу. (Графа 11 протокола)
- 4.8.12. Каждая секунда сверх установленного времени приравнивается к 2 баллам.
- 4.8.13. В течение всего периода выполнения заданий в кадре на заднем плане от участника должна присутствовать хорошо различимая страница сервиса «Яндекс. Время». За невыполнение данного условия начисляется 60 штрафных баллов. (Графа 12 протокола)
- 4.8.14. После прохождения участником второго этапа 2-го тура технический перерыв не делается.
- 4.8.15. Видеосъемка не прерывается.
- 4.8.16. Независимо от результата выполнения второго этапа 2-го тура, участник допускается к прохождению третьего тура.

5. Организация третьего тура

- 5.1. Третий тур «Космический полет» (пуск и движение Bee-Bot).
- 5.2. Цель: определить правильность алгоритма и программирования, выполненных во втором туре.
- 5.3. Поскольку используемые в турнире роботы могут отличаться техническими характеристиками и Bee-Bot, в зависимости от вида зарядного устройства, мо-

жет демонстрировать разную скорость движения, время в третьем туре не фиксируется.

- 5.4. Третий тур начинается сразу после окончания 2 тура. Участник находится в зоне турнира.
- 5.5. Тренер спрашивает участника: «Ты готов?». Участник должен ответить: «Готов».
- 5.6. Началом 3-го тура для судьи и участника является произнесение тренером команды «Старт», после которой участник нажимает на «Пуск» и запускает движение Bee-Bot по запрограммированному маршруту. Bee-Bot должен пройти от старта к финишу, не попав в «Черную дыру».
- 5.7. При условии верного программирования окончанием 3-го тура является момент касания Bee-Bot к «Ракете», стоящей в центре финишной клетки.
- 5.8. После чего турнир завершается.
- 5.9. **Результат выполнения задания 3-го тура определяется в баллах.**
- 5.10. За правильное прохождение маршрута начисляется 0 баллов (графа 14 протокола). За сход с маршрута, начисляется 60 штрафных баллов (графа 14 протокола).
- 5.11. При сходе с маршрута, баллы, начисленные за 1 и 2 туры, сохраняются и учитываются при оценке результатов.
- 5.12. В случае отклонения Bee-Bot от маршрута по техническим причинам, тренер может поправить робота, не поднимая его над соревновательным полем. За нарушение начисляется 60 штрафных баллов (графа 15 протокола).
- 5.13. Участнику самостоятельно корректировать движения робота рукой - запрещается. За нарушение начисляется 60 штрафных баллов (графа 15 протокола).
- 5.14. Наличие в кадре на заднем плане от участника хорошо различимой страницы сервиса «Яндекс. Время» в течение всего периода выполнения задания третьего тура - обязательно. За невыполнение данного условия начисляется 60 штрафных баллов. (Графа 15 протокола)

6. Определение победителей и призеров

- 6.1. Победители и призеры номинации определяются наименьшей суммой баллов, полученных за три тура.
- 6.2. Квота победителей и призеров не менее 3-х участников. Первый по рейтингу является победителем, следующие два участника – призерами.

7. Гибкость регламента

- 7.1. Организаторы могут вносить изменения в регламент до начала турнира, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия.
- 7.2. Об изменениях регламента участники должны быть извещены заранее (но не позднее 10 дней до начала турнира).

8. Об ответственности

- 8.1. За работоспособность, безопасность роботов участников турнира тренеры несут личную ответственность, а также ответственность в соответствии с Законодательством РФ в любых несчастных случаях, вызванных действиями участников или их роботов.
- 8.2. Организаторы турнира не несут ответственности в случае аварии или несчастного случая, вызванных действиями участников или их оборудования.

**Протокол номинации
«Программируемый робот Bee-Bot»**

№ п / п	Фамилия, имя участника, город	Составление лабиринта				Составление алгоритма				Программирование			Движение робота			Общее кол-во баллов	Рейтинг
		Точность в баллах	Время в баллах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов	Точность в баллах	Время в баллах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов	Время в баллах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов	Точность в баллах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов		
1	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.

Приложение 2.

В Организационный комитет
ТУРНИРА для детей дошкольного возраста
по соревновательной алгоритмике
и основам программирования «РОБОкид»
«Алгоритмы ведут в Космос»

Согласие на участие
несовершеннолетнего обучающегося
в номинации «Программируемый робот Bee-Bot»

Я

ФИО (полностью)

являясь законным представителем моего несовершеннолетнего ребенка (подопечного) _____

ФИО (полностью), дата рождения

подтверждаю ознакомление с Регламентом о проведении номинации «Программируемый робот Bee-Bot». Я не возражаю против участия моего ребенка (подопечного) в Турнире и даю согласие на сбор, хранение, обработку персональных данных ребенка, размещение фото и видео материалов, сделанных в рамках мероприятия в сети Интернет, в социальных сетях.

Согласие действует со дня его подписания.

_____/_____
Подпись / Расшифровка

Дата

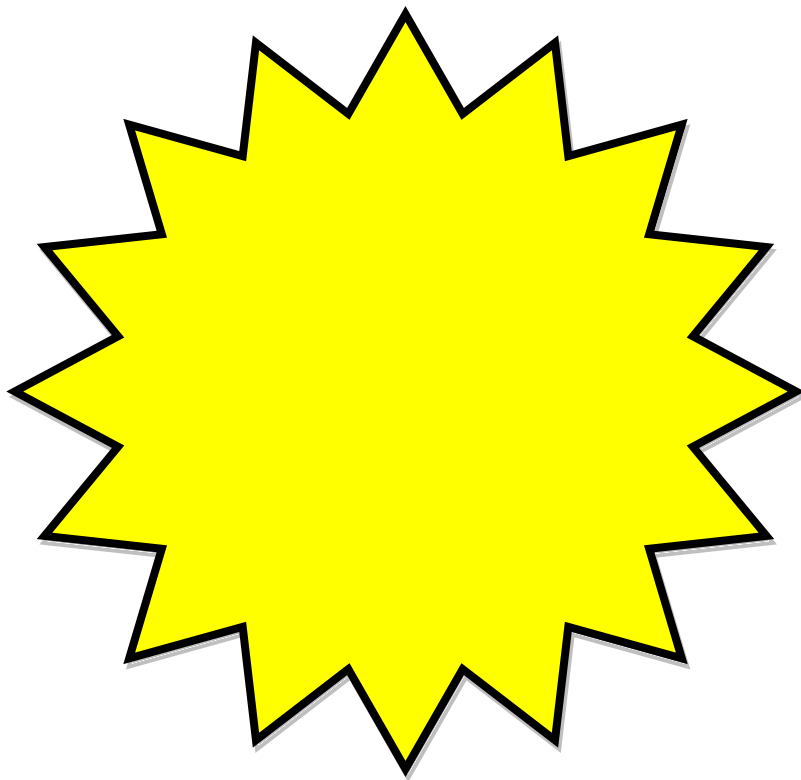


Рис. 1 Шаблон звезды

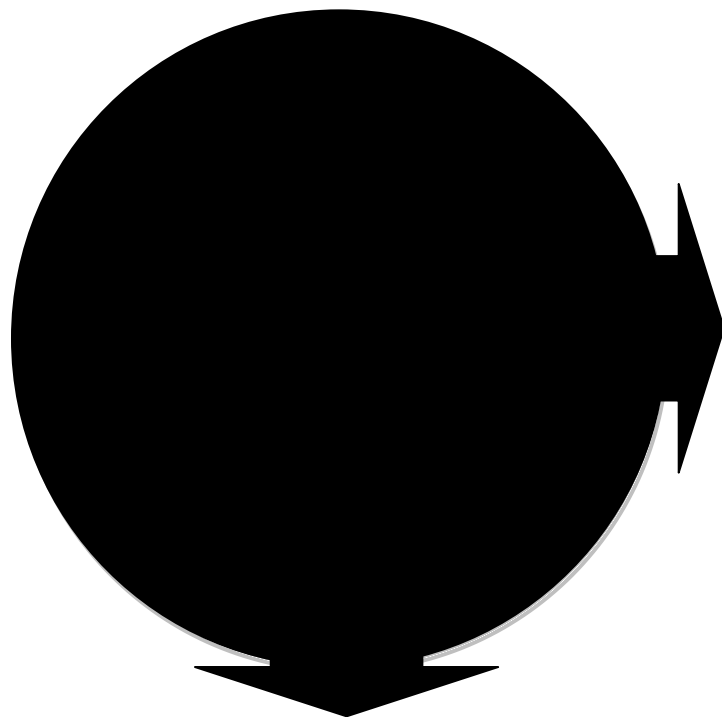


Рис. 2 Шаблон «Черной дыры»

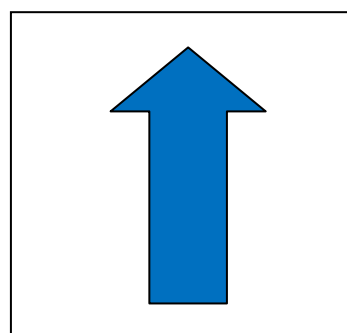
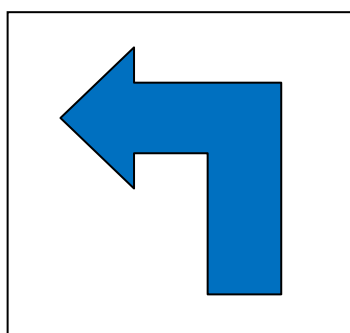
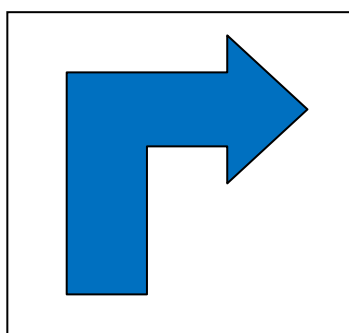


Рис. 3 Карточки для выкладывания алгоритма и пример правильного размещения карточек «налево», «направо», «вперед»

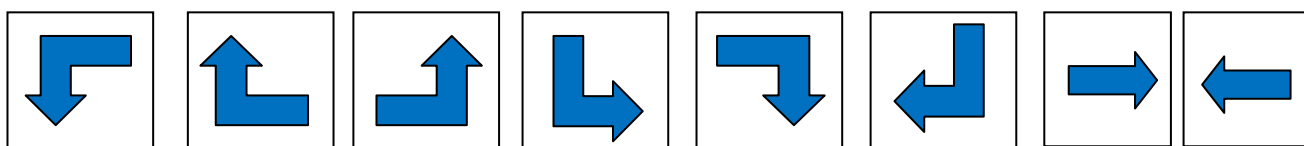


Рис. 4 Пример неправильного размещения карточек «налево», «направо», «вперед»

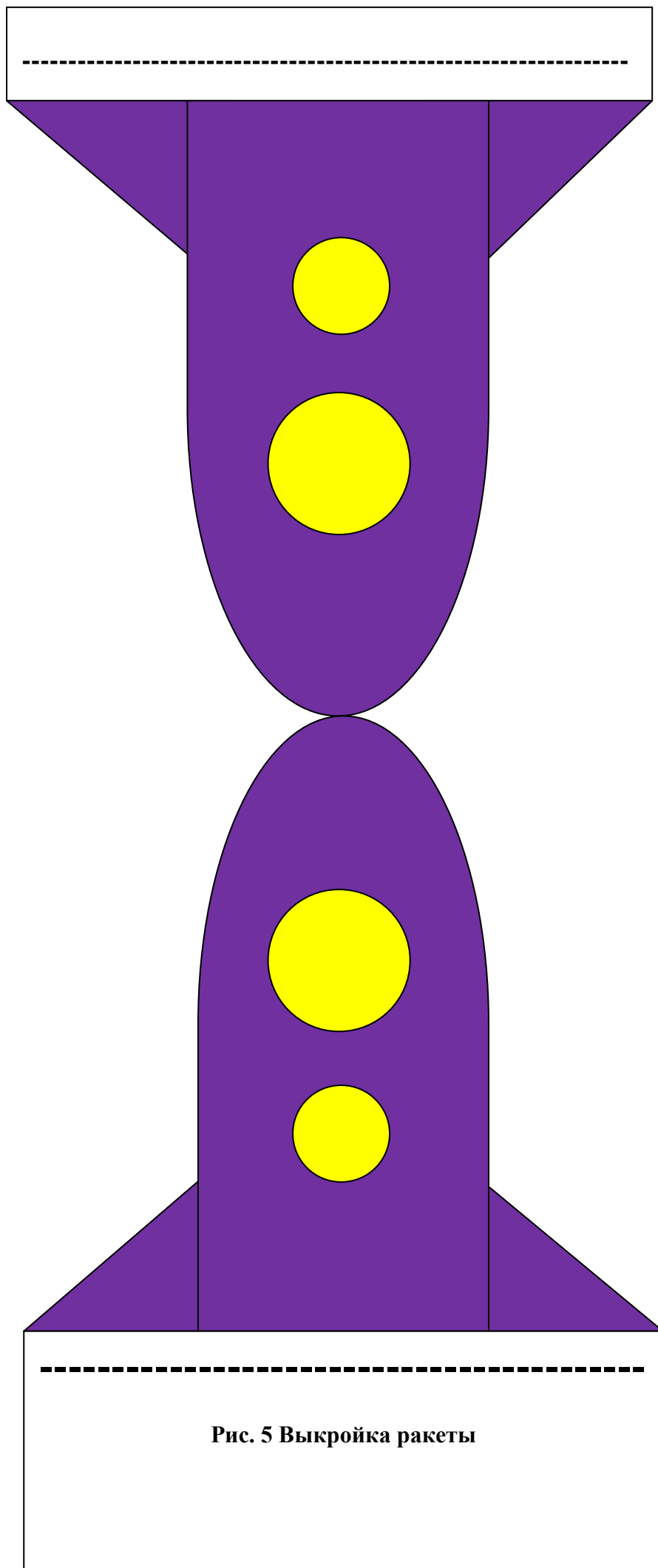


Рис. 5 Выкройка ракеты

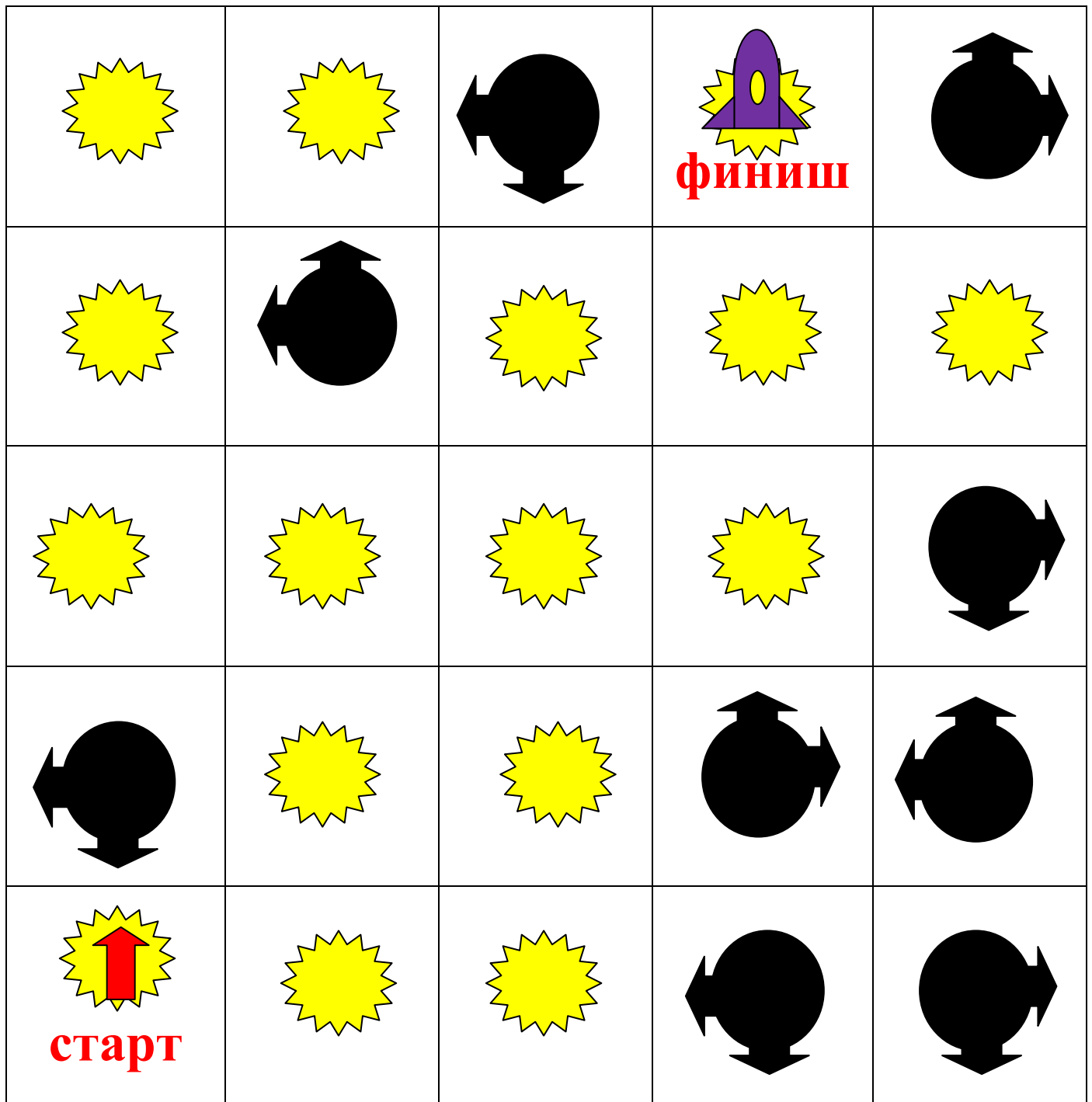


Рис. 6 Примерная Карта-схема

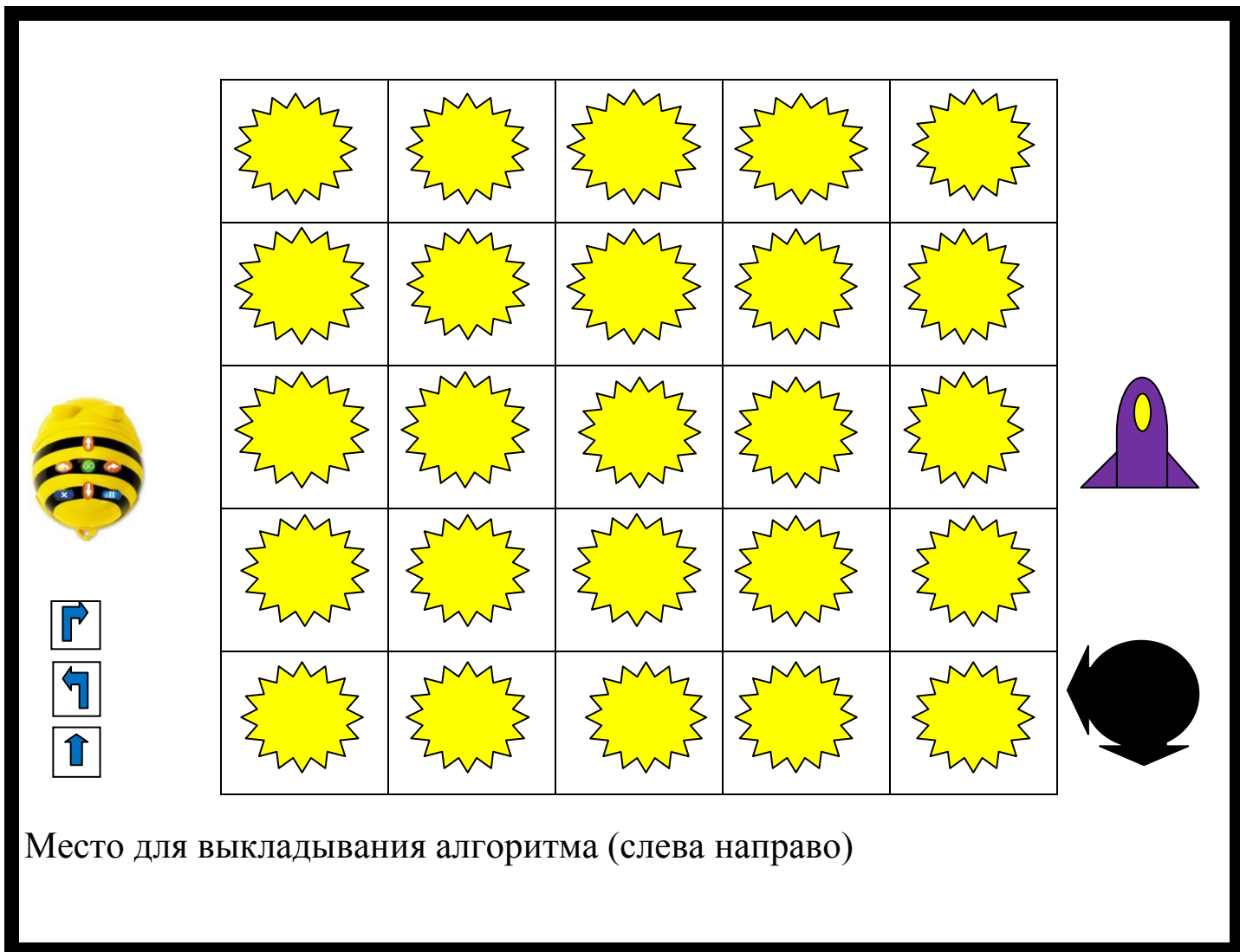


Рисунок 7. Размещение оборудования на полигоне перед началом турнира



Рисунок 8. Расположение участника и тренера во время турнира