



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 Gigo. Робототехника для малышей»
(Логоробот Сёма-бутерброд Gigo)

Учредитель: профессиональное сообщество Союз «Дошкольники России».

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

Участники: дети 5-7 лет, тренеры (педагоги, работающие с детьми дошкольного возраста).

Общее максимальное 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/Je9C3XK6W29iS2GV8>

Завершение регистрации: 05 апреля 2021 года включительно.

Ответственные за проведение номинации:

Иваничева Арина Юрьевна, WhatsApp +79104911902, dozvezdfest@gigotoys.ru

1. Требования к оборудованию:

1.1 Учебный комплект Gigo «Робототехника для малышей. Обучение программированию».

1.2. Один большой стол или два стола, на которых можно разложить маршрутные карты, лоток для кодовых карточек, вкладыши для кодовых карточек и собрать модели из блоков набора.

Маршрутные карты и схема сборки моделей высылаются организатором в день турнира.

Маршрутные карты с некоторыми моделями, роботизированный блок с тремя новыми батарейками АА и корзину с блоками, необходимыми для сборки модели, готовит педагог до начала турнира.

1.3. Медали в количестве 5 штук (любого материала, цвета и размера с изображением звездочки по центру).

1.4. Оборудование для проведения видеосъемки и учета времени, расположенное согласно Приложению 4.

2. Требования к подготовке детей:

2.1 К турниру допускаются дети 5-7 лет, которые обучаются по программе Gigo Робототехника для малышей.

2.2 Команда участников – два ребенка (конструктор и программист).

2.3 В турнире будет 3 задания.

Для выполнения заданий 1 тура ребенок - конструктор должен уметь собирать самостоятельно модели по схеме.

Для выполнения задания 2 тура ребенку-программисту нужно уметь выкладывать программы, используя числовые и кодовые карточки со стрелками вперед, назад, поворот.

Для выполнения задания 3 тура ребенку – программисту необходимо понимать работы кодовых карточек циклов и функций.

3. Общие правила и особенности дистанционного формата турнира

Участник выполняет задания трех туров.

3.1 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).

3.2 Во время турнира участники 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». Приложение 4.

3.3 Если участники и организаторы находятся в одном часовом поясе, информер времени может быть представлен одним циферблатом.

3.4 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.

3.5 Маршрутные карты и схема сборки модели высылаются 12 апреля 2021г. не позднее 9.40 по времени часового пояса участника. В ответ должно быть выслано подтверждение получения письма. **Маршрутные карты и схема сборки заранее участнику не демонстрируется и не озвучивается.** Нарушение влечет дисквалификацию участника.

3.6 Турнир начинается в 10.00 по времени часового пояса участника. Общее максимальное время для работы команды – 60 минут.

3.7 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.

3.8 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.

3.9 Картинка должна быть крупной, позволяющей увидеть исполнение участниками 1 -3 туров

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

3.11 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.

3.12 После завершения турнира видео без обработки размещается по ссылке до 11.30 ч. по времени часового пояса участника 12 апреля 2021 г. (ссылка для размещения видео направляется участнику вместе с маршрутными картами и схемой сборки 12 апреля 2021г. не позднее 9.40 по времени часового пояса участника).

3.13 Протокол содержит сведения об участнике, баллах и времени выполнения заданий.

3.14 Данные вносятся в судейские протоколы судьями после окончания турнира и отправляются главному судье категории. (Приложение 1)

3.15 Итоговые данные вносятся в судейский протокол главным судьёй категории после окончания турнира.

3.16 Апелляции на оценки судейской коллегии не предусмотрены.

4. Организация 1-3 тура

Тренер озвучивает приветственный текст (пример приведен ниже, в следующем абзаце), затем читает задания для туров и следует инструкциям для педагога по сопровождению туров (инструкция приведена ниже).

Туры 2 и 3 состоят из двух заданий. Каждое задание выполняется отдельно. **Не допускается читать детям сразу два задания.** Нарушение влечет дисквалификацию участника.

Приветственный текст!

Дорогие ребята! Сегодня мы отправимся в космическое путешествие. Далеко, далеко на небе мы видим звезды. Но человек еще не придумал, как до них долететь. Люди мечтают об этом!

Вы учитесь программировать роботов и возможно, кто-то из вас в будущем сможет осуществить эту мечту!

Давайте попробуем приблизиться к звездам с помощью нашего любимого набора Gigo и поучаствуем в конкурсе. Вы будете соревноваться с такими же ребятами, как вы, которые живут в разных уголках нашей планеты Земля и так же как и вы учатся программировать роботов.

Всего в конкурсе принимает участие 108 команд. Именно за 108 минут Юрий Гагарин облетел Землю 12 апреля 1961 года!

Готовы? Тогда внимательно слушайте задания!

Инструкциям для педагога по сопровождению туров

1 тур

Ваш роботизированный блок превратится в Звездолет. Зовут его Альф. Соберите его из деталей конструктора по предложенной схеме и получите свою первую Медальку.

2 тур

Для подготовки к полету Альфу нужно присоединить баллоны с газом. Размещены они на маршрутном поле в специальных заправочных комнатах. Будьте внимательны! Баллоны имеют разный цвет и стыкуются они к Звездолету по очереди (*модели баллонов педагог готовит сам до начала турнира в соответствии с предложенной схемой*).

Задание 1. Напиши программу 1, чтобы Альф проехал от начала маршрута до комнат с белыми баллонами и вернулся обратно на старт.

По ходу движения робота необходимые баллоны ребенок кладет сверху Звездолета. Ребенок - конструктор прикрепляет баллоны с помощью штифтов к нижней части Звездолета. В случае верного решения команда получает Медальку!

Если с первой попытки не получилось написать верную программу, то ты можешь отдать заработанную медальку педагогу и попробовать снова. В случае второй неудавшейся попытки твое путешествие окончено. Ты молодец, что пробовал применить свои навыки, и стал участником конкурса!

Возможно продолжение конкурса и ребенком-конструктором.

Задание 2. Ты сможешь написать короткую программу, используя числовые карточки, чтобы Альф забрал синие баллоны и вернулся на старт? Попробуй!

Ребенок – конструктор с помощью штифтов присоединяет синие баллоны к нижней части Звездолета в соответствии с присланной схемой.

За верно написанную программу дети получают Медальку!

Если Альф имеет 4 баллона, то он сможет в 3 туре долететь до двух звезд, если менее четырех, то только до одной звезды.

3 тур

Теперь Альф готов к полету! Посмотрите маршрутную карту. Здесь расположены самые яркие звезды Сириус и Альтаир (Модель звезд педагог готовит заранее, образцы в Приложении 3).

Собери из 4 прямых призм три лазера: малиновый, желтый и белый и присоедини их сверху Звездолета, как показано на схеме.

Эти лазеры смогут, приближаясь к звезде, превратить энергию в луч света и помогут зажечь твою звезду! За верно выполненное задание дети получают Медальку!

Задание 1. Напиши самую эффективную программу, чтобы Альф добрался от старта до Сириуса и Альтаира и ты это увидел! Альф должен помигать при сближении со звездой соответствующим светом. Сириусу желтым, Альтаиру красным. Посмотри внимательно на поле и не забудь выбрать нужные кодовые карточки для достижения цели.

Если Альф добрался до одной звезды, то ты получаешь 1 Медаль. Если до двух, то две. Допускается выполнение задания и двумя программами.

Если вдруг случается ошибка в программе, то Альф попадает в ловушку черной дыры. Чтобы его спасти, нужно вернуть одну Медальку. У тебя может быть столько попыток, сколько имеется Медалек.

Если ты использовал все попытки, то твое путешествие подошло к концу.

Не грусти, ты молодец!!! Просто тебе не хватило времени для подготовки.

Будь внимателен на занятиях по программированию и тренируйся. Мы будем ждать тебя на следующем конкурсе!

Задание 2. Посмотри, на поле появилась белая звездочка! (педагог размещает третью звезду). Она будет твоя, если ты напишешь любую программу движения Звездолета до своей звезды и скажешь Альфу помигать, используя карточку Мерцающая звезда и вернуться обратно.

Педагог дает такую карточку ребенку и помогает, в случае затруднения ее поставить в нужное место. Не забудьте вручить Медальку за верно выполненное задание!

Ура!!!! Вы стали победителями конкурса и открыли свою звезду. Придумайте ей имя!

5. 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 команд участников. Первый по рейтингу является победителем, следующие два участника – призёрами.

6. 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).

7. 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 Gigo. Робототехника для малышей»
(Логоробот Сёма-бутерброд Gigo)**

№ п / п	Фамилия, имя участника, город	Тур 1. Сборка модели				Тур 2. Задание 1 и 2				Тур 3. Задание 1 и 2				Общее кол-во баллов	Рейтинг
		Точность в баллах	Время в минутах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов	Точность в баллах	Время в минутах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов	Точность в баллах	Время в минутах	Штрафные баллы за нарушение правил	Сумма баллов		
1	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		11.	12.	13.	14.	15.

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 Gigo. Робототехника для малышей»
(Логоробот Сёма-бутерброд Gigo)

Я

ФИО (полностью)

являясь законным представителем моего несовершеннолетнего ребенка (подопечного) _____

ФИО (полностью), дата рождения

подтверждаю ознакомление с Регламентом о проведении номинации «Программируемый робот Gigo. Робототехника для малышей» (Логоробот Сёма-бутерброд Gigo). 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

Образцы звезд



Расположение участника и тренера во время турнира

