



**РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЙ**  
**«СКОРОСТНАЯ СБОРКА И ПРОГРАММИРОВАНИЕ РОБОТОВ»**  
с использованием образовательных конструкторов Lego Education WeDo 2.0  
для детей дошкольного возраста и учащихся 1-го класса

### 1 Общие положения

1.1 Требования к команде: в состязаниях могут принимать участие дети 6 лет и учащиеся первых классов, объединённые в команды по 2 человека.

1.2 Участники распределяются по двум возрастным категориям (Таблица 1).

Конструктор	Программирование в среде:	Состязание
WeDo 2.0	WeDo 2.0	«Младшая» (Дошкольники) Скоростная сборка и программирования роботов LEGO 2.0 по подробной инструкции
WeDo 2.0	WeDo 2.0	«Средняя» (1 класс) Скорость сборки и программирования роботов LEGO 2.0 по серии фотографий

Таблица 1.

1.3 Состязания проводятся в 3 этапа:

1 этап: Конструирование робота по подробной инструкции.

2 этап: Программирование робота по образцу.

3 этап: Тестирование на знание основ робототехники и механики.

1.4 Образовательные конструкторы и другое необходимое оборудование (компьютеры, планшеты) для участия робота в состязаниях команды приносят с собой

1.5 В ходе состязаний участникам запрещено взаимодействовать с кем-либо, кроме судей, в случае возникновения вопросов или технических неполадок участник должен поднять руку.

1.6 Запрещено покидать рабочее место во время проведения состязаний.

1.7 Руководитель не должен вмешиваться в действия команды: участвовать в сборке робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии, составлять программу для робота. Руководитель может распределять обязанности между членами команды. На организационный момент отводится время в начале конкурса.

### 2 Требования к роботам и оборудованию

2.1 Робот должен быть собран из образовательного конструктора LEGO WeDo 2.0.

2.2 Все детали робота должны быть из списка деталей конструктора. Не входящие в образовательный конструктор детали запрещены.

2.3 Программирование осуществляется в среде программирования LEGO WeDo 2.0

2.4 Во время проведения состязаний (программирования и сборки) запрещается использование сети Интернет.



### **3 Порядок проведения состязаний**

3.1 1 этап. Конструирование робота.

3.1.1 Организатор (судья) объявляет условия состязаний.

3.1.2 Участникам предъявляются подробная инструкция («Младшая» группа) и 4 фотографии с разного ракурса («Средняя» группа). Участники собирают идентичную модель, ориентируясь на изображения.

3.1.3 Участники приступают к сборке модели по команде организатора (судьи).

3.2 2 этап. Программирование робота по заданным условиям.

3.2.2 Участникам предъявляется графическое описание алгоритма на карточках, в соответствии с которым им предстоит запрограммировать собранную на 1-ом этапе модель

3.2.3 Состязание:

— На столах расставлены коробки с конструкторами и компьютер (планшет) (предоставляются участниками).

— Все детали по карте конструктора находятся в наличии и полностью разобраны (ответственность руководителя команды, проверка разборки судьями).

— Судья объявляет условия состязаний.

— По команде судьи участники открывают задание, расположенное на рабочем столе либо выданное в печатном виде, приступают к сборке.

— Команда, готовая к проверке робота, не запуская робота, объявляет о готовности судье посредством поднятия рук и громким объявлением «Готовы».

— В этот момент судья отмечает время окончания работы команды. По команде судьи команда покидает зону соревнований.

— Проверка роботов судьями начинается после того, как все команды объявили о готовности либо по истечении времени состязания п. 3.2.4.

3.2.4 На состязание отводится 25 минут. По истечении этого срока судья останавливает состязание. Судья оставляет за собой право добавить время состязания — при условии, что ни одна из команд не собрала готовую модель (5-15мин).

### **4 Подсчёт баллов и определение победителей**

4.1 Присуждение очков производится с учетом следующих критериев:

1 этап. Точность выполнения (соответствие собранной конструкции схеме или изображению).

2 этап. Качество программирования (выполнение программой заданных функций).

3 этап. Количество правильных ответов.

4.2. Победители определяются по сумме очков за три этапа.

4.3. При равном количестве очков победителем является та команда, которая справилась с практическим заданием за наименьшее время.

### **5 Судейство**

5.1 Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией во главе с судьей, ответственным за состязание.

5.2 Судьи обладают своими полномочиями на протяжении всех этапов состязаний. Все участники должны подчиняться их решениям.



5.3 Неэтичное или неспортивное поведение участников соревнований наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией команды.

5.4 Невыполнение требований судей участником во время проведения состязаний рассматривается как неспортивное поведение и наказывается судьями штрафными очками или дисквалификацией команды.

## **6 Подведение итогов среди участников, награждение**

6.1 Судьи определяют победителей в каждой возрастной категории. Победители награждаются призами (весь состав команды) и дипломами за 1, 2 и 3 место. Награждение проводится после окончания состязаний и подведения итогов.

## **7 История изменений регламента**

7.1 Нет