

## РЕГЛАМЕНТ СОСТЯЗАНИЯ «РОБОТ WEDO»

### 1. Общие положения

- 1.1. В состязаниях могут принимать участие обучающиеся 2-4 классов, объединенные в команды по 2 человека, или индивидуально.
- 1.2. Необходимое оборудование, а именно компьютеры с доступом в интернет, для участия в состязаниях, команды-участники обеспечивают самостоятельно.
- 1.3. Состязание проходит в форме онлайн-олимпиады, на которой участникам предлагается решить ряд задач, далее *задание*.
- 1.4. Задание выполняется участниками самостоятельно.
- 1.5. Продолжительность мероприятия 75 минут.

### 2. Требования к оборудованию

- 2.1. Выполнение задания происходит на онлайн-площадке, переход на которую происходит по предоставленной организаторами ссылке.
- 2.2. За проблемы, возникшие при выполнении задания, со стороны интернет-соединения или оборудования участников организаторы не несут ответственности.

### 3. Задание

- 3.1. Задание нацелено на решение конкретных практических задач, возникающих при работе с конструкторами Lego WeDo, в соответствии с описанной ситуацией или творческого решения, и предусматривает ответ на вопрос в виде выбора ответа из списка, развернутого ответа или прикрепления файла с решением.
- 3.2. Предлагаемые в задании модели роботов могут охватывать следующую тематику:
  - транспорт (авто, авиа, водный), движущийся на колесах;
  - шагающие роботы;
  - животные, насекомые;
  - полезные механизмы;
  - аттракционы (качели, карусели и пр.).
- 3.3. Конструкция модели может предусматривать использование:
  - всевозможных видов передач;
  - имеющихся датчиков образовательного конструктора;
  - всевозможных видов простых механизмов.
- 3.4. Задание включает в себя задачи на программирование, которые могут предусматривать:
  - 3.4.1. Движение объектов/элементов:
    - на определенное расстояние;
    - в определенном направлении – вверх, вниз, влево, вправо, по/против часовой стрелки;
    - в течение определенного времени;
    - до преграды;
    - в определенную точку (к примеру, парковка), по определенной траектории.
  - 3.4.2. Подсчет объектов, в том числе вывод на экран сообщения об их количестве.
  - 3.4.3. Подачу звукового сигнала, в том числе случайного сигнала или определенного сообщения, записанного участником с помощью микрофона.
  - 3.4.4. Вывод на экран сообщения о направлении.

### 4. Порядок проведения состязаний

- 4.1. Руководители команд регистрируют всех участников, которые готовы принять участие в состязании.
- 4.2. Организаторы предоставляют участникам ссылку и доступ к онлайн-площадке для проведения состязания.
- 4.3. Участники приступают к выполнению задания, которое состоит из ряда задач.
- 4.4. Время выполнения фиксируется автоматически.
- 4.5. На выполнение задания отводится 75 минут. По истечении этого срока состязание останавливается.
- 4.6. Происходит проверка ответов участников и подведение итогов.
- 4.7. Сроки подведения итогов сообщаются участникам.

### 5. Присуждение баллов

- 5.1. Каждая задача в задании оценивается некоторым количеством баллов в зависимости от ее сложности.
- 5.2. Задачи, предполагающие выбор ответа из списка, оценивают по совпадению ответа с вариантом,

отмеченным как правильный, что дает 100% от баллов, или 0% в случае несовпадения.

5.3. Задачи, предполагающие развернутый ответ или файл с решением, оцениваются судьями по следующей шкале 0-5, что дает заданный процент от баллов, которые можно получить за задачу:

5	Выполнено полностью на высоком уровне	100%
4	Выполнено полностью с небольшими замечаниями	80%
3	Выполнено частично, есть замечания	60%
2	Выполнено частично, есть серьезные замечания	40%
1	Видны попытки выполнения	20%
0	Не выполнено	0%

5.4. Работу каждой команды оценивают не менее двух судей. Каждый судья оценивает проект отдельно.

5.5. Для каждого судьи составляется ранжированный список просмотренных им проектов от набравшего больше баллов к набравшему меньше баллов. Если несколько проектов получили одинаковое количество баллов, им присваиваются места с одинаковым номером. После этого, для каждого проекта складываются места, которые проект занял в каждом таком ранжированном списке. Полученная сумма составляет судейскую оценку проекта.

5.6. Итоговым результатом команды является сумма ее судейских оценок. Проекты ранжируются по возрастанию судейских оценок, причем команда с меньшим итоговым результатом занимает более высокое место.

5.7. При одинаковой оценке решение о преимуществе того или иного проекта принимается судьями.

## **6. Судейство**

6.1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией во главе с Главным судьей в режиме онлайн.

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

6.3. Неэтичное или неспортивное поведение участников соревнований наказывается судьями дисквалификацией команды.