

6.1 Задание

- модель, придуманная и воплощенная участником или командой участников.
- победитель определяется несколькими судьями по нескольким параметрам:
 - актуальность;
 - новизна;
 - техническая сложность;
 - работоспособность;
 - презентация;
 - эстетика.
- допускается использование любых образовательных конструкторов;
- команд может состоять от 1 до 4х участников.

6.2. Регистрация:

При регистрации каждая команда должна предоставить:

- описание проекта;
- фотографии проекта;
- презентацию, демонстрирующую работу проекта, длительностью не более двух минут для младшей категории, видеоролик для старшей категории.

6.3. Порядок соревнований

- в ходе состязания каждая команда должна представить свой проект (для этого каждой команде необходимо самостоятельно заранее подготовить плакат)

6.4. Состязания состоят из следующих этапов:

- защита проекта перед судьями;
- демонстрация проекта зрителям и другим участникам.