



Регламент номинации «УМНАЯ ПЧЕЛА BEE-BOT TTS»



1. Оборудование и материалы:

- ✓ стол, позволяющий разместить поле;
- ✓ поле – это разлинованный ватман (4*4 клетки по 15 см), накрытый прозрачной пленкой;
- ✓ 3 робота-пчелы на одну команду;
- ✓ карточки-метки для обозначения целей для программирования (они подкладываются под пленку на поле), см. Лист 2, 3 в Приложении;
- ✓ карточки с заданиями для 2 Тура (в день проведения турнира);
- ✓ бланк для записи детьми алгоритма движения робота к цели, см. Лист 1 в Приложении (в день проведения турнира);
- ✓ алгоритм для программирования пчелы на туре 3, см. Лист 7 в Приложении (в день проведения турнира).

2. Общие правила.

Возраст участников: 5-7 лет.

Команда: 4 человека.

Цель: выполнить задания трех туров за кратчайшее время.

Соревнования с роботами-пчелами.

В соревнованиях участвуют команды по 4 человека. У каждой команды должно быть название и эмблема.

2.1. Карты-схемы и задания выдаются перед началом Турнира. Карта-схема заранее участнику не демонстрируется и не озвучивается. Нарушение влечет дисквалификацию участника.

2.2. Турнир начинается в 10.00.

Проводится очно на базе МАДОУ детский сад № 107 (ул. Таганская, 85).

1. Протокол

1.1. Протокол содержит сведения об участниках команд, баллах и времени выполнения заданий.

Данные вносятся в судейский протокол после окончания каждого тура

2. Описание туров

Тур 1. «Выбрать задание для второго Тура».

Участники соревнований (одна команда) встают перед столом, на котором лежит поле с метками (заданиями) и выставлен робот на старт. Дети по очереди выполняют следующие действия:

1. Определить цель (метку-задание) на поле, к которой будет двигаться робот (порядок указан в бланке).

2. Написать в бланке алгоритм движения робота к цели с помощью стрелок.

3. Запрограммировать робота по записанному алгоритму и отправить его к цели. В случае ошибки участник программирует робота в точке остановки до цели без заполнения бланка.

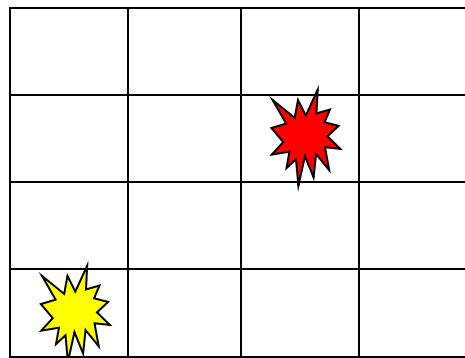
4. По достижении цели взять метку – задание.

5. Тур заканчивается, когда все метки-задания выбраны.

Тур 2. Индивидуальный «Выполнить выбранные задания».

Задание № 1: алгоритмы по клеточкам (выбрать один из правильных алгоритмов движения «от» и «до»);

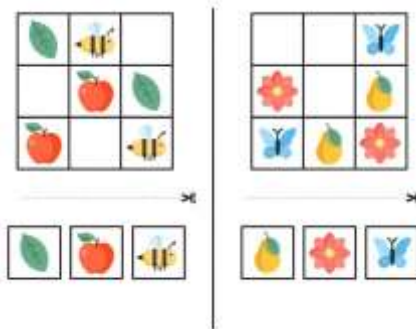
1. ↑ ↑ ← ↑ ↑
2. ↑ ↑ ↑ → ← ←
3. ← ↑ ↑ ↑ → →



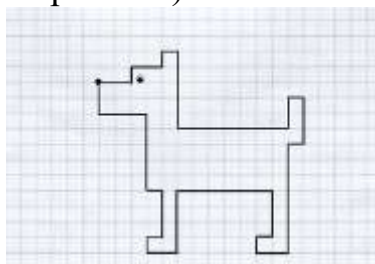
Задание № 2: алгоритм постройки из кубиков LEGO (собрать модель, строить модель нужно снизу- вверх по схеме);



Задание № 3: «Судоку» (с помощью карточек, необходимо заполнить свободные ячейки на бланке недостающими картинками так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце каждая картинка встречалась только один раз);



Задание № 4: графический диктант (отметить все данные в таблице, в соответствии с предложенным алгоритмом).



Графический диктант «Собака»
Отмечаем в порядке сверху и в клетку собаку.
Поставь точку и начинай рисовать.

1	←	1	→	1	→	1	→	1	→
2	→	1	→	1	→	1	→	1	→
3	→	1	→	1	→	1	→	1	→
4	→	1	→	1	→	1	→	1	→
5	→	1	→	1	→	1	→	1	→

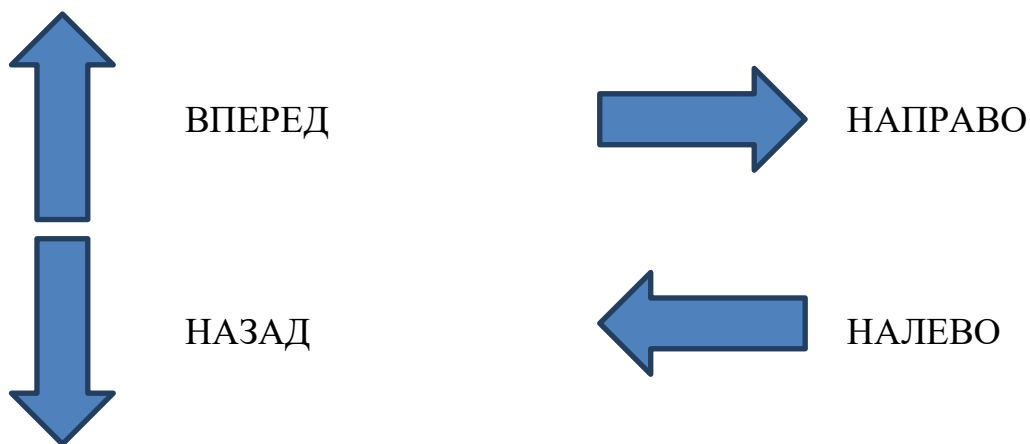
Тур заканчивается, когда все задания выполнены (время останавливается по последнему участнику).

Тур 3. «Синхронный танец роботов».

Участники соревнований (одна команда) встают с 4 сторон стола. Один ребенок получает карточку с прописанным алгоритмом для программирования роботов. Он читает алгоритм вслух, не показывая другим участникам. Перед другими участниками на столе стоят роботы-пчелы, которые дети программируют на слух. Последняя команда «ПУСК» (она не прописана в алгоритме), звучит от первого участника, когда все другие успели запрограммировать своего робота. **ВАЖНА СИНХРОННОСТЬ** действий.

Тур заканчивается, когда все пчелы остановились.

ВАЖНО единое чтение стрелок. Разъяснения:



Подобные стрелки использовать для записи алгоритма на бланке в туре 1

