

Творческая. Проекты (младшая и старшая)

В этом году тематика проектов: «Развитие сельского хозяйства».

Основная идея: привлечь людей к развитию сельскохозяйственных работ.

Задача – изучить виды сельскохозяйственных работ, которые проводят в вашем регионе, и придумать новые увлекательные способы его развития и привлечения внимания молодого поколения.

На основе данного исследования участникам предлагается создать из деталей любого конструктора собственный проект, и представить его группе экспертов соревнований.

Участники

Участники категории “Творческая младшая.Проекты” 2011-2016 года рождения.

Участники категории “Творческая старшая.Проекты” 2006-2010 года рождения.

Команда должна состоять из 1-2 детей.

Требования к проектам

Количество движущихся элементов, датчиков не ограничено, но необязательно.

В проекте можно использовать электронные компоненты любых конструкторов.

Вспомогательные элементы проекта могут быть изготовлены из различных материалов, используемых в детском творчестве (картон, пластилин, другие конструкторы).

Для управления роботом используется ноутбук, с установленным программным обеспечением (робота, ноутбук и программное обеспечение команда использует свои).

Порядок проведения соревнований

Команда собирает и настраивает проект, готовит поясняющие материалы. При необходимости, готовится вспомогательное оборудование (экран, проектор, монитор...).

Каждой команде будет отведено 15 минут на защиту проекта. В это время участники команды проводят презентацию проекта членам жюри без участия тренера. Презентация включает в себя:

1. Рассказ о проекте (цель создания, конструктивные особенности, возможности модели, а также ее отличительные особенности, программное обеспечение, вклад каждого члена команды в создание проекта);

2. Демонстрация работы модели или игровой ситуации (если такая предусматривается проектом);

После презентации проекта участники отвечают на вопросы членов жюри.

Критерии оценки проектов

№	Критерий	Оценка 0-2
1	Соответствие заданию	
2	Наличие плаката (<i>основные части содержат информацию о команде, о модели и о исследовании</i>)	
3	Презентация проекта (оригинальность)	
4	Умение самостоятельно отвечать на вопросы экспертов	
5	Наличие движущихся механизмов	
6	Использование датчиков при программировании проекта	
7	Наличие декоративных украшений в макете проекта	
8	Программирование модели (<i>сложность, самостоятельность</i>)	
9	Понимание программного кода	
10	Реализация программной части (механизмы работают, программа исполнена)	

