РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ «Домашнее задание Lego Wedo» ЗАОЧНО

1. Общие положения
   1. Описание задания

В категории Домашнее задание Lego Wedo может быть представлен любой робототехнический проект, соответствующий определению и характеристикам Робота. Проект, не соответствующий данным критериям, может быть отклонен на этапе регистрации или получить ноль баллов при оценке судьями.

Участники должны представить в оргкомитет домашнее задание. Конструкция выполняется на базе конструкторов: Lego WEDO 1.0, Lego WEDO 2.0, Lego «Физика и технология». Необходимо собрать тематическую конструкцию, включающую элементы автоматического движения или движения при срабатывании датчиков. Команда должна предоставить организаторам конкурса описание действующей конструкции, выполненное в виде презентации или видеозаписи. Длительность видеозаписи не должна превышать 3 мин.

Оценка проекта производится по критериям, приведенным ниже. В ходе состязания будут выявлены наиболее эффективные решения команд, представивших творческие проекты.

* 1. Категории соревнований Соревнования «Свободная творческая категория» проводятся в следующих возрастных категориях:

● 1 - 2 класс;

● 3 - 4 класс.

* 1. Особые требования при регистрации. При регистрации каждая команда должна предоставить:

● видеоролик (отдельный файл), демонстрирующий работу проекта, длительностью не более трех минут.

● Презентацию. Краткое описание, составленное с учетом критериев из таблицы 1.

● 3 фотографии проекта;

* 1. **Общие требования.** Обязательный либо ограничивающий список используемых деталей данными соревнованиями не предусмотрен. Проект может быть выполнен группой участников при помощи сторонних лиц. Однако участники соревнований обязаны указать свою часть работы, а также ту часть работы, которая выполнена при помощи сторонних лиц.
  2. Соревнования «Домашнее задание» - проводится заочно

● Порядок проведения состязания. Каждая команда должна подготовить свой проект для виртуального оценивания согласно п. 1.3.

● Правила определения победителя

1. Порядок проведения состязания. Каждая команда должна подготовить свой проект для виртуального оценивания согласно п. 1.3.
2. Правила определения победителя
   1. Судейская оценка проектов Работа каждой команды оценивается судьями по критериям, приведенным в таблице 1

Каждый судья оценивает проект отдельно. Оргкомитет оставляет за собой право не разглашать баллы, выставленные проекту каждым судьей в отдельности. По каждому критерию команда может получить от каждого судьи количество баллов, не превосходящее количество, указанное в Таблице 1.

Таблица 1. **Критерии оценивания творческих проектов**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Критерии | Максимальный балл |
| 1 | Актуальность | **3** |
| 2 | Новизна | **3** |
| 3 | Оригинальность | **2** |
| 4 | Эстетика | **2** |
| 5 | Сложность и эффективность использованных механизмов (техническая сложность) | **6** |
| 6 | Работоспособность | **6** |
| 7 | Презентация | **2** |
| 8 | Качество фотографий | **3** |
| 9 | Качество видеоматериалов | **3** |
| 10 | Программирование | **6** |
| 11 | Особое мнение судьи | **2** |
|  | Итого | 38 |

Для каждого судьи составляется ранжированный список просмотренных им проектов. Если несколько проектов получили одинаковое количество баллов, таким проектам присваиваются места с одинаковым номером. Полученная сумма составляет судейскую оценку проекта.

3.2. **Итоговый результат**. Итоговым результатом команды является сумма судейской оценки.

При равенстве итоговых результатов решение о том, какому проекту отдать преимущество, принимается судейской коллегией.