

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор ФГБОУ ВО

«Шадринский государственный педагогический университет»

А.Р. Дзиов

« 23 » *ноября* 2018

*Положение*

**О городском турнире по робототехнике  
«Сказочный турнир»  
(для дошкольников)**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение утверждает порядок проведения и организации городского турнира по робототехнике «Сказочный турнир» для дошкольников (далее Турнир).

1.2. Учредители:

Учредителем турнира по робототехнике «Сказочный турнир» для дошкольников является ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет».

1.3. Организация работы Турнира:

Непосредственное проведение Турнира осуществляет факультет информатики, математики и физики ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет».

1.4. Участники Турнира:

В Турнире могут принимать участие дошкольники образовательных организаций г. Шадринска.

1.5. Сроки проведения:

Турнир проводится 22 декабря 2018 года.

1.6. Место проведения:

Турнир проводится на базе ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет» по адресу г. Шадринск, ул. К. Либкнехта, 3.

**2. Цели и задачи Турнира**

2.1. Цель Турнира: выявление и развитие интеллектуальных, познавательных способностей детей, повышение интереса дошкольников к техническому моделированию, популяризация и развитие робототехники в образовательных организациях.

2.2. Задачи Турнира:

- привлечение обучающихся к инновационному, научно-техническому творчеству в области робототехники;
- пропаганда робототехники и LEGO-конструирования как учебной дисциплины;

- формирование новых знаний, умений и компетенций у детей дошкольного возраста в области инновационных технологий, механики и программирования.

### **3. Участники Турнира**

3.1. В турнире могут принимать участие дошкольники образовательных организаций г. Шадринска.

3.2. Турнир проводится в очной форме в виде личного первенства.

3.3. Турнир проводится в двух категориях:

- начинающие;

-любители.

Категорию участники выбирают самостоятельно. Соревнования для категорий будут различаться.

3.4. Для участия в турнире необходимо подать заявку по форме от образовательной организации или лично. Форма заявки представлена в Приложении 1.

3.5. От образовательной организации может участвовать не более 5 человек (по согласованию).

### **4. Оргкомитет.**

4.1. За организацию и проведение турнира отвечает оргкомитет, в состав которого входят представители факультета информатики, математики и физики, учебно-вычислительного центра ШГПУ.

4.2. Оргкомитет формирует Положение о проведении турнира, информационные письма, приказы и распоряжения о составе судейской коллегии, времени проведения мероприятий, назначает главного судью соревнований, привлекает к работе волонтеров и консультантов.

4.3. Руководит Оргкомитетом председатель.

### **5. Регламент Турнира.**

5.1. Порядок проведения Турнира:

**22 декабря**

8.30 – 9.00

Регистрация участников

9.00 – 9.30

Открытие Турнира (актовый зал)

9.30 – 10.10

Турнир

10.10 – 10.30

Экскурсия на кружковый турнир по робототехнике

10.30 – 10.50

Заккрытие турнира

### **6. Общие положения о судействе**

6.1. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с настоящим положением. Состав судейской коллегии формируется распоряжением Оргкомитета.

6.2. В состав судейской коллегии входят:

- главный судья Турнира;

- заместитель главного судьи Турнира;
- линейные судьи.

## **7. Турнирные соревнования для категории «Любители»**

7.1. Турнир предусматривает прохождение турнирных испытаний. Турнирных испытаний будет четыре.

7.2. Первое испытание: Визитка. Каждый участник должен представить себя, определив к какому сказочному персонажу он себя относит. Сказочный персонаж должен быть из русских народных и авторских сказок.

Например, Я, Иванов Илья, мне 6 лет, я хожу в детский сад № 5. Я – Иван царевич.

Можно в одежде участника предусмотреть аксессуары, присущие данному персонажу.

Внимание! НЕ НАДО представлять полный костюм героя! Они могут стеснять участника.

Максимальное количество баллов – 5.

7.3. Второе испытание: Викторина по сказкам. Участникам будут заданы загадки про персонажей русских народных и авторских сказок. Необходимо будет отгадать персонаж. Всего не более 10 загадок. Перечень сказок, по которым будут заданы загадки, представлен в Приложении 2.

Максимальное количество баллов – 10.

7.4. Третье испытание: Мороз воевода. Графический диктант. Пример диктанта в Приложении 3.

Максимальное количество баллов – 15.

7.5. Четвертое испытание: Мастерская деда Мороза. За ограниченное время необходимо собрать по инструкции как можно больше моделей разной сложности.

Максимальное количество баллов – 70.

7.6. Общий счет формируется суммой баллов, полученных в испытаниях.

## **8. Турнирные соревнования для категории «Начинающие»**

8.1. Турнир предусматривает прохождение турнирных испытаний. Турнирных испытаний будет четыре.

8.2. Первое испытание: Визитка. Каждый участник должен представить себя, определив к какому сказочному персонажу он себя относит. Сказочный персонаж должен быть из русских народных и авторских сказок.

Например, Я, Иванов Илья, мне 6 лет, я хожу в детский сад № 5. Я – Иван царевич.

Можно в одежде участника предусмотреть аксессуары, присущие данному персонажу.

Внимание! НЕ НАДО представлять полный костюм героя! Они могут стеснять участника.

Максимальное количество баллов – 5.

8.3. Второе испытание: Викторина по сказкам. Участникам будут заданы загадки про персонажей русских народных и авторских сказок. Необходимо

будет отгадать персонаж. Всего не более 10 загадок. Перечень сказок, по которым будут заданы загадки, представлен в Приложении 2.

Максимальное количество баллов – 10.

8.4. Третье испытание: Василиса Премудрая. По картинкам необходимо выстроить правильную последовательность. Например, няньки мышонка в сказке «Сказка о глупом мышонке»: утка – жаба – лошадь - свинка – курица – щука - кошка.

Максимальное количество баллов – 10.

8.5. Четвертое испытание: Мастерская деда Мороза. Конкурс – домашнее задание. Из своего конструктора собрать конструкцию, придумать название и объяснить ее предназначение.

Максимальное количество баллов – 20.

8.6. Общий счет формируется суммой баллов, полученных в испытаниях.

## **9. Подведение итогов.**

9.1. В Турнире будут выделены победитель и призеры.

9.2. Судейская коллегия вправе назначить специальные призы и номинации.

9.3. Все участники получают сертификаты участника, образовательные организации - благодарственные письма.

## Заявка

На турнир по робототехнике «Сказочный турнир»

---

(образовательная организация)

№	ФИО	Дата рождения	Категория

Передаваемые персональные данные могут быть использованы только в соответствии с положением о выездных турнирах.

Руководитель образовательной организации \_\_\_\_\_ И.О. Фамилия

Примерный перечень сказок

1. Бычок – смоляной бочок
2. Василиса Премудрая
3. Гуси-лебеди
4. Золотой ключик или приключения Буратино
5. Колобок
6. Курочка Ряба
7. Маша и медведь
8. По щучьему велению
9. Репка
10. Рукавичка
11. Сестрица Алёнушка и братец Иванушка
12. Снегурочка
13. Теремок
14. Три медведя
15. Царевна лягушка
16. Василиса Премудрая
17. Морозко
18. Волк и семеро козлят

Пример графического диктанта

Одна клетка – один шаг. Начало движения от точки на листе в клетку. Последовательность команд выполняется по столбикам.

1 →	5 →	1 ←	1 ←
7 ↑	8 ↓	3 ↓	3 ↓
4 →	3 ←	3 ←	2 ←
1 ↓	3 ↑	4 ↑	1 ↑

Должен получиться законченный рисунок.