

Положение

о проведении российского этапа соревнований команд дошкольных образовательных организаций и организаций дополнительного образования «KUBO Старт» сезона 2023 г.

1. Общие положения

1.1. Российский этап соревнований команд дошкольных образовательных организаций и организаций дополнительного образования «KUBO Старт» сезона 2023 года (далее – Соревнования) проводится с целью развития интереса детей дошкольного возраста к изобретательству и техническому творчеству, раннему изучению программирования, а также развития у детей творческих способностей, воображения, любознательности, нестандартного подхода к решению поставленных задач в соответствии с Положением о проведении российского этапа соревнований команд дошкольных образовательных организаций и организаций дополнительного образования «KUBO Старт» сезона 2023 года (далее – Положение).

1.2. Настоящее Положение определяет цели, порядок участия, организационное, методическое обеспечение, сроки проведения российского этапа Соревнований для педагогов, воспитанников дошкольных образовательных организаций разных форм собственности и родителей (законных представителей).

1.3. Организаторами Соревнований на территории Российской Федерации являются:

ООО «Стандарт-21» - дистрибьютор компании KUBO в России;

ООО «Информационные системы в образовании», г. Пермь. - осуществление методической и организационной поддержки соревнований, региональный ресурсный центр в Пермском крае;

АНО ДПО «Учебный центр Джи Эс», региональный ресурсный центр Сахалинской области;

Smart Education г. Якутск, региональный ресурсный центр в Республике Саха (Якутия);

Частный детский сад «Легос» г. Севастополь, региональный ресурсный центр в Республике Крым.

1.4. Цели Соревнований:

приобщение детей дошкольного возраста к раннему обучению программированию, конструированию и техническому творчеству;

формирование сообщества педагогов и детей, занимающихся инновационной деятельностью на территории Российской Федерации.

1.5. Задачи Соревнований:

развитие творческого потенциала детей дошкольного возраста;

расширение сетевого взаимодействия образовательных организаций.

2. Участники Соревнований и условия участия

2.1. На Соревнования приглашаются команды в следующем составе:

2 воспитанника в возрасте от 5 до 7 лет включительно на момент проведения Соревнований, 1-2 педагога дошкольной образовательной организации или организации дополнительного образования, под руководством которого (которых) подготовлен проект.

Образовательная организация может представить на конкурс несколько команд.

2.2. Тема творческого проекта для детей дошкольного возраста в 2023 году – «С чего начинается Родина?». Необходимо создать с использованием робота KUBO презентацию-рассказ о самых важных и интересных местах своей малой Родины! При подготовке к соревнованиям дети под руководством педагогов проведут мини-исследование интересных мест своего населённого пункта, создадут карту достопримечательностей и плакат с их описанием, запрограммируют робота KUBO, оденут его в костюм, придумают и проведут от его имени познавательную экскурсию.

2.3. Проект создаётся для робота KUBO, который является его главным участником. Для создания карты проекта можно использовать редактор карт (<https://portal.kubo.education/map-maker/>) или воспользоваться пустой картой для последующего её оформления с помощью цветных карандашей, маркеров, приложений и т.п. материалов. Для создания костюма KUBO можно использовать шаблон, бумагу, картон, поделочные материалы, материалы для украшения, клей. Шаблон для создания одежды KUBO доступен для загрузки по ссылке <https://www.standart-21.ru/catalog/nabory-kubo/atele-dlya-kubo-/>. Для создания конструкций проекта, инструментов и рабочих принадлежностей можно использовать декоративные элементы и бросовый материал.

Пустые карты для оформления, примеры костюмов для KUBO, пример оформления карты с карточками можно скачать из папки по ссылке <https://disk.yandex.ru/d/n-LKDthxo7wlyw>

2.4. У каждой команды должны быть название, эмблема и девиз, отражающие специфику команды.

3. Организация и проведение Соревнований

3.1 Этапы проведения Соревнований.

Соревнования проводятся в 2 этапа:

1 этап – отборочный – с 1 по 15 апреля 2023 года в дистанционной форме. Команда представляет ссылки на конкурсные материалы.

В рамках отборочного этапа

с 1 по 15 апреля 2023 года принимаются заявки и конкурсные материалы соревнований,

с 16 по 20 апреля жюри оценивает проекты.

21 марта будут названы 10 команд, которые будут выполнять задания на 2 этапе.

2 этап – итоговый – пройдёт онлайн на платформе Zoom 27 апреля (четверг).

В рамках итогового этапа команды выполняют 2 задания на программирование.

3.2. Заявки на участие подаются с 1 по 15 апреля 2023 г. включительно на сайте <https://www.standart-21.ru/catalog/nabory-kubo/sorevnovaniya-kubo/> или по прямой ссылке <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdowSZwlu2WSdtahI49dLrQqFbHXgANfD-29oEYAPfhnHqHw/viewform>

3.3. Конкурсные испытания отборочного этапа проходят в дистанционной форме в виде:

видео-защита проекта по теме «С чего начинается Родина?»;

плакат формата А1 с фотографиями или иллюстрациями и текстом, описывающим достопримечательности малой Родины и этапы работы над проектом;

карта KUBO для проекта с достопримечательностями;

костюм для KUBO;

инструменты или рабочие принадлежности для KUBO.

3.4. Команды должны предоставить на конкурс следующие материалы:

1. видеоролик с представлением проекта на русском языке:

длительность ролика: не более 5 минут 00 секунд;

в кадре находятся докладчики, карта и (или) макет проекта, плакат; крупные планы допустимы для демонстрации программ, перемещений KUBO, частей проекта и плаката вблизи;

проект защищают дети, педагог может находиться в кадре, но его роль – вспомогательная;

качество видео: не менее 1280×720 пикселей в формате HD;

формат названия файла (видео-ролика): «НАЗВАНИЕ_СУБЪЕКТ_РФ», где НАЗВАНИЕ – название команды, СУБЪЕКТ_РФ - наименование субъекта РФ (например, КУВики_Пермский край).

план выступления для записи видеоролика:

демонстрация экскурсии с использованием плаката, в которой участвовать должны все учащиеся, состоящие в команде, с пояснением затем программного кода.

2. Фото команды в полном составе (2 ребёнка, 1-2 тренера) в командной форме рядом с проектом.

3. Фотография проекта крупным планом.

4. Фотография плаката в хорошем качестве.

5. Краткое описание проекта (не более 1 страницы А4 размером шрифта 14 пт в формате Word/ PDF).

6. Фотография карты в большом разрешении, по которой KUBO путешествует во время выполнения проекта.

7. Костюм KUBO крупным планом (1-2 фотографии с разных сторон).

8. Инструменты и рабочие принадлежности KUBO (1 фото крупным планом)

3.5. Размещение конкурсных материалов

В срок с 1 по 15 апреля 2023 г. включительно тренеры команд создают на любом облачном хранилище (Google Drive, Yandex Диск, Облако Mail.ru или аналогичных) папку с доступом по ссылке, в которой размещают

перечисленные в п. 3.4. материалы. Видеоролик может быть размещён на любом видео-хостинге, который позволяет просматривать видео онлайн, с доступом по ссылке – тогда в папке размещается не сам ролик, а текстовый документ с ссылкой на видеоролик. Подача материалов осуществляется на сайте <https://www.standart-21.ru/catalog/nabory-kubo/sorevnovaniya-kubo/> или по прямой ссылке

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdowSZwlue2WSdtahI49dLrQqFbHXgaNfD-29oEYAPfhnHqHw/viewform>

4. Конкурсные испытания и критерии оценки Соревнований

4.1. На Отборочном этапе определение победителей среди детских команд производится исходя из критериев оценки по трем разделам:

выступление с применением плаката (по видео);

творчество;

программирование.

Критерии оценивания конкурсных материалов отборочного этапа соревнований «KUBO Старт»

Судейская таблица учёта баллов	Звёзды (1 = начальный уровень, 2 = удовлетворительно, 3 = отлично)	Макс. балл
1. Выступление с применением плаката		9
Все ли члены команды были вовлечены в выступление и продемонстрировали работу в команде?		3
Ясно ли плакат проиллюстрировал тему «С чего начинается Родина?» и показал, что тема изучена?		3
Смогла ли команда создать познавательную экскурсию и интересно рассказать о своей малой Родине?		3
2. Творчество		6
Был ли наряд KUBO сделан творчески и умело?		3
Были ли у робота инструменты или рабочие принадлежности?		3
3. Программирование		15
Использовалось ли несколько функций?		3
Использовались ли циклы?		3

Использовались ли программы маршрутов?		3
Работал ли программный код как положено?		3
Были ли программы разделены на несколько функций?		3
Всего звёзд (итоговый счёт)		30

Видео команды-победителя сезона 2022 г. представлено по ссылке <https://youtu.be/CSjNZHfcD9c>

Пример краеведческого проекта по теме текущего сезона представлен по ссылке <https://youtu.be/LOVlqvBXNNg>

4.2. Итоговый этап проходит онлайн в форме командного выполнения заданий. Командное выполнение заданий состоит из двух конкурсных заданий, направленных на развитие навыков программирования, внимания, памяти, логического мышления, творческого воображения, умения работать в команде. Для выполнения всех заданий используются паззлы только из базового набора «Программирование».

4.2.1. Задание № 1 «Кто быстрее»?

Задание выполняется детьми на стандартном поле «KUBO», которое идет в комплекте с набором KUBO «Программирование». Ведущий соревнований указывает 2 клетки на поле на достаточном расстоянии друг от друга, которые будут началом и концом маршрута (точки А и Б соответственно). Участникам даётся 10 минут для того, чтоб они построили и запрограммировали вложенные функции, которые позволят KUBO за максимально короткое время дойти от точки А до точки Б, огибая стены и другие препятствия. Маршрут для подготовки **нельзя выкладывать на карте**, а необходимо делать на столе непосредственно рядом с картой.

Далее по сигналу ведущего все команды одновременно запускают KUBO и показывают прохождение KUBO маршрута.

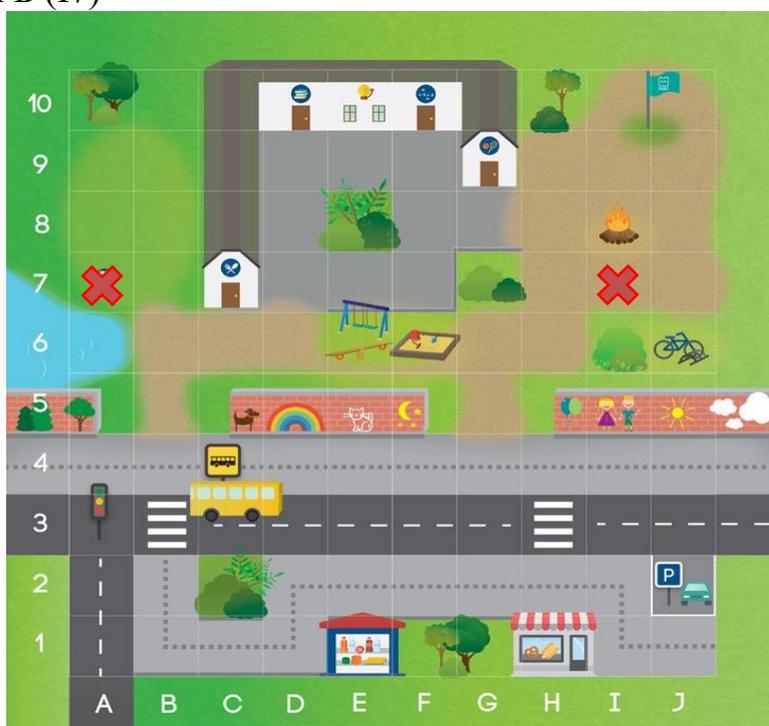
Критерии оценивания Задания № 1 «Кто быстрее»

№	Критерии	Максимальный балл	Балл
1	Правильность выполнения задания	2 – KUBO прошёл весь маршрут, стартовав из точки А и закончил движение в точке Б; 1 – KUBO прошёл весь маршрут, стартовав из точки А и закончил движение рядом с точкой Б (в одной из клеток, непосредственно граничащих с клеткой Б); 0 – KUBO не дошёл до конца маршрута.	
2	Количество функций	1 – При программировании использовалось 2 функции или больше; 0 – При программировании использовалась 1 функция	
2	Скорость	3 – KUBO пришёл в итоговую точку раньше	

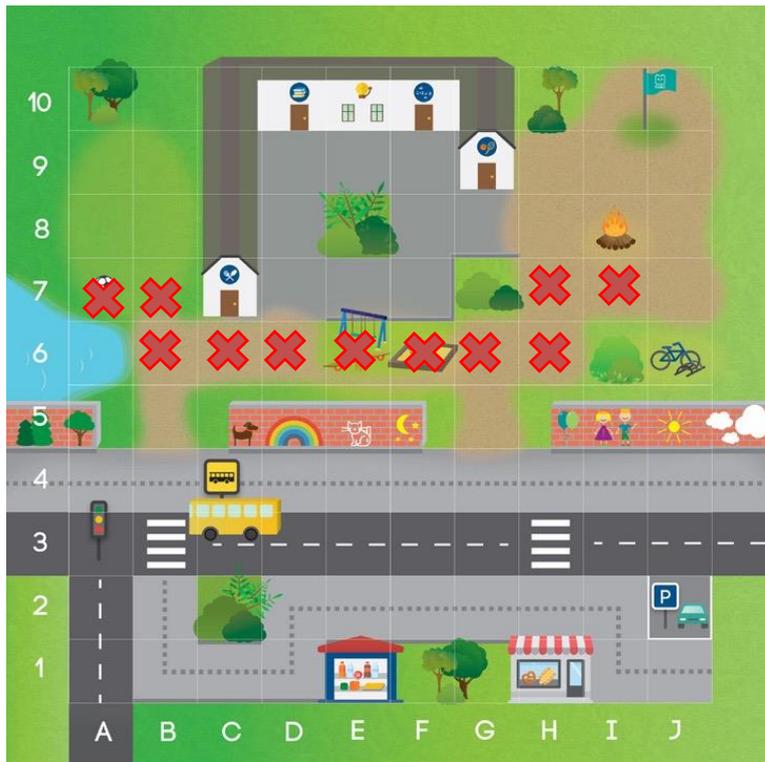
	выполнения	<p>всех других команд (наилучшее время)</p> <p>2 – КУВО пришёл в итоговую точку вторым из всех команд (второе время)</p> <p>1 – КУВО пришёл в итоговую точку третьим из всех команд (третье время)</p> <p>0 – КУВО показал результат ниже лидеров (по времени 4 место и ниже)</p>	
4	Работа в команде	<p>2 - работу выполняли совместно, слаженно;</p> <p>1 - несогласованность действий в команде;</p> <p>0 - работу выполнял один участник.</p>	
Общий балл:			

Пример выполнения задания

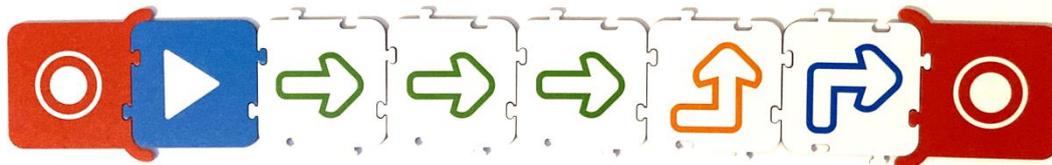
Пусть команды получили задание: создать маршрут от точки А (А7) до точки Б (I7)



Один из маршрутов, который могут создать команды

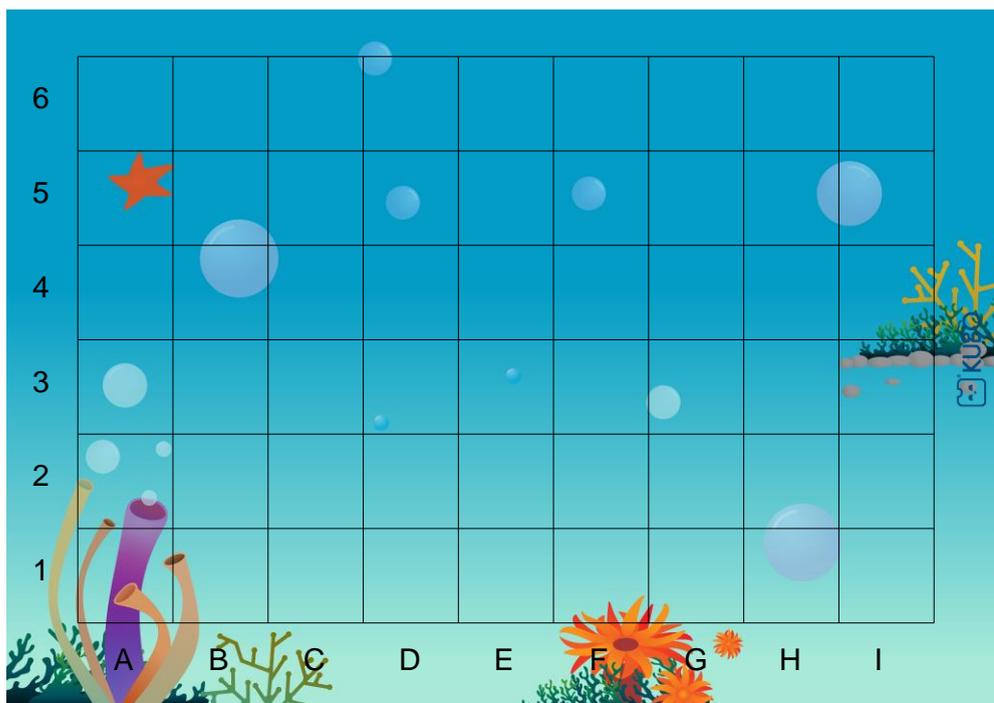


Примеры функций (в итоге запускается красная функция):



4.2.2. Задание № 2 «Поиск сокровищ»

Задание выполняется детьми на поле «Подводный мир» формата А3 (доступна для загрузки по ссылке https://disk.yandex.ru/i/_NtRhs9_eCpXFg).



Ведущий соревнований наклеивает **7 стикеров** на карту действий в разных ячейках по своему усмотрению и демонстрирует данную карту командам. Команды наклеивают на свои карты стикеры по образцу, представленному ведущим. Также ведущий помечает флажком ячейку, с которой должен стартовать KUBO.

После сигнала ведущего командам даётся 15 минут для выполнения задания. Дети программируют своего робота KUBO для того, чтоб собрать как можно больше сокровищ (то есть стикеров). Каждая команда несколько раз запускает KUBO в своём режиме, первый запуск начиная с клетки – старта, а последующие – с той клетки и в том направлении, где KUBO остановился после выполнения предыдущей программы. Все запуски осуществляются с помощью пазла «Воспроизведение функции». Все функции программируются на столе, на карту команды не выкладываются. Команды программируют сначала проход KUBO от старта до первой карточки сокровищ, а потом от одной карточки сокровищ до другой, каждый раз запуская его по пазлу «Воспроизведение функции». Каждая команда собирает определённое число стикеров. Приветствуется создание функций, когда KUBO по одной карточке «Воспроизведение функции» соберёт несколько стикеров. Побеждает та команда, которая соберет больше всего сокровищ за отведённое время.

Если KUBO сбился с маршрута, то команда вправе переделать программу и вновь запустить KUBO с той клетки, куда KUBO пришёл после выполнения предыдущей программы.

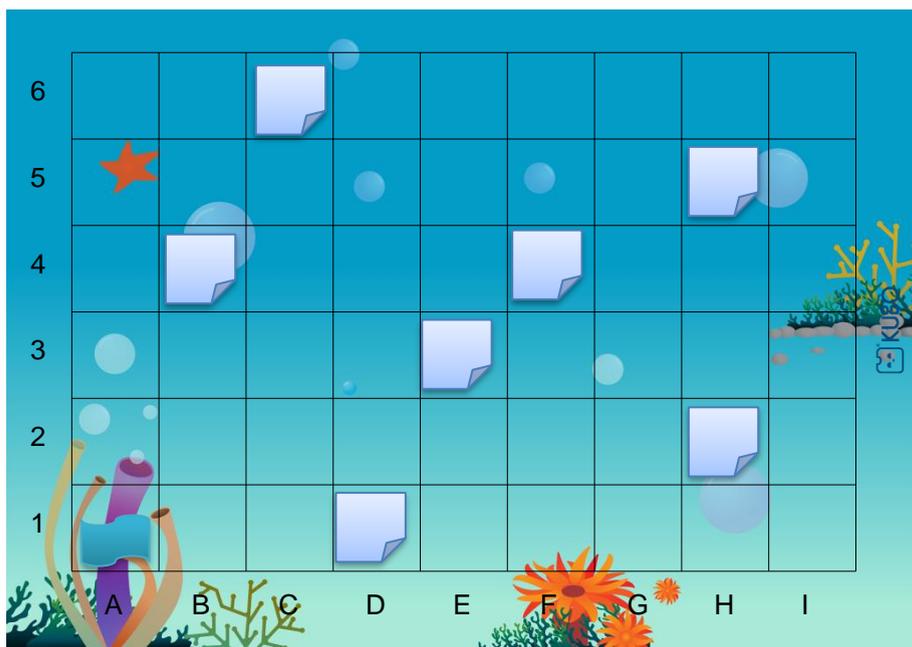
Критерии оценивания Задания № 2 «Поиск сокровищ»

№	Критерии	Максимальный балл	Балл
---	----------	-------------------	------

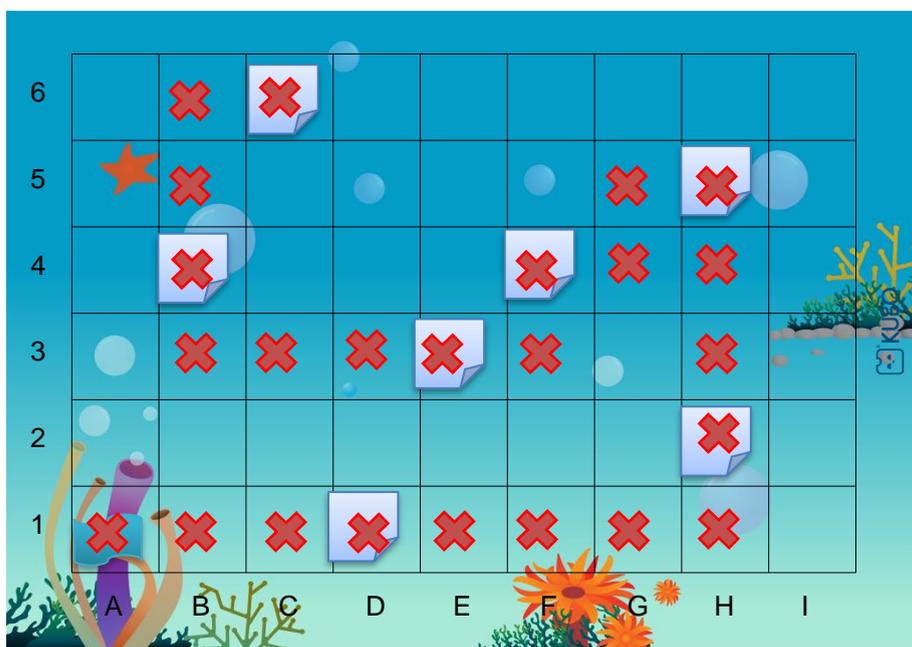
1	Количество собранных стикеров	По 1 баллу за каждый собранный стикер	
2	Правильность выполнения задания	2 – KUBO двигался по маршруту, стартуя каждый раз из точки старта (или клеточки со стикером) и заканчивал движение на клетке со стикером (допускается прохождение за один раз нескольких клеток со стикерами); 1 – KUBO двигался по маршруту, но 1 или несколько раз останавливался не на карточке со стикером (но при этом оставался на маршруте); 0 – KUBO совершал ошибки при движении по маршруту, сбивался с маршрута движения.	
3	Количество функций	2 – При программировании 1 или несколько раз использовались вложенные функции, которые позволяли собрать за один раз 2 или более стикеров; 1 – При программировании использовались вложенные функции, за один раз команда собирала один стикер; 0 – При программировании использовалась обычная функция, без вложений.	
4	Скорость выполнения	4 – KUBO собрал все стикеры раньше всех других команд (наилучшее время) 3 – KUBO собрал все стикеры вторым из всех команд (второе время) 2 – KUBO собрал все стикеры третьим из всех команд (третье время) 1 – команде потребовалось менее 15 минут, чтоб запрограммировать KUBO и чтоб он прошёл весь маршрут. 0 – за 15 минут KUBO собрал не все стикеры	
5	Работа в команде	2 - работу выполняли совместно, слаженно; 1 - несогласованность действий в команде; 0 - работу выполнял один участник.	
Общий балл:			

Пример выполнения задания

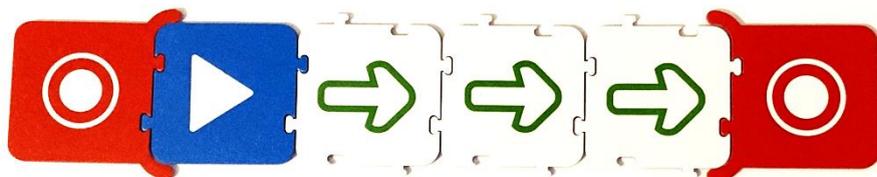
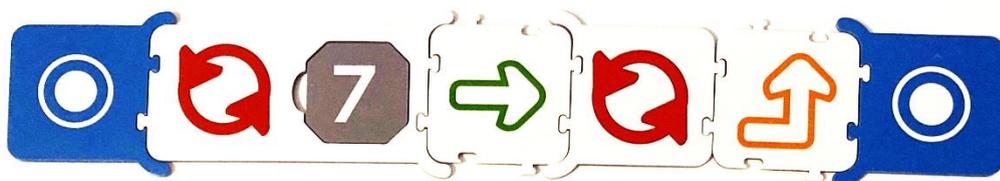
Пусть команды получили задание: собрать стикеры, находящиеся в ячейках В4, С6, D1, E3, F4, H2, H5. Старт с клетки А1 (в ней размещён флажок).



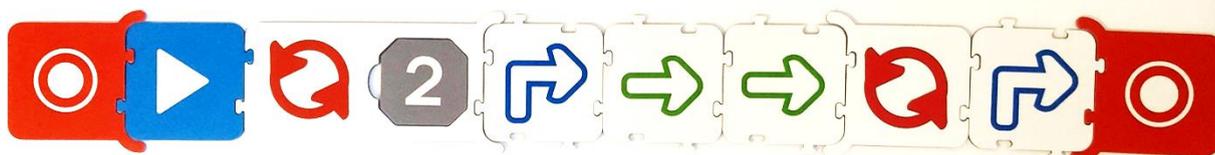
Пример маршрута выполнения задания



Пример функций для выполнения задания
Часть 1 (маршрут A1 – H5)



Часть 2 (маршрут Н5 – С3)



4.3. Правила проведения конкурсных испытаний для детских команд: весь этап выполнения конкурсных испытаний должен быть записан на платформе Zoom техническим специалистом, ответственным за проведение трансляции;

оргкомитетом соревнований определяются судьи, назначаются ответственные лица и помощники судей, которые следят за регламентом и ходом проведения конкурсных испытаний онлайн, соблюдением правил соревнования, фиксируют время выполнения заданий и правильность их выполнения;

в каждом образовательном учреждении, где находится команда-участник соревнований, необходимо обеспечить наличие оператора, который

будет осуществлять трансляцию хода проведения конкурсного испытания данной команды в Zoom, а также помощника судьи, который на месте будет фиксировать время и правильность выполнения заданий;

во время конкурсных испытаний в помещении, в котором работает команда и из которого осуществляется трансляция выполнения командой конкурсных испытаний, могут находиться только члены команды, оператор и помощник судьи, наличие других лиц не допускается, педагог не помогает командам выполнять задания (это фиксируется оператором);

в зоне проведения конкурсных испытаний на стол для выполнения испытаний кладётся табличка с названием команды; также у стола стоит помощник судьи для фиксации времени выполнения испытаний и фотографирования результатов выполнения заданий;

по окончании каждого испытания оператор крупным планом показывает результат выполнения задания, помощник судьи заносит данные в протокол;

во время трансляции технический специалист показывает выступающие команды крупным планом, в том числе команды, которые закончили выполнение заданий для максимально точной фиксации результатов;

время окончания выполнения задания конкурсного испытания фиксируется помощниками судей по сигналу участника: произносится слово «готов» и поднят флажок, затем время окончания выполнения задания сообщается судьям;

после сигнала об окончании выполнения задания участникам запрещено вносить изменения и дополнения в программы;

сразу после окончания конкурсных испытаний (в течение 30 минут) протокол в отсканированном или сфотографированном виде высылается по электронной почте в оргкомитет, где затем судьи осуществляют сверку данных со своими результатами и с результатами, зафиксированными в видеотрансляции; затем заносят данные в итоговый протокол.

5. Порядок подведения итогов Форума и определение победителей и призеров

5.1. Система подсчета баллов:

на **отборочном этапе** за видео-защиту проекта, дизайн KUBO в соответствии с критериями, указанными в п. 4.1., судьи выставляют баллы в протокол. Победитель определяется по наибольшему результату. Команды в соответствии с набранными ранжируются от наибольшего к наименьшему количеству баллов, в соответствии с этим присваиваются места от 1 до последнего. Команды, набравшие одинаковое количество баллов, занимают одно место.

на **итоговом этапе** судьи сверяют протоколы, полученные с мест проведения конкурсных испытаний, с данными своих протоколов, данные заносятся в итоговый протокол по конкурсным испытаниям;

на **итоговом этапе** в конкурсных испытаниях онлайн победитель определяется по наибольшему результату, согласно пунктам 4.2.1. и 4.2.2.

настоящего Положения;

по результатам каждого конкурсного испытания команды ранжируются по местам от наименьшего к наибольшему месту;

при подведении общего результата по итогам всех конкурсных испытаний, в зачетном рейтинге команды ранжируются по сумме мест от наименьшего к наибольшему месту.

5.2. Подведение итогов Соревнований.

Отборочный этап:

По результатам отборочного этапа соревнований **каждая команда** получает свидетельства в одной из номинаций в зависимости от количества баллов («звёзд»), набранных командой:

1 -10 звёзд = свидетельство программиста для робота KUBO;

11 - 17 звёзд = свидетельство суперпрограммиста;

18 звёзд и выше = свидетельство главного программиста.

Каждый ребенок должен понять, что его работа была сделана хорошо.

Каждая команда также получит диплом участника отборочного этапа российских соревнований «KUBO Старт» сезона 2023 г.

Отдельно жюри отмечает спецпризом робота KUBO, который имеет самый интересный костюм.

Победителями отборочного этапа становятся 10 команд, набравшие наибольшее количество баллов за выполнение заданий отборочного этапа. При одинаковом количестве баллов у 10 команды, и команд, следующих за ней по списку, в финал проходят все команды, набравшие такое же количество баллов. Эти команды проходят на итоговый этап конкурса и получают электронные дипломы победителей отборочного этапа;

остальные команды получают электронные сертификаты участника отборочного этапа российских Соревнований «KUBO Страт» сезона 2023 г.;

2 этап:

Правила определения победителя итогового этапа:

победителем становится команда, набравшая наименьшую сумму мест по результатам выполнения двух командных заданий «Кто быстрее?» и «Поиск сокровищ». В случае одинакового количества показателей побеждает команда, быстрее других выполнившая задание «Поиск сокровищ».

Дети и педагог из команды победителя награждаются именными дипломами победителя. Детям вручаются призы (подарки). Отдельно вручается приз (подарок) дошкольной образовательной организации.

Все команды (дети и педагоги), принявшие участие в итоговом этапе, получают именные сертификаты участников итогового этапа российских соревнований «KUBO Старт» сезона 2023 г.

Помимо победителя, на итоговом этапе дополнительно определяются команды – призеры, занявшие следующие два места в рейтинге команд. Дети и педагоги из команд – призеров награждаются именными дипломами призеров. Детям из команд – призеров (каждому) вручаются призы (подарки).

Все команды-участники итогового этапа Соревнований получают сертификаты участника итогового этапа российских Соревнований «KUBO

Страт» сезона 2023 г.

10.3. Информация о победителях и призерах Соревнований «КУВО Старт» 2023 г. будет размещена на главной странице организатора соревнований ссылке <https://www.standart-21.ru/>

