

Администрация города Березники Пермского края
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

П Р И К А З

05.04.2018

№ 308

**О проведении III городского
робототехнического турнира
«Робо-Start»**

С целью создания условий для выявления одаренных и талантливых обучающихся, содействия развитию творческой активности у обучающихся в области робототехники
ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Утвердить:

1.1. положение о проведении III городского робототехнического турнира «Робо-Start» (приложение 1);

1.2. состав организационного комитета городского робототехнического турнира «Робо-Start» (приложение 2).

2. Давыдовой И.А. директору МАОУ СОШ №2:

2.1. организовать и провести 14.03.2018 III городской робототехнический турнир «Робо-Start»;

2.2. обеспечить необходимые условия для проведения турнира;

2.3. представить в отдел дополнительного образования:

- реестр участников турнира, согласно поступившим заявкам, в формате Excel по форме (приложение 3) в срок до 10.04.2018;

- отчет о проведении мероприятия с приложением фотоматериалов в срок до 18.04.2018.

3. И.о. заведующего отделом дополнительного образования Чернавиной С.А.:

3.1. обеспечить общее руководство организацией и проведением вышеназванного мероприятия;

3.2. представить аналитический отчет о качестве организации и проведения мероприятия в срок до 20.04.2018 заместителю начальника управления Чибисовой А.В.

4. Руководителям образовательных учреждений организовать участие обучающихся в мероприятии.

5. Директору МАУ ЦСО и РО разместить настоящий приказ на сайте управления образования в срок до 09.04.2018.

6. Контроль за исполнением приказа возложить на Чибисову А.В., заместителя начальника управления образования.

Начальник управления

Т.А. Мухатаева

Чернавина
Чибисова

Отп. 5 экз. 1-в дело 1-в отдел 1-Чибисовой 1-ЦСОиРО 1-Чернигиной 1- в СОШ, УДО (по e-mail)

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении III городского робототехнического турнира «Робо-Start»

1. Общие положения

1. Настоящее положение определяют цели, задачи, сроки, порядок проведения и подведение итогов.

2. Организатором Турнира является управление образования администрации г. Березники совместно с муниципальным автономным общеобразовательным учреждением средняя общеобразовательная школа № 2 (МАОУ СОШ № 2) г. Березники и городским методическим объединением учителей информатики.

3. Дата проведения турнира – 14 апреля 2018 года.

4. Время проведения: с 10.00 до 16.00 (10.00-11.30-творческая категория, 12.00-16.00 - спортивная).

5. Место проведения: ул. Пятилетки, 21, МАОУ СОШ № 2.

6. Турнир проводится в двух категориях: творческая и спортивная. Творческая категория проводится в номинации «Тематический проект». Спортивная категория проводится по трём номинациям: «Мини-сумо», «РобоСчетчик на линии», «Чертежник».

7. Модель проведения: один этап – очный (количество команд: в основной категории до 15, в творческой – до 10; если будет много желающих, оргкомитет оставляет за собой право ограничить количество команд от одной организации).

8. При достаточном количестве участников соревнования будут проводиться по двум возрастным группам: младшая (1-4 класс), старшая (5-8 класс).

9. В программе робототехнического турнира с 9.30. до 16.00 проводятся 3 презентационные площадки объединений технической направленности МАОУ ДО ЦДЮНТТ:

1. «От идеи до модели» (презентация моделей самолетов обучающихся объединения «Авиамоделирование» МАОУ ДО ЦДЮНТТ; конкурс рисунков «Самолет будущего»; показательные выступления учащихся (запуск моделей самолетов); мастер – класс «Технология изготовление комнатной модели самолета с применением нестандартных материалов) (Приложение 4);

2. «Всей семьей за безопасность на дорогах» (интеллектуально – познавательная викторина «Знатоки ПДД»; практическое занятие «Покажи пример детям»; показательные выступления обучающихся объединения «Юные инспектора»; мастер – класс «Основы первой помощи») (Приложение 5);

3. «3D – технология будущего» (презентация готовых проектов с использованием 3D-моделирования в различных сферах деятельности; демонстрация печати на 3D –принтере; мастер-класс по созданию элементарных объектов моделирования и их печать; консультация «Применение 3D- технологий в будущем и внедрение их в производственные процессы») (Приложение 6).

II. Цели и задачи турнира

1. Цель – содействие развитию творческой активности у обучающихся в области робототехники.

2. Задачи:

2.1. Выявление и поддержка талантливых обучающихся в области технического творчества;

2.2. Повышение умений, знаний, компетенций у обучающихся в области инновационных технологий, конструирования, программирования;

2.3. Развитие навыков практического решения задач при помощи робототехники.

III. Участники турнира, презентационных площадок

1. К участию в турнире приглашаются обучающиеся 1 – 8 классов образовательных (муниципальных) учреждений и воспитанники негосударственных организаций (независимо от наличия лицензии на образовательную деятельность) в возрасте от 7 до 15 лет (включительно).

2. Состав команды участников в творческой категории от 1 до 5 учащихся, в основной категории от 1 до 3 учащихся.

3. Все команды самостоятельно обеспечивают себя необходимыми комплектами конструкторов.

4. Расходы на проезд и питание обеспечиваются за счет направляющей стороны.

5. Для участия в турнире до 07.04.2018 г. в оргкомитет (МАОУ СОШ № 2, координатор Гренц Елена Александровна) по электронной почте gr_lena@mail.ru направляются следующие документы:

- заявка образовательного учреждения (Приложение 1);

- согласие на обработку персональных данных (Приложение 3);

6. Для участия организованных групп детей в программе презентационных площадок необходимо подать предварительную заявку от учреждения с указанием времени посещения, количества и возраста участников. Заявку направлять в МАУ ДО ЦДЮНТТ на адрес электронной почты cduntt@yandex.ru, или по телефону 23 56 17 (контактное лицо - Рудова Ольга Игоревна).

IV. Организация турнира

1. Творческая категория турнира проводится в номинации «Тематический проект».

1.1. Описание задания:

1.2. тема проекта этого года «Food Matters» или «Еда имеет значение»!

1.3. Почти 800 миллионам людей в мире не хватает еды. Тем не менее, треть всех произведенных в мире продуктов питания не съедается и становится отходами. Например, в Таиланде производится большое количество разных видов продуктов питания. Но, к сожалению, большая доля продукции в результате бракуется, оказывается на свалке или остается пропадать на полях сбора из-за перезрелости или нетоварного вида. Тайские фермы и компании ежегодно тратят огромные ресурсы на выращивание, обработку, транспортировку и распространение продуктов питания, которые так и не попадают в употребление. Один из способов увеличения количества доступной еды для потребителей в мире – это усовершенствование системы доставки продуктов от производителя к покупателю. Это означает, что главная цель доставки продуктов – убедиться в том, что потребители получают еду от производителей в соответствии со своим спросом. Вторичной целью является сокращение ущерба продуктам при их транспортировке.

1.4. Вам необходимо разработать проект, демонстрирующий модель некоторого устройства или процесса, позволяющего решать проблемы, связанные с производством, распределением и потреблением продуктов питания людьми на нашей планете.

1.5. Требования к проекту:

1.5.1. Использование в проекте контроллера WeDo, NXT или EV3 обязательно.

1.5.2. Допустимо использование любого дополнительного материала и оборудования в проекте, а не только деталей LEGO.

6. Критерии оценки прописаны в Положении 2.

2. Спортивная категория турнира проводится по трем номинациям:

1. Соревнование «МИНИ-СУМО»

Условия состязания и правила проведения соревнования:

- Соревнования проводятся среди команд авторов роботов. Соревнования проводятся по принципу борьбы сумо. Необходимо вытолкнуть соперника за пределы ринга в течение 60 секунд. Если за заданное время ни один робот не покидает ринг, то победителем считается робот, находящийся ближе к центру ринга. Команда, заявившаяся в номинацию, но отказавшаяся принимать участие в соревнованиях, считается проигравшей.

- Каждая команда в течение соревнования встречается с разными командами (круговая схема турнира). Бой между двумя роботами называется матч. Матч состоит из 3 обязательных раундов:

1. раунд лицом друг к другу.

2. раунд боком друг к другу (левым боком к центру).

3. раунд спиной друг к другу.

- Если в течение раунда робот получил повреждение (отпали или заклинили детали), то оператор робота имеет право остановить раунд. При этом команде (инициатору остановки) засчитывается поражение в текущем раунде. Если робот не может продолжать матч, то команде засчитывается поражение в оставшихся раундах.

-Команда, победившая в двух раундах и более считается победившей в бою. За победу команде присуждается 2 очка, за проигрыш – 0, игра в ничью дает обеим командам по 1 баллу. Победителем в матче считается команда, победившая в двух раундах.

-В течение раунда запрещается участникам, зрителям приближаться к рингу на расстояние ближе 1 метра. Судья имеет право остановить раунд, если обнаружит влияние окружающих помех. В этом случае раунд будет переигран. После всех туров команды занимают места согласно количеству набранных очков. Чем больше очков, тем выше место занимает команда. Если команды набрали одинаковое количество очков, то учитывается разница выигранных и проигранных раундов. У какой команды разница больше, та команда и занимает более высокое место. Если разница раундов одинакова, то выше место занимает команда, у которой больше количество выигранных раундов. Если все три критерия одинаковы, то между командами проводится дополнительный матч. Дополнительные матчи проводятся только для команд, которые занимают места с 1 по 4.

2.Робот

1.Робот должен быть собран на базе LEGO наборов Mindstorms NXT или EV3. Разрешено использовать только LEGO детали. Робота и программу к нему, обучающиеся создают до проведения соревнований, в домашних условиях.

2.Размеры робота не должны превышать габариты **250x250x250 мм**

3.Вес робота не должен превышать **1 кг**

4.Робот должен содержать только 1 блок управления

5.Робот должен быть автономным: запрещено дистанционное управление роботом любым способом.

6.Запуск робота разрешен либо прямым запуском программы, нажатием кнопки на блоке управления, или при помощи датчика касания. После запуска основной программы запрещается дотрагиваться до робота.

7.В течение матча, между раундами, запрещено вносить изменения в конструкцию робота и в программу.

8.Запрещено использовать разные программы в пределах одного матча.

9.Запрещено производить существенные изменения робота после регистрации.

10.Программа должна иметь стартовую задержку 5 сек. При нарушении этого правила, раунд считается проигранным.

11.Операционная система блока управления должна быть LEGO(c) MINDSTORMS(c) EV3или NXT, NXT 2.0 соответственно.

3.Круг:

1.Цвет поля для соревнований - белый.

2.Цвет ограничительной линии - черный.

3.Диаметр круга \approx 1 м.

4.Ширина ограничительной линии - 50 мм.

5.Стартовая линия для роботов сиреневая (квадрат в центре ринга)

2.Соревнование «РОБОСЧЕТЧИК НА ЛИНИИ»

1.Условия состязания

1.За наиболее короткое время робот, должен преодолеть трассу (черного цвета), подсчитав количество цилиндров, расставленных вдоль трассы.

2.Если робот потеряет линию более чем на 5 секунд, он будет дисквалифицирован. (Покидание линии, при котором никакая часть робота не находится над линией, может быть допустимо только по касательной и не должно быть больше чем три длины корпуса робота. Длина робота в этом случае считается по колесной базе.)

3.Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов.

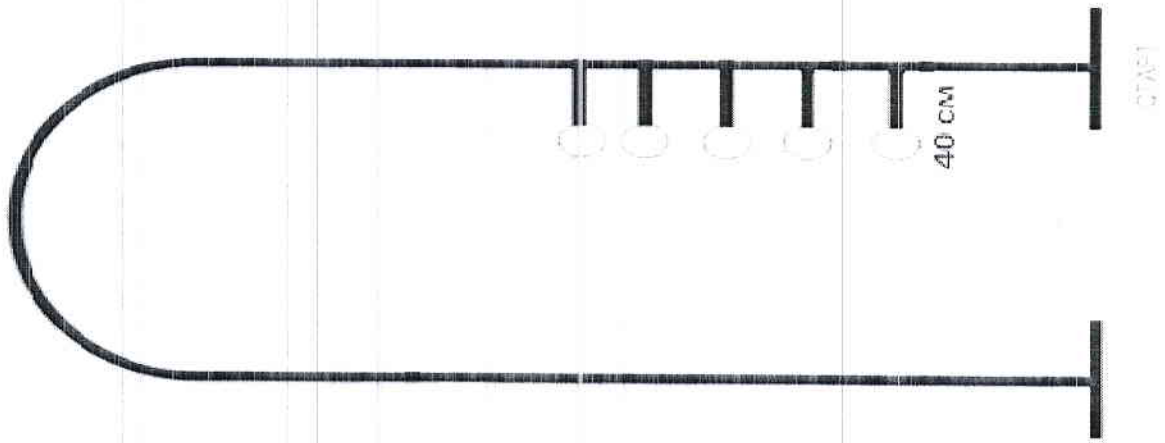
2.Трасса

1.Размеры игрового поля 2000x1000 мм.

2.Поле – белое основание с черной линией траектории шириной 16-20 мм.

3.Цилиндр – диаметр 66 мм, высота не более 125 мм, вес не более 20 грамм.

4.Количество цилиндров, а также их расстановка на отметках определяется Главным судьей соревнований перед началом заезда, после сдачи роботов в карантин (от 3 до 5).



3. Робот

1.Робот должен быть собран на базе LEGO наборов Mindstorms NXT и EV3. Разрешено использовать только LEGO детали базового и ресурсного наборов. Робота и программу к нему, обучающиеся создают во время проведения соревнований.

2.В конструкции робота ограничивается количество следующих элементов:

- Моторы – не более двух
- Датчик освещенности / цвета – не более двух
- Датчик расстояния – не более одного

3.Максимальная ширина робота 40 см, длина - 40 см.

4.Вес робота не должен превышать 1кг.

5.Робот должен быть автономным.

6.Готовые роботы, не требующие сборки, например Polulu 3pi, SumoBot от Parallax, Sumovot от Solarbotics и т. д., имеющие готовые алгоритмы прохождения линии не допускаются к участию в соревновании.

4. Правила проведения соревнования

1.Команда совершает по одной попытке в каждом заезде. Всего два заезда.

2.Робот стартует из зоны старта. До старта никакая часть робота не может выступать за линию старта.

3.Движение робота начинается после команды судьи.

4.Максимальная продолжительность одной попытки составляет 2 минуты (120 секунд).

5.Время выполнения задания фиксируется только после пересечения роботом (его проекции) финишной черты.

6.После пересечения финишной линии робот должен остановиться, и продемонстрировать на экране в течение 10 секунд количество цилиндров, которое он сосчитал (цилиндров может быть от 3 до 5).

7.На экран контроллера должно выводиться только количество цилиндров. Вывод излишней информации приводит к незачету данного задания.

8.Если во время попытки робот съезжает с черной линии, т.е. оказывается всеми колесами с одной стороны линии, то он завершает свою попытку с максимальным временем и баллами, заработанными до момента схода с линии.

1. Баллы

Существуют баллы за задания, а также штрафные баллы, которые в сумме дают итоговые баллы.

Баллы за задания

- пересечение финишной черты и остановка – 10 баллов;
- правильный подсчет количества цилиндров – 10 баллов.

2. Штрафные баллы

Следующие действия считаются нарушениями:

- сбивание цилиндра с отметки – по 1 баллу за каждый. Цилиндр считается “сбитым”, если он сдвинут с отметки на 20 мм и более.

3. Подсчет итоговых баллов за задание

1. В зачет принимаются суммарные результаты попыток: сумма баллов и сумма времени.

3. Соревнование «ЧЕРТЕЖНИК»

1. Условия состязания

Цель робота - за минимальное время проехать по полю, начертив рисунок с помощью закрепленного маркера

2. Игровое поле

1. Поле представляет белую ровную поверхность, на которой можно рисовать.
2. На поле нанесены черные точки, вокруг которых нарисованы окружности.
3. Расположение точек и шаблон рисунка представляются в день соревнований, но не менее, чем за 1 час до начала заездов.

3. Робот

1. К участию в соревновании допускаются роботы собранные из наборов Lego Mindstorms NXT/EV3 (из деталей и элементов базового и ресурсного наборов). Допускается использование только оригинальных деталей вышеперечисленных наборов. Роботов и программу к нему обучающиеся создают во время проведения соревнований.

2. Количество используемых моторов - 2.

3. Допускается использование только одного контроллера в конструкции робота

4. Робот должен быть автономным

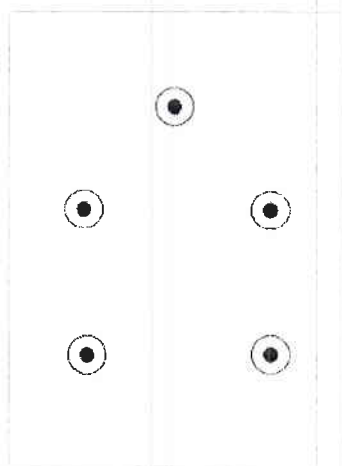
5. Во время попытки робот не может изменять свои размеры

6. Нельзя пользоваться датчиками

7. Маркер может быть закреплен с помощью канцелярских резинок или деталей Lego (маркер выдается организатором соревнования в день заездов)

8. Движение роботов начинается после команды судьи и нажатия оператором кнопки RUN робота (или другой).

пример расстановки точек на поле:



4. правила проведения соревнования:

1. Количество попыток – одна.
2. Перед началом попытки робот ставится так, чтобы опущенный маркер находился в центре любого круга, направление участник определяет самостоятельно.
3. После старта попытки робот должен соединить все точки как указано судьей.
4. Точки должны быть соединены прямой линией, образуя при этом отрезки.
5. Последовательность прохождения точек не имеет значения.
6. Окончание попытки фиксируется либо в момент соединения последней точки, либо по истечении 2 минут..

5. Правила отбора победителя:

1. За каждую пару правильно соединённых контрольных точек участник получает 4 балла, если отрезок начинается и заканчивается в зоне закрашенных точек, 2 балла, если отрезок начинается или заканчивается в зоне окружности.

2. За каждую прямую линию, соединяющую 2 точки, но отличающуюся от шаблона, указанного судьей, участник получает штраф 1 балл.

3. Побеждает участник нарисовавший фигуру за наименьшее количество времени и наибольшее количество баллов.

4. Внимание: запрещается использование собственных маркеров во время заездов, в случае нарушения - дисквалификация.

2. Подведение итогов и награждение победителей

1. Критерии оценивая каждого соревнования размещены в Приложении 2.

2. В каждом виде соревнований и в творческой категории определяются победитель и призеры (2, 3 места). Победители и призеры награждаются дипломами.

3. Определяется абсолютный победитель (по трем видам соревнований) и призеры (2, 3 места) турнира.

4. Всем участникам турнира вручаются сертификаты участия.

5. Учителям, подготовившим участников, призеров и победителей турнира, вручаются благодарственные письма.

6. В случае победы воспитанников негосударственных организаций дополнительно определяются победители среди обучающихся образовательных учреждений.

7. Награждение воспитанников негосударственных организаций не предусматривается.

Заявка на участие в робототехническом турнире «Робо-Start»
(творческая категория)

МАОУ СОШ № _____

заполняется в формате MSExcel без сокращений, дефисов, переносов на другую строку

Учреждение	Тема проекта	ФИО участников	Дата рождения	Класс	учитель

Заявка на участие в робототехническом турнире «Робо-Start»
(спортивная категория)

МАОУ СОШ № _____

заполняется в формате MSExcel без сокращений, дефисов, переносов на другую строку

Учреждение	№ команды	ФИО участника	Дата рождения	Класс	учитель
	1				
	1				
	1				
	2				
	2				
	2				

Критерии оценивания «Тематического проекта»

Раздел	Критерий	Баллы	Счет
1. Проект (Максимум баллов: 50)	1. Оригинальность и качество решения – Цели и задачи проекта четко сформулированы. Продемонстрированы оригинальные подходы к решению задачи. Проект обладает практической значимостью и имеет реалистичное решение.	25	
	2. Исследование и отчет – Команда продемонстрировала, что она подробно и глубоко изучила свою идею. Команда смогла сформулировать результаты работы и сделать выводы.	15	
	3. Развлекательный потенциал – Проект обладает «вау» эффектом. Вызывает желание посмотреть его еще раз и узнать о нем больше.	10	
2. Программирование (Максимум баллов: 50)	1. Автономность – Проект работает автономно. Роботы принимают решения без вмешательства человека и только на основе данных, полученных с датчиков.	20	
	2. Логика – Программа последовательна, структурирована. Команда может объяснить любую часть программы.	15	
	3. Сложность – Алгоритм программы содержит нелинейные структуры: условные операторы, циклы.	15	
3. Конструирование (Максимум баллов: 45)	1. Понимание технической части – Команда четко объяснила, как функционирует техническая часть проекта.	15	
	2. Инженерные решения – В конструкции проекта использовались хорошие инженерные решения; отдельные части проекта взаимодействуют между собой и непротиворечивы – работают сообща для выполнения общей задачи. Использование обратных связей.	10	
	3. Механическая эффективность – Конструкция проекта демонстрирует эффективность использования механических элементов (т.е. правильно используются зубчатые передачи, экономное использование деталей; простота ремонта и модификации)	10	
	4. Стабильность конструкции – Конструкция устойчива и может выполнять задачу несколько раз без дополнительного ремонта и исправлений.	5	
	5. Эстетичность – Проект имеет хороший внешний вид. Команда сделала все возможное, чтобы проект выглядел профессионально.	5	
4. Презентация (Максимум баллов: 40)	1. Успешная демонстрация – Во время презентации проект работал стабильно, без сбоев. Проект может быть презентован несколько раз подряд без ремонта.	15	
	2. Навыки изложения и аргументации – Участники смогли рассказать, о чем их проект в целом, и объяснить, как он устроен и почему они решили его сделать.	10	
	3. Ответы на вопросы – Участники команды уверенно ответили на вопросы о проекте.	5	
	4. Плакат и презентационные материалы – Материалы, используемые для презентации (плакаты, буклеты и пр.), понятны и лаконичны.	5	
	5. Видеоролик о проекте – Видеоролик предоставлен в срок. В видеоролике должна быть раскрыта основная идея проекта и приведена его демонстрация.	5	
5. Командная работа (Максимум баллов: 20)	1. Уровень понимания проекта – Участники продемонстрировали, что все члены команды имеют одинаковый уровень знаний о проекте в целом.	10	
	2. Вовлеченность – Все члены команды принимали участие в создании и презентации проекта, общении с жюри.	5	
	3. Командный дух – Все члены команды проявили энтузиазм во время презентации и были готовы с воодушевлением делиться знаниями. Члены команды работают вместе и сообща.	5	
	Максимальное количество баллов	205	

Критерии оценивания соревнования «Чертежник»

За каждую пару правильно соединённых контрольных точек участник получает 4 балла, если отрезок начинается и заканчивается в зоне закрашенных точек, 2 балла, если отрезок начинается или заканчивается в зоне окружности. За каждую прямую линию, соединяющую 2 точки, но отличающуюся от шаблона, указанного судьей, участник получает штраф 1 балл

команда	Образовательное учреждение	Время прохождения соревнования	Баллы, полученные за точки	Штрафные баллы (лишние линии)	Количество баллов	рейтинг

Приложение 3

СОГЛАСИЕ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ

Я, _____,
(ФИО)

паспорт _____ выдан _____,
(серия, номер) (когда и кем выдан)

адрес регистрации: _____

даю свое согласие на обработку в МАОУ СОШ №2 (проезд Большевикский, д.7) персональных данных моего ребенка _____

ученика (цы) _____ класса школы № _____, свидетельство о рождении _____,
фамилия, имя, отчество (серия, номер)

выдано _____,
(когда и кем выдано)

относящихся исключительно к перечисленным ниже категориям персональных данных: фамилия, имя, отчество; место учебы; тип документа, удостоверяющего личность; данные документа, удостоверяющего личность; информация о результатах робототехнического турнира «Robo-Start».

Я даю согласие на использование персональных данных ребенка исключительно в целях решения задач по организации и проведению робототехнического турнира «Robo-Start», ведения статистики, а также размещение и хранение информации о результатах робототехнического турнира «Robo-Start» на электронных носителях.

Настоящее согласие предоставляется мной на осуществление действий в отношении персональных данных моего ребенка, которые необходимы для достижения указанных выше целей, включая (без ограничения) сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, передачу третьим лицам (управлению образования администрации города Березники, МАУ ЦСО и РО) для осуществления действий по обмену информацией, обезличивание, блокирование персональных данных, а также осуществление любых иных действий, предусмотренных действующим законодательством РФ.

Я проинформирован, что МАОУ СОШ № 2 гарантирует обработку персональных данных моего ребенка в соответствии с действующим законодательством РФ как неавтоматизированным, так и автоматизированным способами.

Данное согласие действует до достижения целей обработки персональных данных _____ или в течение срока хранения информации до окончания учебного года. Данное согласие может быть отозвано в любой момент по моему письменному заявлению.

Я подтверждаю, что давая такое согласие, я действую по собственной воле и в своих интересах.

" ____ " _____ 201__ г.

_____/_____/_____
Подпись /Расшифровка подписи

Презентационная площадка «От идеи до модели»

«Авиамоделирование» - это очень увлекательно. Казалось бы что там? Чертишь, пи-лишь, вырезаешь, никакой фантазии. Но это совсем не так. Ты еще и учишься управлять, узнаешь историю летательных средств и соревнуешься с такими же авиамоделистами, как и ты.

Руководит площадкой педагог дополнительного образования объединения «Авиамоделирование» МАУ ДО ЦДЮНТТ Панихин С.В.

Работа площадки: дата-4.04.2018 г., время-9.30 - 16.00

Программа презентационной площадки «от идеи до модели»

№	Время проведения	Содержательная характеристика мероприятия	Место проведения
1	09.30 – 16.00	Презентация моделей самолетов обучающихся объединения «Авиамоделирование» МАУ ДО ЦДЮНТТ	Актовый зал
2	10.00 – 16.00	Конкурс рисунков «Самолет будущего» «От идеи до модели»	Актовый зал
3	10.00-11.00	Показательные выступления учащихся (победителей на краевых российских соревнования) объединения «Авиамоделирования» МАУ ДО ЦДЮНТТ– запуск самолетов (различных моделей)	Актовый зал
4	11.00 – 12.00 15.00 - 16.00	Мастер – класс «Технология изготовления ком-натной модели самолета с применением нестан-дартных материалов для участников презентаци-онной площадки»	Актовый зал

**Презентационная площадка
«Всей семьей за безопасность на дорогах»**

Безопасность ребёнка на дороге – одна из важнейших проблем современного обще-ства. Стоит понимать, что всё зависит от взрослых, а именно от того, как им удалось доне-сти до своих детей базовые знания по правилам дорожного движения.

Руководит площадкой педагог дополнительного образования объединения «Юные инспектора» МАУ ДО ЦДЮНТТ Кулакова В.П.

Работа площадки: дата- 14.04.2018 г., время-0 9.30 - 16.00

**Программа презентационной площадки
«Всей семьей за безопасность на дорогах»**

№	Время проведения	Содержательная характеристика мероприятия	Место проведения
1	09.30 – 16.00	Интеллектуально – познаватель-ная викторина «Знатоки ПДД»	Актовый зал
2	10.00 – 16.00	Практические занятия - «Покажи пример детям» проверка знаний Пра-вил дорожного движения у взрослых	Актовый зал

3	10.00-11.00	Интеллектуально – познавательная викторина «Безопасность движения - дело каждого человека»	Актовый зал
4	11.00 – 12.00 15.00 - 16.00	Показательные выступления учащихся объединения «Юные инспектора» - Фигурное вождение велосипеда.	Актовый зал
5	11.00 – 12.00 15.00 - 16.00	Мастер – класс «Основы первой помощи» для участников презентационной площадки	Актовый зал

Приложение 6

**Презентационная площадка
«3D – технология будущего»**

При помощи современных 3D принтеров можно изготовить практически любой трехмерный продукт за достаточно короткие сроки, что особенно будет полезно людям творческих профессий, инженерам, дизайнерам и просто увлекающимся новыми технологиями. Это новая но достаточно интенсивно развивающаяся отрасль, обучатся которой нужно уже сегодня.

Руководит площадкой (Третьяков Виталий Андреевич).

Работа площадки: дата- 14.04.2018 г., время- с 09:30- 16:00

Цель площадки – познакомить с 3D- принтером и принципом его работы.

**Программа презентационной площадки
«3D – технология будущего»**

№	Время проведения	Содержательная характеристика мероприятия	Место проведения
1	09.30-16.00	Презентация готовых проектов с использованием 3D- моделирования в различных сферах деятельности (дизайн интерьеров, анимация, CGI эффекты, проектирование, архитектура, ландшафтный дизайн, ювелирное производство, реклама и телевиденье)	Актовый зал
2	10.00-11.00	Демонстрация печати на 3D- принтере.	Актовый зал
3	11.00 – 15.00	Мастер – класс по созданию элементарных объектов моделирования и их печать на 3D- принтере	Актовый зал
4	15.00 - 16.00	Консультация по теме: «Применение 3D- технологий в будущем и внедрение их в производственные процессы».	Актовый зал

Приложение 2 к приказу
от 05.04.2018 № 308
«О проведении III городского
робототехнического турнира
«Робо-Start»

Состав организационного комитета
III городского робототехнического турнира «Робо-Start»

Чибисова Анна Валентиновна	председатель организационного комитета, заместитель начальника управления образования
члены организационного комитета	
Чернавина Светлана Алексеевна	И.о.заведующего отделом дополнительного образова- вания
Давыдова Ирина Анатольевна	директор МАОУ СОШ №2
Абзалов Айдар Раисович	директор МАУ ДО ЦДЮНТТ
Гренц Елена Александровна	учитель информатики МАОУ СОШ №2, руководитель ГМО учителей информатики

Приложение 3 к приказу
от _____ № _____
«О проведении III городского
робототехнического турнира
«Робо-Start»

Реестр участников мероприятия
(заполняется в формате Excel без сокращений, дефисов, переносов на другую строку)

№	ФИ ребенка	школа	класс	УДО	Негосударственные организации	педагог, подготовивший конкур- санта, ОУ	результат участия