



Regulamin Drużynowych zawodów LEGO SPIKE

1. Drużynowe zawody LEGO SPIKE organizowane są przez Zespół Szkół Informatycznych im. gen. Józefa Hauke Bosaka w Kielcach w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania (Code Week 2024).
2. Celem zawodów jest popularyzacja programowania w robotyce i automatyce.
3. Zadaniem do wykonania będzie zbudowanie z klocków Lego robota i zaprogramowanie go do wykonania określonego zadania.
4. Zawody przeznaczone są dla uczniów Zespołu Szkół Informatycznych w Kielcach.
5. Do zawodów może przystąpić każdy uczeń Szkoły.
6. W zawodach biorą udział zespoły dwu osobowe.
7. Zespół, który chce wziąć udział w zawodach przystępuje do eliminacji szkolnych rozwiązując test z wiedzy budowania i programowania robotów na platformie testportal.pl
8. Zespół do zawodów zgłasza Lider zespołu.
9. Eliminacje szkolne odbędą się 9 października 2024, godzina 11:30.
10. Odpowiedzi w teście zaznacza Lider zespołu.
11. W przypadku uzyskania tej samej ilości punktów z testu o rankingu decyduje czas wykonania testu – im czas krótszy tym wyższa pozycja.
12. Zadanie wykonywane jest na zestawach klocków Lego, które są wypożyczane drużynom na czas zawodów od dnia 11 października 2024r.
13. Drużyny mają czas na wykonanie zadania do 24 października 2024r. Po wykonaniu zadania drużyny zwracają zestawy klocków Lego i zbudowane roboty.
14. 25 października 2024 odbędą się zawody w budynku Zespołu Szkół Informatycznych w Kielcach
15. Nad poprawnym przebiegiem zawodów będzie czuwała komisja składająca się z nauczycieli przedmiotów zawodowych Zespołu Szkół Informatycznych.
16. Zwycięzcy zostaną wyłonieni przez komisję.
17. Każda drużyna będzie musiała przedstawić swojego robota w nieprzekraczalnym czasie 5 minut.
18. Komisja będzie oceniała zawody według zasad oceniania zadania.
19. Spośród drużyn zostaną wyłonione 3 pierwsze miejsca nagrodzone atrakcyjną nagrodą.
20. Każdy zawodnik biorący udział w finale otrzyma 50 punktów dodatnich oraz ocenę celującą ze wskazanego przedmiotu zawodowego pokrewnego z robotyką.
21. Uczniowie biorący udział w zawodach mogą korzystać ze wsparcia mentorskiego nauczycieli Zespołu Szkół Informatycznych.
22. Za wypożyczone zestawy klocków odpowiada drużyna.
23. W przypadku zgubienia klocków, rozkompletowania lub uszkodzenia drużyna zobowiązuje się pokryć wszelkiego rodzaju koszty związane z przywróceniem kompletności zestawu.

.....
Miejscowość, data

.....
Podpis rodzica/opiekuna/osoby pełnoletniej