



CYBERLIGA 2.0

ZAŁĄCZNIK 2

DO

REGULAMINU



Wprowadzenie

Założenia konkursu

Drużyna wraz z trenerem odkrywa i zgłębia wyzwania i problemy związane z tematem konkursu. Po wybraniu jednego problemu Drużyna przygotowuje swoją propozycję jego rozwiązania. Podczas Etapu Finałowego drużyny prezentują swoje pomysły w formie stoisk na wystawie naukowej. Ocenie podlegać będzie zarówno pomysł rozwiązania problemu, jak i wykonanie – przy pomocy otrzymanych w Projekcie zestawów Arduino CTC 101 – urządzeń ilustrujących problem i jego rozwiązanie.

Temat konkursu

Temat przewodni konkursu CYBERLIGA 2.0 to eksploracja kosmosu i wyzwania z nią związane.

Opis ogólny

Podczas przygotowań do konkursu drużyny tworzą stoisko, którego celem będzie prezentacja oraz promocja przygotowanego przez nich rozwiązania.

Podstawowe wartości konkursu

Podstawowe Wartości to fundament całego programu. Uczestnicy przestrzegając Podstawowych Wartości uczą się, że przyjazna konkurencja, wzajemne wsparcie, wspólne wypracowanie rozwiązania, pomaganie sobie nawzajem są podstawą pracy zespołowej.

- jesteśmy drużyną
- pracujemy razem pod okiem opiekuna/mentora by znaleźć rozwiązanie
- wiemy, że nasi opiekunowie/mentorzy nie znają odpowiedzi na wszystkie pytania dlatego uczymy się razem
- czcimy ducha przyjaznej konkurencji
- to co odkryjemy, czego się nauczymy jest cenniejsze niż sama wygrana
- dzielimy się swoimi odkryciami z innymi
- dobrze się bawimy

Zasady szczegółowe

Stoisko

Zadaniem drużyn jest przygotowanie stoiska ilustrującego rozwiązanie wybranego przez drużynę problemu związanego z tematem konkursu. Poniżej ogólne ograniczenia, dotyczące tego stoiska

- Na stoisko każda drużyna otrzyma – podczas etapu finałowego – miejsce o rozmiarach 2 m x 2 m, maksymalna wysokość to 2,5 m.
- Po wcześniejszym uzgodnieniu obszar stoiska może zostać wyposażony przez Organizatora w stoły lub ławki oraz krzesła.
- Wszystkie elementy stoiska muszą być przygotowane przed konkursem i przywiezione na wystawę konkursową
- Przynajmniej jedna część konstrukcji stoiska musi być „ożywiona” przy pomocy elementów elektronicznych znajdujących się w zestawie Arduino Education CTC 101
- Jedyne dozwolone mikrokontrolery to:
 - Arduino CTC 101 (uzupełnione o znajdujący się w zestawie CTC 101 Education Shield lub inne kompatybilne nakładki, jeśli są potrzebne)
 - Arduino UNO (w dowolnej wersji)
- Do sterowania drużyna może wykorzystać dowolne kompatybilne urządzenie (laptop, tablet, ...)
- Podczas wystawy drużyna będzie prezentowała swoje stanowisko grupie sędziowskiej oraz innym uczestnikom konkursu.
- Podczas spotkania z sędziami stoisko będzie oceniane w pięciu obszarach: Identyfikacja, Projekt, Tworzenie, Iteracja i Komunikacja. Szczegółowe informacje na temat każdego obszaru znajdują się na karcie oceny
- Dodatkowo, w czasie Etapu Finałowego, wszystkie uczestniczące Drużyny będą brały udział w głosowaniu Uczestników na najlepsze stoisko. Suma punktów zdobytych przez poszczególne Drużyny będzie następnie przeliczana na docelowe punkty w następujący sposób:
 - Największa zdobyta liczba głosów będzie oznaczać 8 punktów
 - Pozostałe liczby głosów będą przeliczane na punkty proporcjonalnie do największej liczby głosów i zaokrąglone do liczby całkowitej.
- Uzyskana suma punktów służy do ustalenia klasyfikacji generalnej. W przypadku tej samej liczby punktów na miejscach 1-3 Organizator przeprowadzi dogrywkę w postaci quizu wiedzy związanej z podstawami elektroniki i podstawami mikrokontrolerów. Zakres obowiązującej wiedzy pokrywa się z materiałami do kursu CYBERLIGA 2.0 (Podstawy elektroniki i Arduino CTC 101 oraz programowanie z języku C).

Załącznik 2a – karta oceny – etap eliminacji wewnątrzszkolnych

Karta oceny - stoisko

Sędziowie powinni zaznaczyć jedno okienko w każdym z wierszy, by wskazać poziom osiągnięty przez drużynę. Jeśli drużyna zasłużyła na ocenę 4, należy to uzasadnić w odpowiedniej komórce.

Początkujący 1	Rozwojowy 2	Znakomity 3	Wykraczający 4 <small>w jaki sposób drużyna to zaprezentowała?</small>
Identyfikacja - drużyna miała jasno określony problem, który został dobrze zbadany			
<input type="checkbox"/> Problem nie jest jasno określony	<input type="checkbox"/> Częściowo jasna definicja problemu	<input type="checkbox"/> W pełni jasna definicja problemu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne badania	<input type="checkbox"/> Fragmentaryczne badania, oparte na więcej niż jednym źródle	<input type="checkbox"/> Jasne i całościowe badania oparte na wielu źródłach	<input type="checkbox"/>
Projekt - drużyna samodzielnie generowała innowacyjne pomysły przed wyborem i zaplanowaniem realizacji			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na generowanie pomysłów w zespole	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na generowanie pomysłów w zespole	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na generowanie pomysłów w zespole	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/>
Tworzenie - drużyna opracowała oryginalny pomysł na rozwiązanie problem, lub - działając na podstawie istniejących pomysłów - stworzyła prototyp, model, lub inny materiał informacyjny, pozwalający na prezentację rozwiązania			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na rozwój innowacyjnego rozwiązania	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na rozwój innowacyjnego rozwiązania	<input type="checkbox"/> Dobrze widoczny rozwój innowacyjnego rozwiązania	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Niejasny model / plan rozwiązania	<input type="checkbox"/> Prosty model / plan, który pozwala podzielić się rozwiązaniem	<input type="checkbox"/> Szczegółowy model / plan, który pozwala podzielić się rozwiązaniem	<input type="checkbox"/>
Iteracja - drużyna podzieliła się swoimi pomysłami, zebrała opinie i wprowadziła ulepszenia do swojego rozwiązania			
<input type="checkbox"/> Minimalne dzielenie się pomysłem	<input type="checkbox"/> Pomysł przedstawiony specjalistom	<input type="checkbox"/> Pomysł przedstawiony specjalistom przynajmniej z dwóch różnych dziedzin	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na ulepszenia pomysłu	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na ulepszenia pomysłu	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na ulepszenia pomysłu	<input type="checkbox"/>
Komunikacja - drużyna przygotowała kreatywny i efektywny sposób na prezentację rozwiązania			
<input type="checkbox"/> Prezentacja minimalnie wciągająca	<input type="checkbox"/> Prezentacja częściowo wciągająca	<input type="checkbox"/> Interesująca prezentacja	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są niejasne	<input type="checkbox"/> Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są częściowo jasne	<input type="checkbox"/> Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są oczywiste	<input type="checkbox"/>

Załącznik 2b – karta oceny – Etap Finałowy

Karta oceny - stoisko

Sędziowie powinni zaznaczyć jedno okienko w każdym z wierszy, by wskazać poziom osiągnięty przez drużynę. Jeśli drużyna zasłużyła na ocenę 4, należy to uzasadnić w odpowiedniej komórce.

Początkujący 1	Rozwojowy 2	Znakomity 3	Wykraczający 4 <small>w jaki sposób drużyna to zaprezentowała?</small>
Identyfikacja - drużyna miała jasno określony problem, który został dobrze zbadany			
<input type="checkbox"/> Problem nie jest jasno określony	<input type="checkbox"/> Częściowo jasna definicja problemu	<input type="checkbox"/> W pełni jasna definicja problemu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne badania	<input type="checkbox"/> Fragmentaryczne badania, oparte na więcej niż jednym źródle	<input type="checkbox"/> Jasne i całościowe badania oparte na wielu źródłach	<input type="checkbox"/>
Projekt - drużyna samodzielnie generowała innowacyjne pomysły przed wyborem i zaplanowaniem realizacji			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na generowanie pomysłów w zespole	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na generowanie pomysłów w zespole	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na generowanie pomysłów w zespole	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na istnienie efektywnego planu	<input type="checkbox"/>
Tworzenie - drużyna opracowała oryginalny pomysł na rozwiązanie problem, lub - działając na podstawie istniejących pomysłów - stworzyła prototyp, model, lub inny materiał informacyjny, pozwalający na prezentację rozwiązania			
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na rozwój innowacyjnego rozwiązania	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na rozwój innowacyjnego rozwiązania	<input type="checkbox"/> Dobrze widoczny rozwój innowacyjnego rozwiązania	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Niejasny model / plan rozwiązania	<input type="checkbox"/> Prosty model / plan, który pozwala podzielić się rozwiązaniem	<input type="checkbox"/> Szczegółowy model / plan, który pozwala podzielić się rozwiązaniem	<input type="checkbox"/>
Iteracja - drużyna podzieliła się swoimi pomysłami, zebrała opinie i wprowadziła ulepszenia do swojego rozwiązania			
<input type="checkbox"/> Minimalne dzielenie się pomysłem	<input type="checkbox"/> Pomysł przedstawiony specjalście	<input type="checkbox"/> Pomysł przedstawiony specjalistom przynajmniej z dwóch różnych dziedzin	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Minimalne dowody na ulepszenia pomysłu	<input type="checkbox"/> Ograniczone dowody na ulepszenia pomysłu	<input type="checkbox"/> Jasne dowody na ulepszenia pomysłu	<input type="checkbox"/>
Komunikacja - drużyna przygotowała kreatywny i efektywny sposób na prezentację rozwiązania			
<input type="checkbox"/> Prezentacja minimalnie wciągająca	<input type="checkbox"/> Prezentacja częściowo wciągająca	<input type="checkbox"/> Interesująca prezentacja	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są niejasne	<input type="checkbox"/> Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są częściowo jasne	<input type="checkbox"/> Rozwiązanie i jego potencjalny wpływ na innych są oczywiste	<input type="checkbox"/>
suma:	suma:	suma:	suma:
Punkty bonusowe (wraz z uzasadnieniem - 0-3 punkty)			
Punkty od uczestników (0-8)			
			SUMA: