



РЕГЛАМЕНТ

УЧИЛИЩНО СЪСТЕЗАНИЕ ПО

РОБОТИКА, ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ

INFINITY ЛАБ – ТВОРЦИ НА БЪДЕЩЕТО

„Творим с ум. Моделираме с код. Мислим в безкрайност.“

26-28 май 2026 година

I. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

Училищното състезание по роботика, дизайн и програмиране има за цел да развие логическото мислене, творческия подход и уменията за работа в екип сред учениците. При всяко издание на състезанието за всяка категория предварително ще бъдат обявени темите. Участниците разработват проект, свързан с роботика, дигитален дизайн и програмиране, съобразен с избраната категория и зададената тема.

II. УЧАСТНИЦИ

Право на участие имат ученици от I до VII клас. Участието може да бъде индивидуално или в екип до двама ученици. Всеки участник или екип разработва собствен проект в рамките на обявения срок под ръководството на научен ръководител (учител, консултант, родител и др.). Всеки участник или екип има право да се включи само с един проект и само в една категория. При използване на външни ресурси (текст, аудио, видео, графични изображения, анимации) учениците трябва да спазват лицензионните изисквания на авторите на тези ресурси.

За участието си в Училищното състезание по роботика, дизайн и програмиране, родителят/настойникът/попечителят, носещ родителска отговорност за ученика, предварително подава до директора на училището декларация за информираност и съгласие (по утвърден образец съгласно Приложение № 1 към настоящия Регламент) за публикуване на:

- резултатите на ученика и личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);
- снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

III. КАТЕГОРИИ И ВЪЗРАСТОВИ ГРУПИ

1. I – II клас

Компютърна рисунка

Компютърната рисунка представлява графично изображение, което да демонстрира представяне по избрана тема чрез целенасочено съчетание на естетични, убедителни и атрактивни елементи, изработени на софтуер за обработка на графични изображения по избор (например Paint или др.) без да се вмъкват готови обекти или картинки. Изображението трябва да бъде изработено с използването на инструментите за изчертаване на геометрични фигури или изчертаване със свободна ръка.

Участниците от категория I–II клас не участват в постерната сесия. Проектите се оценяват дистанционно въз основа на изпратените чрез онлайн формуляр файлове.

2. III - IV клас

Категория „Анимация или виртуален свят“

Проектите в категория „Анимация или виртуален свят“, представляват кратка история реализирана чрез анимация или виртуален свят, който да демонстрира знания и умения за изграждане на история чрез съчетание на естетични, убедителни и атрактивни елементи. Проектите могат да бъдат реализирани чрез визуални среди за програмиране (например Scratch, Kodu или др.) или среди за създаване на виртуални светове (например Minecraft: Education или др.).

Категория „Програмиране“

Проектите в категория „Програмиране“ представлява софтуерен продукт, който да демонстрира знания и умения за изграждане на интерактивна среда. Възможни проекти са компютърна игра, роботизирано или програмируемо устройство, което се движи и реагира по определен начин на външния свят. Възможни технологии за реализирането на проектите са визуални среди за програмиране (например Scratch, MakeCode Arcade, Kodu или др.), програмируеми роботи (например Photon или други) и микроконтролери (например Micro:Bit или други). При необходимост, участниците могат да получат техническа обезпеченост в рамките на учебното време.

4. V – VII клас:

Категория „Дизайн“

Проекти, свързани с визуално представяне на идеи чрез графичен дизайн, 3D моделиране или уеб дизайн. Участниците могат да използват инструменти като

Canva, Tinkercad, Google Sites, Wordpress или др. за създаване на визуално съдържание. Основният фокус е върху естетика, структура и визуално въздействие.

Категория „Интерактивно приложение“

Проекти, включващи интерактивност – чрез програмиране и/или управление на програмируеми устройства. Проектите могат да бъдат разработени с визуални среди за програмиране (например Scratch, MakeCode Arcade, Kodu или др.) или скриптов текстов език (например Python, JavaScript или др.) Възможни проекти са компютърна игра, роботизирано или програмируемо устройство, което се движи и реагира по определен начин на външния свят. При необходимост, участниците могат да получат техническа обезпеченост в рамките на учебното време.

IV. ПРОВЕЖДАНЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ

Учениците от I и II клас не участват с представяне. Проектите се оценяват дистанционно въз основа на изпратените чрез онлайн формуляр файлове.

За учениците от III до VII клас, състезанието се провежда в два кръга, както следва:

- 1. Предварителен кръг: провежда се на 26.05.2026 г. от 14:10 ч. в STEM центъра (ПЗ/П4) на училището.** Форматът е постерна сесия, в която участниците демонстрират своите проекти на обособени работни станции. По време на постерната сесия всеки автор или отбор следва да присъства пред своята станция, за да може да комуникира с комисията за оценяване и заинтересованите участници, пояснявайки темата, идеята и реализацията на проекта.
След предварителния кръг комисията за оценяване определя до 5 проекта във всяка категория за участие във финалния кръг. Допуснатите проекти могат да бъдат допълвани и редактирани до следващия кръг.
- 2. Финален кръг: провежда се на 28.05.2026 г. от 14:10 ч. в STEM центъра (ПЗ/П4) на училището.** Форматът е постерна сесия, в която допуснатите участници демонстрират своите проекти на обособени работни станции. По време на постерната сесия всеки автор или отбор следва да присъства пред своята станция, за да може да комуникира с комисията за оценяване и заинтересованите участници, пояснявайки темата, идеята и реализацията на проекта.
След финалния кръг комисията за оценяване класира до 3 проекта във всяка категория.

Комисията за оценяване на проектите се определя със заповед на директора на училището и включва учители и/или външни експерти с компетентност в съответните области.

V. УСЛОВИЯ ЗА УЧАСТИЕ

1. Проектите трябва да бъдат авторски и съобразени с възрастовата група и категория.
2. В проектите може да се използва хардуер и/или свободен или лицензиран софтуер.
3. При използване на външни ресурси трябва да се посочат източниците и да се спазват лицензионните условия.
4. Всеки проект трябва да бъде представен по разбираем, функционален и атрактивен начин.
5. Проектът трябва да бъде предаден чрез онлайн формуляр съгласно графика на дейностите. Линк към формуляра ще бъде посочен при обявяване на темите.

VI. ГРАФИК НА ДЕЙНОСТИТЕ

До 13.05.2026 г. – обявяване на темите и раздаване на декларации

До 20.05.2026 г. – събиране на декларации за участие

До 22.05.2026 г. – регистрация и предаване на проектите чрез онлайн формуляр

На 26.05.2026 г. – провеждане на предварителен кръг

На 28.05.2026 г. – провеждане на финален кръг и награждаване

VII. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

До 15.05.2026 г. – комисията за оценяване, обявява критериите за оценяване за всяка категория в сайта на училището.

VIII. НАГРАЖДАВАНЕ

Всички участници ще получат грамоти за участие. Класираните проекти от всяка категория ще бъдат публикувани на сайта на училището и авторите им ще получат специални награди. **Класирането ще бъде обявено на 28 май 2026 година на специална церемония по награждаване.**