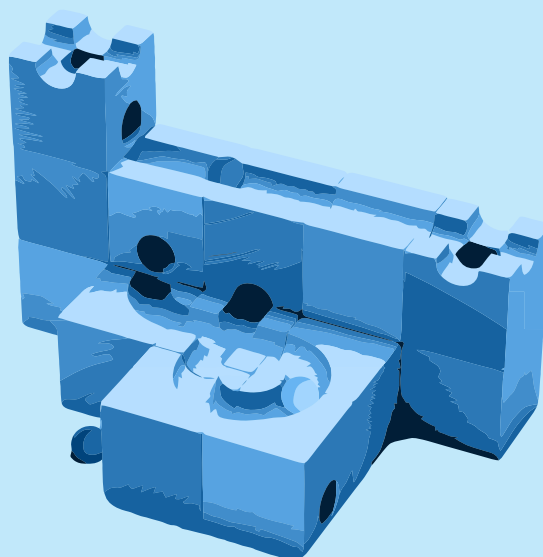




ROLLING MINDS

KATEQORIYASI

SEÇİM MƏRHƏLƏSİNİN QAYDALARI

BAKİ 2025

GİRİŞ

“Rolling minds” kateqoriyasında iştirak edən şagirdlərə öz bacarıqlarını həm nümayiş, həm də inkişaf etməyə imkan yaradılır. Bu kateqoriyada CUBORO kublarının köməyi ilə balaca mühəndislər tənqidi düşünmə, yaradıcılıq, problem həll etmə bacarıqlarından istifadə edərək ortaya qoyulmuş problemləri öncə təsəvvür etməli, daha sonra isə əyani formada həllərini təqdim etməlidirlər. Bu yarışda iştirak şagirdlərin yaradıcılıq və məntiqi düşünməsini inkişaf etdirmək üçün mükəmməl bir vasitədir. Oyunun məqsədi, kublari müəyyən qaydada birləşdirmək və ya inşa etməkdir. Bu kateqoriya şagirdlər üçün bir çox önəmli bacarıqları inkişaf etdirməyə kömək edir. Məntiqi düşünmə, problem həll etmə, üçölçülü düşünmə və 4C (yaradıcılıq, tənqidi düşünmə, ünsiyyət, əməkdaşlıq) kimi önəmli zehni bacarıqları təşviq edir. Həmçinin, tədqiqat və yaradıcılıq ruhunu dəstəkləyir, iştirakçıların 3D modelləri tanımlarına, biliklərini möhkəmləndirmələrinə və strateji yanaşma düşüncəsini inkişaf etdirmələrinə kömək edir.

1.İŞTİRAK ŞƏRTLƏRİ

- 1.1. Hər komanda **18 yaşdan yuxarı 1 komanda rəhbəri və yalnız 8-10 yaş aralığında olan 2 iştirakçıdan** ibarət olmalıdır. **Hər bir iştirakçı yalnız 1 komandaya qoşula bilər və yalnız bir kateqoriyada iştirak edə bilər.** Bir komanda rəhbəri (mentor) Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının istənilən bir necə kateqoriyası üzrə komandalara rəhbərlik edə bilər.
- 1.2. **Eyni komanda ilə yalnız bir kateqoriyaya müraciət edilə bilər.** SAF25-in fərqli kateqoriyalarına müraciət edən eyni komandanın müraciətləri etibarsız sayılacaq.
- 1.3. İştirakçı komandalar **Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının Elmi Komitəsi** tərəfindən edilən dəyişiklikləri və qaydalarda qeyd edilən bütün şərtləri qəbul etmiş sayılırlar.
- 1.4. Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalında iştirak edən komandaların adları **siyasi, dini, hərbi və ya münafişə** mövzularını əks etdirməməlidir.

2.İŞTİRAKÇILARIN DAVRANIŞ QAYDALARI

- 2.1. İştirak edən komandalar rəqabət ruhuna riayət etməli, başqaları ilə mübahisə və ya onları təhqir etməməli, fiziki qarşıdurma, təxribat yaratmamalı və ya digər komandaların layihələrinə zərər verməməli, icazəsiz əşyalarını götürməməlidirlər. Qaydalara əməl etməməyə görə cəzalar arenada davranış pozuntusunun şiddətinə uyğun olacaqdır.
- 2.2. İştirakçı komandalar təhlükəsizlikdən xəbərdar olmalı və öz komandalarının, eləcə də, digər iştirakçıların təhlükəsizliyini təhdid edən davranışlara yol verməməlidirlər.
- 2.3. Yarış zamanı komanda rəhbərlərinin və komanda müşayiətçilərinin yarış meydançasına daxil olmasına, yarış ərazisinə kənardan hər hansı formada oyuna müdaxilə etməsinə icazə verilmir. Komandanın rəhbəri və ya onu müşayiət edən şəxs komandaya **hər hansı formada** dəstək göstərsə və digər komandaların oyunlarına müdaxilə edərsə, hakim xəbərdarlıq etmək, komandanı diskvalifikasiya etmək və digər cəzalar vermək hüququna malikdir.
- 2.4. Hər bir iştirakçı bir kateqoriyada yarışmaqla məhdudlaşır. Qeydiyyatın təkrarlanması, saxta qeydiyyat, müsabiqə iştirakçısının yaşının təhrif edilməsi, müsabiqə iştirakçılarının icazəsiz

dəyişdirilməsi və s. qəti qadağandır. Belə hallar aşkar edildikdə və hadisə təsdiqləndikdən sonra iştirakçı diskvalifikasiya ediləcək.

- 2.5. Qaydalarda nəzərdə tutulmayan fors-major hallar baş verərsə, qərarlar koordinatorlar tərəfindən veriləcək.

3.MÜRACİƏT ÜSULU

- 3.1. Müraciətlər Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının rəsmi veb-saytı üzərindən qəbul ediləcək. (<https://saf.steam.edu.az/az>)

4.SEÇİM TURU

- 4.1. **Webkit platformasında** hər bir komanda yalnız **bir model** təqdim etməlidir.
- 4.2. Modellər yalnız **Cuboro Standard 50** dəstindəki hissələrlə qurulmalıdır. Komanda iştirakçıları modeli qurmadan əvvəl platformada Standart 50 qutusunu seçdiyindən əmin olmalıdır.
- 4.3. Əlavə elementlər, fərqli dəstlər və ya qeyri-standart hissələrdən istifadə etmək **qəti qadağandır**.
- 4.4. İştirakçılar mümkün qədər çox kublardan istifadə etməyə və **kreativ, maraqlı yollar** yaratmaqla daha çox bal yığmağa çalışmalıdırlar.

5.MODELİN GÖNDƏRİLMƏSİ

5.1. Modelin göndərilməsi təlimatı:

Model tam hazır olduqdan sonra aşağıdakı addımları izləyin:

1. **Topu hazır modeldə sınaqdan keçirin.** Əmin olun ki, top maneəsiz şəkildə hərəkət edir.
2. Top qurulmuş yolu tamamladıqdan sonra açılmış **“Track details” (“Yolun detalları”)** pəncərəsindən yekun bal ilə tanış olun və bu pəncərədəki **“Comment” (“Şərh”)** bölməsinə keçərək komanda haqqında məlumatları daxil edin:

Komanda adı:

Üzvlər:

I iştirakçı: [Ad, soyad]

[Məktəb və sinif məlumatları]

II iştirakçı: [Ad, soyad]

[Məktəb və sinif məlumatları]

3. Eyni pəncərədəki **“Share”** bölməsinə daxil olun, daha sonra **paylaşım linkini kopyalayın** və pəncərəni bağlayın.
4. Sol yuxarı paneldə yerləşən **“Publish”** düyməsini klikləyərək açılmış pəncərədə **“Track name”** sətrində modelə komanda adınızı bu şəkildə **[STEAM - “Komanda adı”]** yazın və modeli platformada təsdiqləyin.

5. Kopyalanmış linki yarış təşkilatçılarının təqdim etdiyi veb-sayt üzərindəki müvafiq xanaya yerləşdirin.
6. Link **göndərmə müddəti bitənədək** təqdim edilməlidir.

6.ƏLAVƏ QEYDLƏR

- 6.1. Komandalar Webkit platforması ilə **əvvəlcədən tanış olmalıdırlar**.
- 6.2. Modellərin əsas məqsədi – **daha çox kuba toxunmaqla maraqlı və işlək sistem qurmaqdır**.
- 6.3. Platformada təsdiqlənmiş model üzərində sonradan dəyişiklik edilməsi aşkarlana bilinəndir və bu komanda **diskvalifikasiya** edilə bilər.