



SUBMERGED

KATEQORIYASI

FİNAL MƏRHƏLƏSİNİN QAYDALARI

BAKİ 2025

1. GİRİŞ

“**Submerged**” kateqoriyasında iştirak edən şagirdlər blok əsaslı proqramlaşdırılan təhsil robotları vasitəsilə tənqidi düşünmə, yaradıcılıq və problem həll etmə bacarıqlarını tətbiq edərək qarşıya qoyulan tapşırıqları yerinə yetirəcəklər.

İştirakçılar əvvəlcə problemi analiz edəcək, ardınca isə kodlaşdırma və robot texnologiyalarından istifadə edərək innovativ həll yolları hazırlayacaqlar. Komandalar mühəndislik prinsiplərinə əsaslanaraq real dünya problemlərini araşdırır, dizayn və proqramlaşdırma üzrə praktiki bacarıqlar qazanır və modul konstruksiya sistemlərindən istifadə etməklə öz unikal layihələrini reallaşdırırlar.

İstifadə olunan platformalara **SPIKE Essential, WeDo 2.0, SPIKE Prime, Mindstorms EV3** və müxtəlif **LEGO konstruksiya hissələri**, həmçinin **blok əsaslı konstruksiya hissələri** daxildir.

Bu yarışda iştirak şagirdlərin yaradıcılıq, məntiqi düşünmə, proqramlaşdırma, problem həll etmə və 4C (yaradıcılıq, tənqidi düşünmə, ünsiyyət, əməkdaşlıq) kimi önəmli bacarıqları inkişaf etdirmək üçün mükəmməl bir vasitədir. Yarışın məqsədi, blok əsaslı proqramlaşdırılan robotları müəyyən qaydada proqramlaşdırmaq və verilmiş tapşırıqları yerinə yetirmələrini təmin etməkdir.

2. İŞTİRAK ŞƏRTLƏRİ

- 2.1. Hər bir komanda **1 nəfər 18 yaşdan yuxarı komanda rəhbəri** (mentor) və **yalnız 8-10 yaş** (01.10.2025-ci il tarixinə qədər 8 yaşı tamam olmalıdır, 01.10.2025-ci il tarixində 10 yaşı tamam olmamalıdır) aralığında olan **2 iştirakçıdan** ibarət olmalıdır.
- 2.2. Hər hansı bir səbəbdən komandanın bir üzvünün dəyişdirilməsi zərurəti ortaya çıxarsa bu barədə **saf@steam.edu.az** ünvanına məlumat verilməlidir.
- 2.3. Komandalar yarışda iştirak edə bilməsi üçün lazımı avadanlıqlara sahib olmalıdır.
- 2.4. Təşkilatçı iştirakçıları avadanlıqlarla **təmin etmir**.
- 2.5. Hər bir iştirakçı **yalnız bir komandada və yalnız bir kateqoriyada** iştirak edə bilər.
- 2.6. Eyni komanda rəhbəri eyni kateqoriya üzrə **bir neçə komandaya** rəhbərlik edə bilər.
- 2.7. Bir mentor Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının fərqli yarış kateqoriyalarında bir neçə komandaya rəhbərlik edə bilər.
- 2.8. İştirakçı komandalar Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının Elmi Komitəsi tərəfindən edilən dəyişiklikləri və qaydalarda göstərilən **bütün şərtləri qəbul etmiş sayılırlar**.
- 2.9. Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalında iştirak edən komandaların adları **siyasi, dini, hərbi və ya münafişə** mövzularını əks etdirməməlidir.

3. İŞTİRAKÇILARIN DAVRANIŞ QAYDALARI

- 3.1. İştirak edən komandalar sağlam rəqabət prinsiplərinə əməl etməli, digər iştirakçılarla mübahisəyə girməməli, onları təhqir etməməli, fiziki qarşıdurma və ya təxribat xarakterli davranışlardan çəkinməli, digər komandaların layihələrinə qəsdən zərər verməməli və onların əşyalarını icazəsiz götürməməlidirlər. Qaydaların pozulması halında tətbiq olunacaq cəza tədbirləri pozuntunun xarakteri və ciddiliyi nəzərə alınmaqla müəyyən ediləcəkdir.
- 3.2. İştirakçı komandalar təhlükəsizlik qaydaları barədə məlumatlı olmalı və həm öz komandalarının, həm də digər iştirakçıların təhlükəsizliyini riskə atan hər hansı davranışdan çəkinməlidirlər.
- 3.3. Yarış zamanı komanda rəhbərlərinin və müşayiətçi şəxslərin yarış meydanına daxil olması, habelə yarış ərazisinə kənardan hər hansı şəkildə müdaxilə etməsi qadağandır. Əgər komanda rəhbəri və ya müşayiətçi şəxs komandasına qeyri-rəsmi formada dəstək göstərir və ya digər komandaların çıxışlarına müdaxilə edirsə, hakim belə hallara görə xəbərdarlıq etmək, komandanı diskvalifikasiya etmək və müvafiq intizam tədbirləri tətbiq etmək səlahiyyətinə malikdir.
- 3.4. Hər bir iştirakçı bir kateqoriyada yarışmaqla məhdudlaşır. Qeydiyyatın təkrarlanması, saxta qeydiyyat, yarış iştirakçısının yaşının təhrif edilməsi, müsabiqə iştirakçılarının icazəsiz dəyişdirilməsi və s. qəti qadağandır. Bu və oxşar hallar aşkar olunduqda və müvafiq qaydada təsdiqləndikdən sonra iştirakçı yarışmadan diskvalifikasiya ediləcəkdir.
- 3.5. Qaydalarda nəzərdə tutulmayan fors-major hallar baş verərsə, qərarlar təşkilatçılar tərəfindən veriləcəkdir.

4. FİNAL MƏRHƏLƏSİ

- 4.1. Final mərhələsində seçim turunda yüksək nəticə qazanan komandalar iştirak edəcək.
- 4.2. Yarışın mövzusu "Submerged" (su altında) olacaq və bu mövziya uyğun layihə təqdim olunmalıdır.
- 4.3. "Submerged" mövsümündə komandalar sualtı mühitlərin araşdırılması, su altında çalışan texnologiyalar, dəniz və su resurslarının qorunması kimi mövzularda problemləri müəyyənləşdirəcək və bu problemlərə yaradıcı həll yolları təklif edəcəklər. Komandalar öz fikirlərini layihə şəklində təqdim etməklə, real həyatda qarşılaşılan su ilə bağlı mühəndislik problemlərinə innovativ yanaşmalar nümayiş etdirməlidirlər..
- 4.4. Komandalar istənilən LEGO detallarından istifadə edə bilirlər.
- 4.5. Bu kateqoriyada şagirdlər fikirlərini layihə şəklində ifadə etməlidirlər. Onlar müəyyən etdikləri problemin həllinə dair təkliflərini layihə formasında təqdim etməlidirlər.
- 4.6. Layihənin təqdimat hissəsində komandalar hazırladıqları modelin necə işlədiyini, hansı hissələrdən ibarət olduğunu və mövzu ilə necə əlaqəli olduğunu izah etməlidirlər.
- 4.7. Qiymətləndirmə aşağıdakı meyarlarla aparılacaq:
 - Mövzuya uyğunluq (30%)
 - LEGO modelin funksionallığı və yaradıcılığı (30%)

- Komanda işi və əməkdaşlıq (20%)
 - Layihənin təqdimatı və izahı (20%)
- 4.8.** Layihələrin təqdimatı üçün hər komandaya maksimum 5 dəqiqə vaxt veriləcək. Əlavə olaraq 3 dəqiqəlik sual-cavab sessiyası olacaq.
- 4.9.** Bütün layihələr iştirakçılar tərəfindən öncədən hazırlanmalıdır. Yarış günü yalnız təqdimat və izah aparılacaq.
- 4.10.** 4.10 Yarış etik qaydalara əsaslanır. Komandalar dürüstlük, hörmət və əməkdaşlıq prinsiplərinə riayət etməlidirlər.
- 4.11.** 4.11 Münsiflər heyətinin qərarı yekundur və mübahisə edilə bilməz
- 4.12.** 4.12 Qaydaların pozulması iştirakçının və ya komandanın yarışdan kənarlaşdırılması ilə nəticələnə bilər.