**F2:FLL少儿探索项目规则**

# **一、背景介绍**

围绕活动主题，通过电脑编程和结构搭建，团队合作设计并制作出一个智能模型作品，通过科学研究帮助解决一个特定的问题。

同时，各支队伍围绕本次活动主题，选择适合自己的研究方向、展示作品海报（以KT板或者其他环保材料制作的背板）和项目研究报告（纸质版）。

即，需完项目展示、核心价值评审、方案设计等三项综合考评，由专家团队根据队伍现场表现及展示等水平进行评审。

# **二、活动主题**

本年度活动以运动和健康为主题，鼓励大家在疫情之后走出家门，利用和改造现有的场地设施和空间环境，使之为人们提供更多运动和玩乐的场所，让大家通过运动，保持健康，充满活力，更好的享受体教结合的乐趣。

# **三、活动场地及环境**

## 3.1 活动场地

3.1.1场地尺寸：智能模型尺寸限制在76cm\*76cm,高度不限（全国统一规则）。活动过程中每队一桌，用于放置作品模型以及海报。

## 3.2 活动环境

标准折叠桌

椅

椅

椅

椅

# **四、活动要求**

## （一）现场展示

每队4名成员，队伍中所有成员需要参与到活动当中，根据能力侧重及团队需求可分工合作，完成以下项目：

1.项目展示：围绕本次活动主题，选择合适研究方向并制作演示模型。展示时间限时5分钟。现场向评委，对组内队员分工合作情况、设计搭建、编程思路，作品演示作介绍。作出展示。智能模型尺寸长宽限制在76cm\*76cm内，不限高。

2.作品海报：海报展示介绍作品核心理念和研究成果。

（尺寸可选择54cm\*77cm双折页或88cm\*123cm的三折海报中的任一种）

3.研究报告：完成队伍工程笔记并在现场进行展示，内容包含至少5个作品制作过程的图片和简要文字说明（根据学生学力水平，教练员可以适度帮忙补充文字，但建议学生自主完成）

## （二）制作要求

1.智慧模型：队伍使用指定专业教育套装设计并制作智慧模型主体，并搭建相应环境背景及研究成果展示所必须的其它内容。在必要情况下，可使用纸张、油彩、黏土泥塑等手工材料进行智慧模型背景故事装饰，装饰品含量不可超过整体智慧模型的5%。注意，智慧模型主体的传动或其它重要物理装置，必须使用指定套装进行，如皮筋等必要弹力发射装置等。

2.创意拼接：器材材料均为高精度塑料为主积木颗粒、电机马达及高精度计算核心等，不含螺丝螺母等金属设备。在智慧制作过程中，所有器材及设备不可使用粘合剂或胶带等类似产品，不可采用螺丝螺母连接、捆扎等类似或其它手段进行连接，只可利用积木本身特性进行合理拼插。

3.独立创造：学生应独立设计并创作作品，指导教师可以给予适当的启发和技术指导，可以帮助拍摄视频和照片等辅助性工作，但不能直接动手帮助学生完成作品制作。

4.自备设备：作品制作所需的设备及器材（机器人、计算机/平板电脑及程序软件等）由学生自备。入场时进行设备及器材检录，确定参与活动的设备均为标准指定套装，以保证活动的公平、公正性。

附件1：少儿探索科创活动评审表

****