

מארז הכנה לתחרוית המוקדמות



תוכן עניינים

4	מתווה התחרות
4	לפני יום התחרות
4	רישום לתחרות
5	גודל קבוצת FIRST LEGO League Challenge וכללים מחייבים
5	תלבושת וזהות קבוצתית
5	מערכת התחרות
7	מפגש מנטורים
7	משחק הרובוט
8	מסמכים למפגש השיפוט
9	בטיחות והשגחת מבוגרים
9	ילדים בעלי צרכים מיוחדים
10	מהלך יום התחרות
10	לוח זמנים לדוגמא לתחרות
10	התכנסות
10	טקס הפתיחה
10	פעילויות מעטפת
11	צופים וקהל
11	תהליך השיפוט
12	מה מצפה לנו בתהליך השיפוט?
12	תהליך השיפוט בתחרות
12	תחום שיפוט - פרויקט החדשנות
13	תחום שיפוט - תכנון הרובוט
13	הצגת תכנון הרובוט
14	תחום שיפוט - ערכי הליבה

14	פוסטר ערכי ליבה
15	טקס הסיום
15	פרסים
16	זכאות לפרסים ולעליית שלב בתחרויות
16	כללים מחייבים
16	תהליך השיפוט
17	העפלה לתחרות הגמר
17	לאחר התחרות
18	מהי מקצועיות אדיבה?
18	רשימת ציוד מומלצת לתחרות

תחרויות מוקדמות – עונת RePLAY 2020/21

תאריכי התחרויות: 26 באפריל עד ה-2 ביוני 2021

שעות התחרויות: 09:00 עד 16:00

מיקום התחרויות: התחרויות תתקיימנה במתכונת מקוונת.

איש הקשר לתחרויות: דנה עמית, רכזת תכנית FIRST LEGO League Challenge ישראל, בדוא"ל challenge@firstisrael.org.il

מתווה התחרות

תחרויות המוקדמות בתוכנית FIRST LEGO League Challenge ישראל לעונת RePLAY 2020/21 תתקיימנה במתכונת מקוונת תוך שימוש בפלטפורמת תחרויות ייעודית [Dashboard של FIRST ישראל](#). בכל תחרות תשתתפנה עד 24 קבוצות מרחבי הארץ, בהתאם לרישום.

טקסי הפתיחה והסיום ישודרו לקהל הרחב באתר FIRST. מפגש השיפוט יתקיימו באופן מקוון (LIVE) במתכונת המוכרת מתחרויות רגילות.

מקצי הזירה לעומת זאת יתבצעו באופן עצמאי על ידי הקבוצות ויעולו למערכת טרם יום התחרות. הקבוצות ייפגשו באופן מקוון עם שופטי הזירה כדי לעבור ולסכם את הניקוד.

המפגשים יתקיימו כולם באמצעות תוכנת Microsoft Teams. בעמודים הבאים יפורטו המידע ונהלי התחרות המלאים.

לפני יום התחרות

רישום לתחרות

הרישום לתחרות יתבצע [ב-Dashboard של FIRST ישראל](#). הרישום יפתח ביום ראשון, ה-14 במרץ בשעה 19:00 ויסגר ביום רביעי, ה-17 במרץ בשעה 19:00. לאחר מילוי מכסת המקומות באירוע, לא יתאפשר רישום נוסף לאותו אירוע.

הרישום לתחרות יתאפשר רק לקבוצות אשר עומדות בכל שלושת התנאים הבאים:

- קבוצות אשר השלימו את תהליך התשלום והינן נמצאות בסטטוס "מאושרת".
- קבוצות אשר הינן במסלול תחרותי - כלומר, שילמו על השתתפות בתחרות.
- קבוצות אשר השלימו את איסוף אישורי ההסכמה של ההורים מכל חברי הקבוצה.

גודל קבוצת FIRST LEGO League Challenge וכללים מחייבים

- קבוצה מונה בין 2 ל-10 תלמידים*.
- התלמידים בכיתות כיתות ד' עד ט'.
- כל המשתתפים ו/או הוריהם חתמו על [טופס הסכמה של FIRST](#). טופס הסכמה נדרש עבור כל תלמיד, מנטור, מאמן ומלווי הקבוצה לפני הרישום לתחרות.

* לתשומת לבכם: קבוצות המונות יותר מעשרה תלמידים תידרשנה לקבל החלטה בבוקר התחרות האם הן מוותרות על ההתמודדות על פרסים או מצמצמות את מספר התלמידים המשתתפים במפגש השיפוט ל-10 תלמידים בלבד. לא ניתן להכניס לחדר השיפוט יותר מעשרה תלמידים, אלא אם תחתמו על הצהרת ויתור על התמודדות לפרס. בבקשה כבדו את חוקי התחרות וחסכו מכולנו, ובעיקר מהתלמידים אי נעימות.

תלבושת וזהות קבוצתית

תלבושת וזהות קבוצתית נתונה לשיקול דעתכם. אנו ממליצים לקבוצות לאמץ זהות כיפית וייחודית שתאפשר לאחרים לקבל מושג עליהן. חישבו על שיווק חכם אבל בעיקר זכרו ליהנות!

במידה והחלטתם למתג את החולצות שלכם, אנא וודאו כי סמל FIRST ישראל מופיע עליהן באופן מסודר, עקבו אחר מדריך המיתוג הרשמי של FIRST למידע נוסף. את הקבצים [ניתן למצוא כאן](#).

מערכת התחרות

התחרויות יתנהלו באופן מקוון באמצעות [ה-Dashboard של FIRST ישראל](#).

במידה וברצונכם לאפשר למנטורים נוספים גישה למערכת, הקפידו לשייך אותם כמנטורים של הקבוצה באזור ניהול הקבוצה. שימו לב כי על המנטור להיות בן 18 ומעלה.

במערכת תמצאו:

- לוח זמנים לקבוצה, כולל שעות חדר השיפוט ומפגש הזירה.
- מעקב אחר סטטוס מקצי הזירה
- אפשרות להעלאת מסמכי השיפוט (רשות).
- קישורים לכל המפגשים והטקסים.
- צפייה בניקוד במחווני השיפוט.

מפגש מנטורים

מפגש מנטורים/מאמנים יתקיים לפני התחרויות ביום חמישי, ה-22 באפריל, וביום שלישי, ה-11 במאי בשעות הערב (מידע נוסף יפורסם בעדכונים לקראת המועד). על כל קבוצה לשלוח לפחות מנטור/מאמן מבוגר אחד למפגש.

במהלך מפגש המנטורים:

- תפגשו עם מנהלי התחרות.
- תקבלו מידע על התנהלות היום ודגשים חשובים.
- תוכלו לשאול שאלות על תהליך השיפוט או דברים הקשורים לתחרות עצמה.

משחק הרובוט

כל קבוצה תצולם בצורה עצמאית 4 מקצים בעזרת אפליקציה ייעודית אשר פותחה על ידי FIRST ישראל. הנחיות מלאות לצילום המקצים ניתן למצוא במפת המשאבים.

ניתן להוריד את האפליקציה למכשירי Android ו-iOS תומכים דרך חנויות האפליקציות, בקישור

firstisrael.org.il/app

מקצה האימונים יצולם ויועלה למערכת התחרות עד עשרה ימים לפני יום התחרות, על המקצה יעברו שופטי זירה ודגשים בנוגע לצילום או לחוקים יועברו לקבוצה.

על הקבוצה לצלם 3 מקצים תחרות רשמיים ולהעלותם למערכת התחרות על פי טבלת התאריכים המופיעה [בעדכון 17](#).

מספר דגשים:

- כל קבוצה צריכה להכיר ולהבין את משחק הרובוט של FIRSTLEGO League Challenge, עונת RePLAYSM.
- אתם נדרשים להכיר את המסמכים הבאים: [מסמך האתגר המלא](#) ו [מסמך העדכונים](#).
- ניתן למצוא את כל מסמכי המשחק והעדכונים [בדף מפת המשאבים](#).
- במהלך המקצה הקבוצה יכולה להשתמש בכל שטח הבית לצורך אחסון הציוד.
- ציוד נלווה: על כל הציוד הקבוצתי להיכנס בתוך אזור הביקורת הגדול או אזור הביקורת הקטן המפורט [במסמך האתגר המלא](#).
- כל קבוצה תשתתף ב-4 מקצים - מקצה אימונים אחד ועוד 3 מקצי תחרות רשמיים.
- מטרת מקצה האימונים לאפשר לקבוצה לכייל את הרובוט, לחוות את ההתנהלות בזירה, לתקן בעיות בצילום המקצה וכמובן, להפיג מעט חששות. מקצה זה, כשמו כן הוא, מקצה אימונים

וניקודו אינו נלקח בחשבון בדירוג הקבוצה בזירה, גם אם הוא היה בעל הניקוד הגבוה מבין כל יתר המקצים בתחרות.

- הניקוד הקובע על ביצועי רובוט של הקבוצה יהיה הניקוד הגבוה ביותר, מבין שלושת סבבי המשחק הרשמיים.
- ביום התחרות, לכל קבוצה יקבע מפגש דירוג עם שופט זירה, במהלכו יצפו חברי הקבוצה (כולם או חלקם) ושופט הזירה בשלושת המקצים אשר הועלו על ידי הקבוצה. שופט הזירה יסמן על גבי טופס מקוון, בשיתוף חברי הקבוצה את ביצועי הרובוט. נציג הקבוצה יאשר בחתימתו שהוא מבין ומקבל את הסימון כפי שסימן שופט הזירה. ברגע שחתמתם על גבי הטופס, הניקוד חתום ולא ניתן לשנותו. שימו לב כי על מנטור הקבוצה להיות נוכח במפגש זה.
- במקרה של חילוקי דעות לגבי ביצועי הרובוט, התלמידים יכולים לפנות לשופט הזירה. במידה והתשובה לא מניחה את דעתם ניתן לפנות גם לשופט הזירה הראשי. פסיקת שופט הזירה הראשי הינה סופית ומחייבת, במידה וחברי הקבוצה יבחרו לא לחתום על הניקוד, הניקוד למקצה זה יהיה אפס, קחו נתון זה לפני קבלת ההחלטה הסופית בנושא.
- זכרו לפנות לשופטים בצורה מכובדת לפי ערכי FIRST.
- שימו לב, כל שליטה מרחוק או תחלופת נתונים עם הרובוטים (כולל Bluetooth) במהלך משחקי הזירה אינה חוקית. קבוצה שתעשה שימוש באמצעים אלו - תיפסל!
- זכרו לכבד את השופטים ואת הקבוצות האחרות.

מסמכים למפגש השיפוט

בדומה לסרטוני משחק הרובוט, תוכלו להעלות למערכת התחרות מסמכים הקשורים למפגש השיפוט, כמו:

- חוברת פרויקט החדשנות
- פוסטר ערכי הליבה
- תיעוד של תכנון ותכנות הרובוט ועוד מסמכים רלוונטיים

הגשת מסמכים אלה הנה רשות, על פי החלטת הקבוצה. את כל המסמכים יש להגיש עד יומיים לפני התחרות.

בטיחות והשגחת מבוגרים

ודאו כי כל חברי הקבוצה נמצאים תחת השגחה באופן קבוע. במידה והנכם מנטורים של מספר קבוצות המתחרות באותו היום, וודאו כי עם כל קבוצה נמצא מבוגר אחראי.

ילדים בעלי צרכים מיוחדים - עדכנו אותנו!

במידה ובקבוצתכם משתתפים תלמידים עם צרכים מיוחדים (תלמידים על הספקטרום האוטיסטי/ילדים בעלי צרכים מיוחדים או בדומה לכך) וחשוב לכם שהשופטים ידעו על כך, אנא מלאו את [הטופס המצורף](#) כדי שנוכל לוודא שקבוצתכם תקבל התייחסות מתאימה בתהליך השיפוט.

את הטופס יש למלא עד יום חמישי, ה-22 באפריל 2021. שימו לב כי לא תתאפשר הארכת זמן בחדר השיפוט.

מהלך יום התחרות

לוח זמנים לתחרות

שעה	פעילות
08:45 - 09:10	התכנסות
09:10 - 09:30	טקס הפתיחה
09:45 - 12:50	חדרי שיפוט, מפגש שיפוט מקצי הרובוט
12:50 - 14:00	הפסקת צהריים
14:00 - 15:00	פעילויות לקבוצות, שעשועון
15:00 - 16:00	טקס הכרזת הזוכים בפרסים והמעפילים לתחרות הגמר
16:00	סיום התחרות

רצוי להיערך מראש להבאת מזון ושתייה לתלמידים או לבדוק אפשרות להזמנת מזון לתלמידים טרם התחרות.

התכנסות

קליטת והתכנסות הקבוצות מהשעה 08:45 ועד ל-09:10.

שימו לב, חשוב! לאורך כל יום התחרות שם המסך שלכם ב- Teams צריך להיות בתצורה הבאה בלבד:
#מספר_הקבוצה (במידה וחלק מהתלמידים מצטרפים עצמאית ממשתמש נפרד, שם המסך יהיה בתצורה הבאה בלבד: **#מספר_הקבוצה שם התלמיד**).

טקס הפתיחה

בשעה 09:15 בדיוק יחל טקס הפתיחה. זוהי חגיגה אמיתית להתחיל את היום יחד עם כל הקבוצות, המנטורים, ההורים, מורים, מלווים וקהל, להריע ולהוקיר את הקבוצות. במידה ויש לקבוצה באנרים או אביזרי עידוד – זה הזמן לעשות בהם שימוש!

לאחר הטקס, תיגשו למפגש עם שופט זירה לקבלת משוב על סרטוני משחק הרובוט שהגשתם, ולחדר השיפוט!

פעילויות מעטפת

במהלך יום התחרות, יועברו פעילויות ומשחקים לקבוצות על מנת להפוך את יום התחרות למהנה ומעשיר יותר! הפעילויות יכללו חידונים, הרצאות, שעשועון, חדר בריחה מקוון ועוד. מידע נוסף, רשימה של הפעילויות המוצעות ורישום לפעילויות יהיה ניתן למצוא במערכת התחרות.

צופים וקהל

אנו קוראים לכם להזמין לתחרויות הורים, מורים, משפחה, חברים וקהילה לחגיגה שהיא כל כולה מדע, טכנולוגיה וחוויה! טקסי הפתיחה והסיום פתוחים לקהל הרחב. קישורים לשידור ניתן למצוא במערכת האירועים במערכת התחרות.

שימו לב כי במהלך התחרות יוקלטו ויצולמו השידורים, נא הקפידו ליידע את האורחים שלכם בתחרות על כך.

תהליך השיפוט

תהליך שיפוט הקבוצות מתחיל בשעה 09:45 בדיוק.

- הקבוצה תיכנס לחדר השיפוט למשך 25 דקות בהן תציג ברצף את תחום פרויקט החדשנות, תכנון הרובוט וערכי הליבה (בזה הסדר).
- חשוב להיערך לשיפוט ולהכין את כל הציוד הנדרש לכל שלושת תחומי השיפוט מראש לפני ההתחברות למפגש.
- תתאפשר העלאת מסמכים נלווים לשיפוט פרויקט החדשנות ותכנון הרובוט למערכת התחרות, עד יומיים לפני התחרות.
- שימו לב לשעת המפגש. הקפידו להיכנס לקישור המתאים לפחות 5 דקות לפני תחילת המקצה או חדר השיפוט.
- שימו לב כי בחדרים בהם תפגשו את השופטים יש מחשב/מצלמת רשת/מקרן/נקודת חשמל, ובמידה ואתם מכינים מצגת המחייבת מחשב וכדומה, עליכם להיערך לכך מראש. הגיעו מאורגנים היטב כך שתנצלו באופן מיטבי את הזמן העומד לרשותכם.
- לא יהיה ניתן להקליט את מפגש השיפוט - המפגש לא יוקלט על ידי FIRST מטעמי פרטיות.
- חל איסור על המנטור לעזור, לסמן או לדבר עם התלמידים במהלך מפגש השיפוט.
- יש לכבות טלפונים ניידים לפני הכניסה לחדר השיפוט, למעט במידה ותשתמשו בטלפון נייד כחלופה למצלמת רשת.
- הנחיות לגבי צילום מפגש השיפוט תתפרסמה [במפת המשאבים של FIRST LEGO League](#) [Challenge באתר FIRST ישראל](#), במהלך חודש מרץ 2021.
- שפת התחרות הינה עברית, אנו משתדלים כי יהיו שופטים דוברי ערבית בכל התחרויות, אך מאחר ובכל מקרה לפחות שופט אחד בחדר לא יהיה דובר ערבית, רצוי להכין את החומר אותו תרצו להעביר לשופטים בעברית, כולל חומר שהועלה למערכת התחרות. במידה ולא יהיה שופט דובר ערבית בחדר תוכלו, אם תרצו, להגיע עם מתורגמן מטעם הקבוצה (אחד משלושת המנטורים הרשאים להיכנס לחדר השיפוט), שיתרגם את שאלות השופטים ותשובות הילדים.

מה מצפה לנו בתהליך השיפוט?

תהליך השיפוט בתחרות

ביום התחרות יכנסו חברי הקבוצה לחדר שיפוט אחד בו יציגו ברצף את פרויקט החקר, תכנון הרובוט וערכי הליבה. לוח הזמנים וסדר ההצגה הוא כדלהלן:

משך הזמן בדקות	פירוט	הערות
1	קבלת פנים	סה"כ 25 דקות זמן שהות הקבוצה בחדר השיפוט
9	פרויקט החדשנות	
9	תכנון הרובוט	
6	ערכי הליבה	

צוות השופטים יעשה שימוש [במחווון השיפוט](#) ולכן רצוי מאוד להוריד אותו ולעשות בו שימוש במהלך העונה כולה ובוודאי לקראת התחרות. שימו לב, כי מחווני השיפוט שונים השנה באופן יסודי.

צוות השופטים ישמח גם לעשות שימוש בכל מידע שיסופק על ידי הקבוצה וכן דף מידע קבוצתי, אותו תוכלו למצוא במפת המשאבים.

תחום שיפוט - פרויקט החדשנות

שלב שיפוט החדשנות נמשך 9 דקות. 5 הדקות הראשונות נועדות לאפשר לקבוצה להציג את פרויקט החדשנות שלה. את ההתארגנות להצגת הפרויקט יש לסיים לפני תחילת השיפוט. הדקות הנותרות נועדו לאפשר לשופטים לשאול את הקבוצה שאלות, על מנת להשלים את המידע החסר במחווון השיפוט.

רצוי מאוד לבצע תרגול וחזרות לקראת חדר השיפוט, במיוחד אם החלטתם שכל חבר הקבוצה יתחבר למפגש המקוון באופן נפרד. השופטים ימתינו עד לסיום ההצגה. נא הקפידו לא לחרוג מ־5 הדקות שלכם. מותר ורצוי לעשות שימוש באביזרים או תחפושות - השופטים יחפשו יצירתיות בסגנון ההצגה.

זכרו, כדי להיות זכאית לפרסי פרויקט חדשנות ועל מנת להיות מועמדת לפרס האליפות על הקבוצה לזהות בעיה בנוגע לאתגר השנתי, לעצב פתרון טכנולוגי חדשני לבעיה שנבחרה, לשתף את הפתרון עם אחרים ולשפר אותו בעקבות המשוב שתקבלו. אנא חזרו וקראו את מה שנדרש להצגת פרויקט החדשנות במסמך האתגר.

תחום שיפוט - תכנון הרובוט

המפגש בתחום זה נמשך 9 דקות. יש להביא לחדר השיפוט את הרובוט, זרועות ואביזרים. את תיעוד התוכניות יש להעלות למערכת התחרות. הדגישו תוכניות מיוחדות אותן כתבתם.

תוכלו להעלות גם את תיעוד תכנון הרובוט, הוא נועד לסייע לכם להציג בצורה מיטבית את עבודתכם.

במידה ותחליטו להציג את הרובוט בעצמכם, יהיו לכם 5 דקות לעשות זאת. לאחר מכן ישאלו השופטים שאלות. במידה ותמצאו את הרובוט להפעיל את הרובוט. שימו לב כי השופטים אינם בודקים את איכות הביצועים של הרובוט בחדר זה.

הצגת תכנון הרובוט

באפשרותכם להציג את תהליך תכנון הרובוט בו תוכלו להתמקד בדברים החשובים שתמצאו להראות לשופטים.

מטרת ההצגה היא לתת לשופטים סקירה של הרובוט של הקבוצה שלכם, כל מה שהוא יודע לעשות, את אסטרטגיית המשחק, ולהסביר את תהליך העבודה ואת השינויים והשיפורים שהרובוט עבר. בקשו מהקבוצה להכין הצגה קצרה (לא יותר מחמש דקות) שתכסה את הנקודות הבאות:

- **עובדות אודות הרובוט:** ספרו על הרובוט שלכם, כמו למשל מספר וסוג החיישנים, פרטים על מערכת ההנעה, מספר החלקים ומספר הזרועות. השופטים ירצו גם לדעת את מספר התוכניות ובאיזו משימה של משחק הרובוט הקבוצה שלכם הצליחה במידה הרבה ביותר.

- פרטי תכנון:

- **אסטרטגיה:** הסבירו את האסטרטגיה של הקבוצה ואת ההיגיון שמאחורי בחירת וביצוע המשימות. דברו קצת על מידת ההצלחה של הרובוט בהשלמת המשימות שנבחרו.

- **תהליך התכנון:** תארו את הדרך שבה הקבוצה תכננה את הרובוט ובאיזה תהליך היא השתמשה כדי לבצע שיפורים בתכנון לאורך התהליך. ספרו איך חברי הקבוצה תרמו לתכנון.

- **תכנון מכני:** תארו את המבנה הבסיסי של הרובוט. הסבירו כיצד הרובוט נע, באילו זרועות הוא משתמש כדי לבצע משימות וכיצד הקבוצה שלכם מוודאת שקל להוסיף/להסיר זרועות.

- **תכנות:** תארו כיצד הקבוצה תכנתה את הרובוט כדי לוודא תוצאות עקביות. הסבירו כיצד הקבוצה ארגנה ותייעדה את התוכניות.

- **חדשנות:** תארו את כל המאפיינים של תכנון הרובוט שהקבוצה מאמינה שהם מיוחדים.

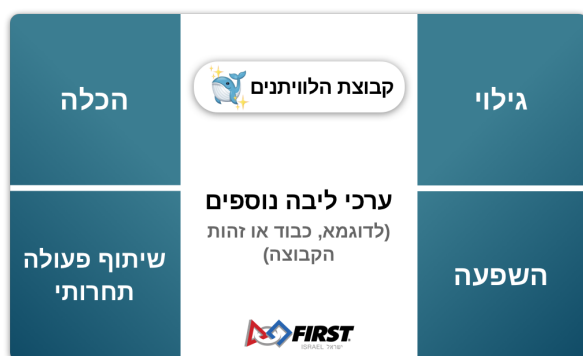
- **הנאה:** תארו את החלק המהנה/המעניין ביותר בתכנון הרובוט וכן את החלקים המאתגרים ביותר. אם לקבוצה שלכם יש סיפור משעשע על הרובוט, שתפו את השופטים.

תחום שיפוט - ערכי הליבה

המפגש בתחום זה נמשך 6 דקות. בשלוש הדקות הראשונות תוכלו להציג פוסטר ערכי הליבה, אם החלטתם להכין כזה. שלוש הדקות האחרונות שמורות לשופטים לשאלות שאלות, על מנת להשלים את החסר במחווון השיפוט.

להלן ההנחיות לגבי הכנת פוסטר ערכי הליבה. תוכלו להיצמד למפרט זה או להכין כל דבר העולה על דעתכם. אין חובה להכין פוסטר.

פוסטר ערכי ליבה



דוגמא לתבנית פוסטר ערכי הליבה

כאשר אתם נערכים לחדר השיפוט, שקלו להכין פוסטר ערכי הליבה. הפוסטר אינו חובה אך הוא מסייע לקבוצה להסביר ולשופטים להבין את כל הדברים החשובים שאתם רוצים לשותף. הכינו את פוסטר ערכי הליבה לפי הפורמט הבא. הכנת הפוסטר, בעיקר לקבוצות חדשות, יעזור לשופטי ערכי הליבה בתחרות ללמוד יותר על הקבוצה שלכם ועל הסיפור הייחודי שלה. אם החלטתם להשתמש בפוסטר ערכי הליבה, תוכלו להעלות אותו למערכת התחרות לפני התחרות.

דונו עם הקבוצה על האופן שבו הקבוצה אימצה את ערכי הליבה בעונה, הן במפגשי הקבוצה והן בחלקים אחרים של החיים. ערכו רשימה של דוגמאות. בקשו מהקבוצה שלכם לתת דוגמאות המדגישות את [תחומי ערכי הליבה](#) הספציפיים שלהלן:

- **גילוי:** ספקו דוגמאות לדברים שהקבוצה שלכם גילתה ושלא התמקדו בהשגת יתרון בתחרות או בזכייה בפרס. ספרו לשופטים איך הקבוצה יצרה איזון בין שלושת החלקים של FIRST LEGO League Challenge, בייחוד אם אחד החלקים הליבה אתכם יותר מהאחרים.
- **השפעה:** תנו דוגמאות לאופן בו הקבוצה יישמה את ערכי הליבה ודברים נוספים שלמדתם ב-FIRST LEGO League Challenge במצבים מחוץ לפעילויות בקבוצה. ספרו לשופטים איך חברי הקבוצה שילבו רעיונות, מיומנויות ויכולות חדשות בחיי היומיום שלהם ואם לפעילות הקבוצה הייתה השפעה על אחרים.
- **הכלה:** תארו את האופן שבו הקבוצה שלכם האזינה לרעיונות מכל אחד, שקלה אותם ודאגה שכל חבר בקבוצה ירגיש חלק חשוב בקבוצה. שתפו עם השופטים איך חברי הקבוצה השיגו יותר באמצעות העבודה יחדיו מאשר היו משיגים לו עבדו לבד.

- **שיתוף פעולה תחרותי:** תארו את האופן שבו הקבוצה שלכם מכבדת את רוח התחרות הידידותית. כללו מידע על הדרך שבה הקבוצה שלכם סייעה ו/או קיבלה עזרה מקבוצות אחרות. שתפו עם השופטים איך חברי הקבוצה שלכם עוזרים זה לזה ואיך הם עוזרים לקבוצות אחרות כדי להתכונן לחוויה תחרותית שעלולה להיות גם מלחיצה.
- **שונות:** השתמשו במרכז הפוסטר כדי להדגיש דברים אחרים שהקבוצה שלכם רוצה לשתף עם השופטים לגבי ערכי הליבה הנותרים. שקלו אולי לשתף דוגמאות לרוח צוות, חדשנות או עבודת צוות.

טקס הסיום

- לפני טקס הסיום נקיים מצעד קבוצות ונאפשר לכל קבוצה להריץ הרצה חיה (LIVE) של הרובוט. במהלך טקס הסיום יוכרזו הקבוצות הזוכות בפרסים והקבוצות אשר יעפילו לתחרות האליפות.
- 🎓 **תעודות השתתפות:** תעודת השתתפות קבוצתית ותעודות לחברי הקבוצה מצורפות לערכת התחרות.
- 📜 **תעודות פרסים:** קובץ תעודת הזכייה בפרס ישלח לקבוצה מיד עם סיום טקס הפרסים.
- 🏅 **מדליות:** בערכת התחרות 10 מדליות לחברי הקבוצה.
- 🏆 **גביעים:** עם סיום התחרות, FIRST תיצור קשר עם הקבוצות הזוכות לתיאום משלוח או איסוף גביע.

פרסים

בתחרות המוקדמות יחולקו הפרסים הבאים:

- **פרס האליפות:** מקום ראשון ומקום שני
- **פרסי חובה:**
 - פרס ערכי הליבה - מקום ראשון ושני
 - פרס פרויקט החדשנות - מקום ראשון ושני
 - פרס תכנון הרובוט - מקום ראשון ושני
- **עד שנים מתוך ארבע פרסי הרשות:**
 - פרס פורצי הדרך
 - פרס מצוינות הנדסית
 - פרס הכוכב העולה
 - פרס המניעים
- **פרס על ביצועי הרובוט:** מקום ראשון ושני
- **פרס המדריך/ המנטור (פרס אישי)**

מספר הפרסים בכל קטגוריות אלה יהיה תלוי במספר הקבוצות המשתתפות בתחרות. יתכן שחלק או כל פרסי הרשות לא יוענקו כלל.

קבוצה תוכל לזכות רק בפרס אחד מכל קטגוריות אלה, מלבד הפרס על ביצועי הרובוט ופרס המנטור המצטיין, שניתן לזכות בהם בנוסף לפרס אחר.

פרס האליפות והעפלת הקבוצה לתחרות האליפות יקבעו על פי הישגים בולטים ומאוזנים בתחום ערכי הליבה, פרויקט החדשנות, תכנון הרובוט וביצועי הרובוט, שמשקלו של כל תחום הינו 25%.

זכאות לפרסים ולעליית שלב בתחרויות

הזכאות לפרסים, לפרסי האליפות ולעליית שלב בתחרות נקבעת על פי עקרונות המנחים את FIRST ברמה העולמית ובהתאם לכך גם בישראל וכוללים כללים מחייבים ותהליך שיפוט.

כללים מחייבים

על מנת להיות מועמדות לאחד מפרסי היסוד:

- הקבוצה חייבת להשתתף בכל אחד מתחומי השיפוט ולהגיש לפחות סרטון אחד של משחק הרובוט בזירה.
- כל חברי הקבוצה צריכים להשתתף בכל תחומי השיפוט.
- קבוצה יכולה למנות עד 10 חברים.
- כל חברי הקבוצה צריכים להפגין מקצועיות אדיבה ושמירה על ערכי FIRST בתחרות ולאורך העונה.

תהליך השיפוט

תהליך השיפוט וקביעת מועמדות לפרסים/עליית שלב מורכב ממספר שלבים:

- כל קבוצה מציגה את פעילותה בכל אחד מתחומי השיפוט. בשלב זה מעריכים השופטים את הישגי הקבוצה על פי ההצגה של התלמידים בחדר השיפוט ובהתאם לשאלות ולתשובות במהלך השיפוט.
- בתום חדר השיפוט, כל צוות שופטים ממלא מחוון לקבוצה, בו הוא מציין את רמת הקבוצה בכל אחת מהקטגוריות, רושם משוב ומסמן חוזקות שזוהו בקבוצה.
- בנוסף, במהלך היום ותוך כדי תהליך השיפוט, השופטים מדרגים את הקבוצה ביחס לשאר הקבוצות שנבחנו באותו חדר השיפוט (בסדר יורד: מהקבוצות הבולטות ביותר ומטה).
- בתום תהליך השיפוט, מתכנסים כל שופטי התחום, מכל חדרי השיפוט, מציגים מידע על הקבוצות שבחנו, דנים ומדרגים את הקבוצות המועמדות לפרסים של אותו התחום.

- לאחר מכן מתכנסים כל שופטי התחרות לדיון לקביעת הזוכות באליפות, הזוכות בפרסי ליבה והקבוצות המעפילות לשלב הבא.
- קבלת ההחלטות מתבצעת בתהליך דיון, על בסיס שקלול הדירוג הכללי של הקבוצה בכל קטגוריות האתגר (ביצועי הרובוט בזירה, תכנון ותכנות הרובוט, פרויקט החדשנות וערכי FIRST) וביחס לכל הקבוצות בתחרות.

מועמדות לפרס האליפות ו/או עליית שלב בתחרות:

- על מנת שקבוצה תהיה מועמדת לפרסי האליפות, עליה להיות בולטת באופן מובהק בכל תחומי השיפוט ובמשחק הרובוט.
- על מנת שקבוצה תהיה מועמדת להעפלה לתחרות האליפות, עליה להיות בולטת בכל תחומי השיפוט ובביצועי הרובוט בזירה.
- בעת ההחלטה על פרס האליפות והעפלת שלב, ביצועי הרובוט בזירה מהווים משקל שווה ערך להערכה בשלושת תחומי הליבה.

העפלה לתחרות הגמר

- העפלה לתחרות הגמר תתאפשר לכ-20% מהקבוצות הלוקחות חלק בתחרות, על בסיס עמידה בקריטריונים המחייבים שלהלן.
- קבוצות שיעפילו לתחרות הגמר יידרשו לבצע רישום לתחרות ולשלם דמי השתתפות על סך ש\$550 לקבוצה או לוותר על מקומן באליפות.

לאחר התחרות

- הקבוצות מוזמנות להמשיך ולפעול, עד לסוף שנת הלימודים וגם מעבר
- אפשרויות להמשך פעילות:
 - ביצוע משימות נוספות משולחן המשחק, תוך לימוד שימוש בחיישנים ופונקציות בהן לא השתמשו.
 - המשך לימודי רובוטיקה והכשרת תלמידים חדשים.
 - שיתוף הקהילה בפרויקט החדשנות.
 - הדגמת ביצועי הרובוט לקהילה.
 - תכנון ועריכת תחרות Off-Season, במידה ויתאפשר בהתאם להנחיות משרד הבריאות.
 - נשמח לסייע לקבוצות/ארגונים המעוניינים לקיים פעילות זו.

מהי מקצועיות אדיבה®?

"מקצועיות אדיבה" (Gracious Professionalism®) מהווה חלק מהאתוס של FIRST. מדובר בדרך עשייה המעודדת עבודה בעלת איכות גבוהה, מדגישה את ערכו של הזולת ומכבדת את האינדיבידואל ואת הקהילה. הודות למקצועיות אדיבה, מושגים כמו תחרות עזה ורווח הדדי אינם רעיונות נפרדים. מקצוענים אדיבים לומדים ומתחרים עד קצה היכולת, אך נוהגים בכבוד ובאדיבות אחד כלפי השני לכל אורך התהליך. אנו מצפים מכל חברי צוות, מתנדבים, מאמנים והמשפחות להתנהג כמקצוענים אדיבים.

מי שהגה את המונח המיוחד והמופלא הזה היה פרופ' וודי פלאוורס ז"ל מאוניברסיטת MIT שבמסצ'וסטס, ארה"ב. וודי תרם רבות לפיתוח תוכניות FIRST ברמה הבינלאומית ועל כן אנו מוקירים לו תודה. פרופ' וודי פלאוורס הלך לעולמו בטרם עת בסוף שנת 2019. יהי זכרו ברוך.

רשימת ציוד מומלצת לתחרות

טופס הסכמה מכל הורי ילדי הקבוצה-חובה!
רובוט, זרועות וציוד נלווה
מחשב עם חיבור לרשת, סוללה, מטען, מצלמת רשת
סוללות חדשות/חלופיות ומטען
שקעי חשמל נגישים
שטיח משחק + דגמי משימה – לצילום משחק הרובוט
חומרים, אביזרים וציוד לחדר השיפוט
פוסטר ערכי ליבה (אופציונלי)
תיעוד תכנון הרובוט (אופציונלי)
תיעוד תוכנת הרובוט
ציוד עידוד ואביזרי שיווק (אופציונלי)
חוקים, משימות ועדכונים
ארוחה, שתייה ונשנושים למשתתפים עד לשעות אחר הצהריים
משחקי חברה ופעילויות להפגת המתח וזמן ההמתנה
חיבור יציב רשת, נקודה חמה (Hotspot) לגיבוי
מקן למפגש השיפוט (אופציונלי)
הרבה הרבה מצב רוח טוב 🍷

יש לכם רעיונות נוספים? הוסיפו לרשימה!

נרגשים כמוכם ומחכים לחגוג יחד אתכם את

אירועי הרובוטיקה הגדולים בישראל! 🤖❤️