

Обязательный слайд

КОНКУРС ТВОРЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ 2026



**РОББО
КЛУБ®**

Название проекта

Тесса в умном доме

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ НА СВОБОДНУЮ ТЕМУ

Дисциплина/номинация проекта

"Программирование РОББО"/ Творческие проекты на свободную тему/РОББО Лаборатория.11-14 лет

Тесса в умном доме. Никитина Алёна Александровна

Суть проекта

С помощью кода, Роббо-лаборатории и датчиков персонаж Тесса перемещается по этажам умного дома, реагируя на события: при входе в ванную звучит звук воды, кнопки управляют светом и пожарным извещателем. Если уровень шума становится слишком высоким, на крыше появляется дракон, вызывающий пожар на кухне, — тогда Тесса должна подойти к центральному пульту, чтобы включился дренчер и потушил огонь.

Автор(ы) проекта

Никитина
Алёна Александровна
Дизайнер

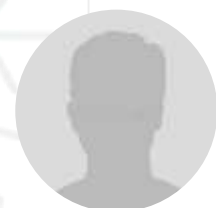


Цель проекта

Сформировать у детей и подростков навыки безопасного поведения в жилых и учебных помещениях через игровое взаимодействие с персонажем Тессой. Проект учит своевременно реагировать на нештатные ситуации (пожар, превышение уровня шума, недостаток освещения), закладывая основы ответственного отношения к комфорту и безопасности в умном доме.

Благодарности

Меня вдохновлял Папа, помогал в разработке наставник Роббо клуба г. Сургута Алексей Ростиславович.



Кальницкий
Алексей Ростиславович

Наставник/ преподаватель

Руководитель Роббо Клуб в
г. Сургут



Название вашего РОББО Клуба или РОББО Школы

Роббо клуб, г. Сургут

Программируем и управляем роботами
Собираем микроэлектронные устройства
Создаем модели на 3-D принтере

Тесса в умном доме. Опыт ваш/команды проекта

Укажите проектный опыт вас/ вашей команды

- Участие в конкурсах
- Полученные вами/ членами команды наград
- Разработанные технологические решения

- <Опыт>
- <Опыт>
- <Опыт>
- <Опыт>
- <Опыт>

Опишите модель компетенций вас/участников вашей команды

- Какие навыки / компетенции у вас были до начала работы над проектом
- Каких навыки/ компетенций вам не доставало в начале работы
- Как вы искали/ получали недостающие компетенции

- Познакомились со средой программирования РОББО Scratch
- Познакомились с РОББО лабораторией
- 3D печать
- Познакомились с математической системой координат
- Научились программировать Роббо лабораторией, считывать показания с датчиков
- Научились применять свои знания для создания своего проекта
- Улучшили навыки пользования PowerPoint
- Улучшили навыки ораторского искусства
- Печать на 3D принтере
- Использование математической системы координат
- Работа с искусственным интеллектом и нейросетями

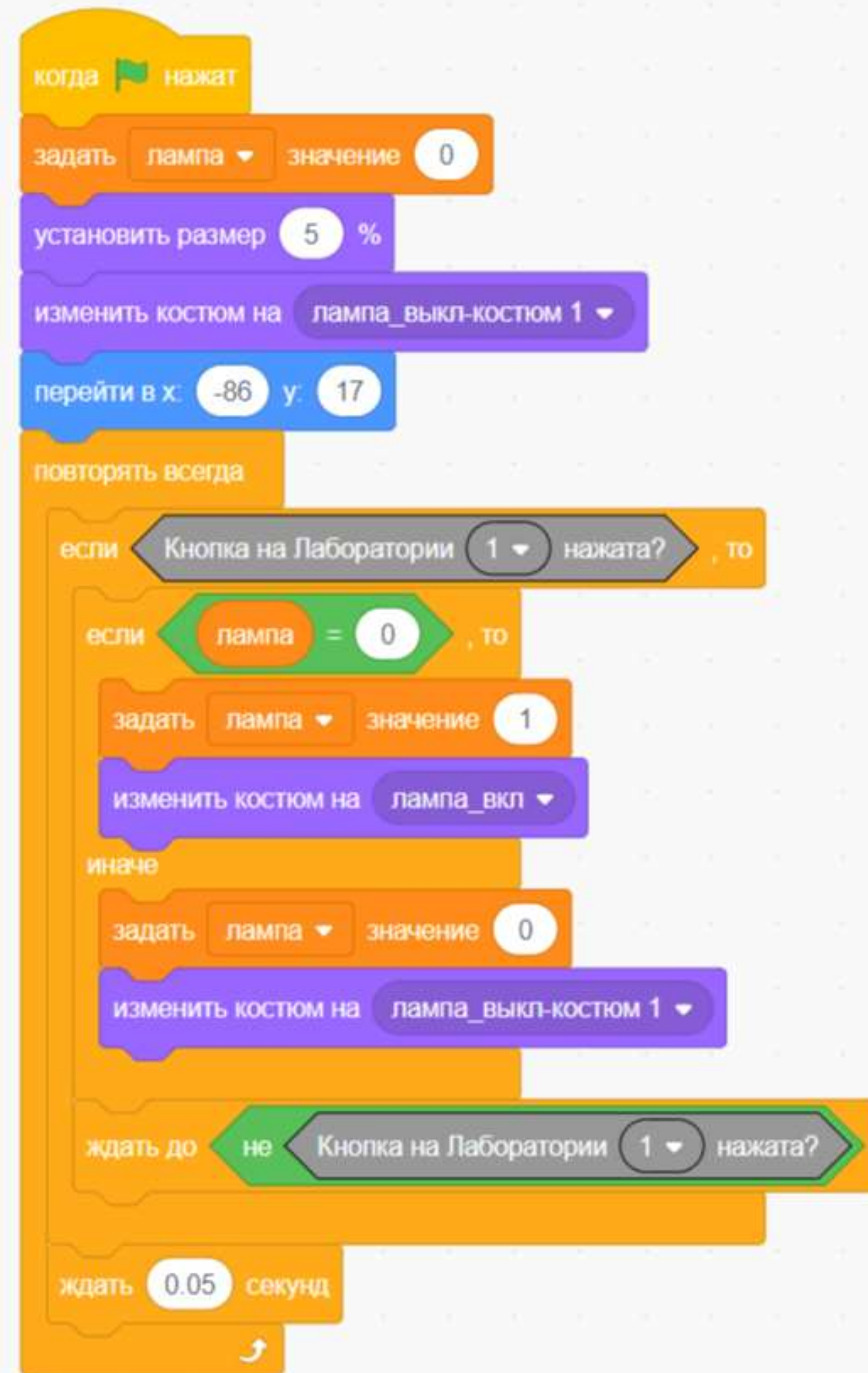
Поиск/формирование недостающих компетенций

Просмотр обучающих материалов по работе в программе Scratch

Смотрели работы участников прошлых лет

Тесса в умном доме. Описание продукта. Фото/схемы

Покажите Ваш продукт



Проект направлен на моделирование работы интеллектуальной системы управления жилым пространством с помощью персонажа Тессы. С использованием кода, возможностей Роббо-лаборатории и датчиков мы можем управлять перемещениями Тессы между первым и вторым этажами. Когда Тесса заходит в ванную комнату, автоматически воспроизводится звук воды. С помощью кнопки 1 включается свет, кнопка 2 активирует пожарный извещатель. Если уровень шума в комнате становится слишком высоким, на крыше дома появляется дракон, который вызывает пожар на кухне. В этом случае Тессе необходимо подойти к центральному пульту, чтобы сработал дренчер и потушил пожар. Так в умном доме всегда можно вовремя обнаружить и устранить аварийные ситуации, обеспечивая безопасность и комфорт.

Тесса в умном доме. Использование

Как пользоваться вашим проектом? Нужны ли специальные знания и навыки?

Чтобы создать такой проект, нужны специальные знания и навыки. Именно поэтому с сентября месяца я посещаю Роббо клуб. Благодаря навыкам, полученным тут, я научилась работать в Scratch (писать код, создавать анимации, управлять движением персонажа с помощью клавиш клавиатуры и настраивать звуковые оповещения), а также управлять Роббо Лабораторией — подключать датчики звука, кнопки и другие устройства, настраивать их и объединять с программой.

Тесса в умном доме. Источники информации

Какие готовые материалы, схемы, описания вы использовали? Приведите источники из сети Интернет, используемую литературу.

. Руководство для пользователя среды Scratch [Электронный ресурс].

Режим доступа: [http://www.supercobe.ru/download/scratch by patarakin.pdf](http://www.supercobe.ru/download/scratch%20by%20patarakin.pdf)

2. Учись со Scratch [Электронный ресурс]. Режим доступа:

<https://setilab.ru/scratch/category/cjmmun/>

1. Programforyou.ru – Блок-схемы онлайн
2. <https://docs.arduino.cc/programming/> - документация по Arduino
3. <https://kompas.ru> – обучающие материалы по работе с КОМПАС-3D



Правила оформления списка литературы и библиографических ссылок

<https://goo.su/uEI90>

Конкурс творческих проектов Таланты РОББО. 2026

РОББО КЛУБ®

Мои пожелания в свой адрес и адрес других участников конкурса

Желаю всем участникам Роббо клуба не бояться экспериментировать, пробовать новые идеи и доводить проекты до конца. Пусть ваша фантазия помогает создавать удивительные вещи, а навыки программирования и работы с оборудованием открывают перед вами мир настоящего умного дома. Развивайте свои таланты в Роббо, и тогда любые, даже самые смелые проекты станут вам по плечу. Помните: техника и творчество вместе дают потрясающий результат. Удачи и вдохновения!