**ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ**

**КОМПЕТЕНЦИИ (ПРОФЕССИИ)**

**«Программист»**

**Чемпионат «Юный мастер - 2025»**

**среди воспитанников образовательных организаций Пермского края, реализующих образовательную программу дошкольного образования**

****

**г.Чайковский, 2025 год**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Название и описание профессиональной компетенции (профессии) | 1 |
| 2 | Спецификация компетенции  | 1 |
| 3 | Конкурсные задания  | 3 |
| 4 | Оценка выполнения модулей конкурсного задания  | 6 |
| 5 | Инфраструктурный лист  | 8 |
| 6 | Тулбокс участника | 9 |
| 7 | Техника безопасности  | 10 |
| 8 | План застройки соревновательной площадки | 11 |

1. **НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ**

**(ПРОФЕССИИ)**

* 1. Название профессиональной компетенции: Программист.
	2. Описание профессиональной компетенции «Программист».
	3. Программист – специалист, занимающийся программированием, то есть созданием компьютерных программ.
	4. Программирование, как род занятий, может быть основной профессиональной деятельностью, либо вспомогательной, при решении других задач, а также хобби. В 2016 году профессия программист входила в ТОП-50 самых востребованных профессий по версии Минтруда РФ. Большая часть работы программистов связана с написанием исходного кода, тестированием и отладкой программ на одном из языков программирования. Исходные тексты и исполняемые файлы программ являются объектами авторского права и являются интеллектуальной собственностью их авторов и правообладателей. Выбор нужного языка программирования для некоторых частей алгоритма позволяет сократить время написания программы и решить задачу описания алгоритма наиболее эффективно. Разные языки требуют от программиста различного уровня внимания к деталям при реализации алгоритма, результатом чего часто бывает компромисс между простотой и производительностью.

**Что такое детское программирование и зачем оно нужно?**

* 1. Чем раньше ребенок станет осваивать основы работы в информационной среде, тем проще ему освоить все тонкости и премудрости информационных средств, что в ряде случаев становится основой успешности человека. Информатика стала обязательным предметом в начальной школе, но уже в дошкольном возрасте дети учатся пользоваться компьютером. Для программирования у детей дошкольного возраста мы предлагаем использовать Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT), что это такое? Это дружественный ребенку, программируемый напольный мини-робот. Он прост в использовании и выполнен из прочных материалов. Дизайн игрушки напоминает мышку. На спинке расположены элементы управления роботом. Работа с Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT) учит детей структурированной деятельности, развивает воображение и предлагает массу возможностей для изучения причинно-следственной связи и многое другое. Эта игрушка соответствует требованиям безопасности, имеет эстетичный внешний вид, отвечает психолого-педагогическим требованиям к играм и игровому оборудованию. Создавая программы для робота, выполняя игровые задания, ребенок учится ориентироваться в окружающем его пространстве, только правильно направив его «вперед», «назад», «направо» или «налево» малыш достигнет желаемого результата.

**Можно уверенно говорить о том, что игры с Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT) полезна детям, какие навыки оно развивает?**

* 1. Развивается логическое мышление. Программирование – это тренировка мозга. Ребенок на занятии делает игру: обучая персонажа выполнять команды, он начинает понимать последовательность работы программы и тренируется следовать этой очередности.
	2. Развивается творческое мышление. Создавая персонажей для игр и сюжет, ребенок задействует свою фантазию и воображение, реализует придуманное. При выполнении заданий дети видят результат своего труда. Понимают, что могут своими руками сделать так, чтобы персонажи двигались и выполняли команды. Ребенок учится мыслить творчески и воплощать в жизнь свои идеи.
	3. Формируются навыки решения проблем. На занятиях программированием проблем не избежать – у ребенка будут ошибки, и ему придется постоянно что-то переделывать, чтобы программа работала правильно. Он начинает легче воспринимать подобные трудности и проще их преодолевать. Ребенок учится видеть сами ошибки и то, к чему они приводят, старается избегать их или вовремя исправлять.
	4. Ребенок учится учиться. Дети идут по программе, выполняют задания, готовят итоговый проект, защищают его. Они узнают, из чего состоит процесс обучения и могут следовать ему.
	5. Развиваются навыки коммуникации. В группе дети общаются друг с другом, когда ищут ошибку, задают вопросы тренерам, если исправить проблему не получается, обсуждают результаты занятий.

**Основополагающие документы**

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования;

- Регламент проведения Чемпионата «Юный мастер – 2025» среди обучающихся 1-2-х классов и воспитанников образовательных организаций Чайковского городского округа, реализующих образовательную программу дошкольного образования;

- Инструкция по охране труда и технике безопасности.

**2. СПЕЦИФИКАЦИЯ КОМПЕТЕНЦИИ**

(перечень представлений и практических умений, которые должен продемонстрировать участник в рамках выбранной компетенции).

**Компетенция (профессия) «****Программист».**

|  |  |
| --- | --- |
| № | Перечень знаний и практических умений |
| **Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма,****обеспечение охраны жизни и здоровья детей** |
| 11.1. | Участник должен знать и понимать:* технику безопасности при работе с электрооборудованием и правила СанПин;
* технику безопасности при работе с бумагой, чертежными принадлежностями и правила СанПин;
* правила техники безопасности и СанПин при работе с Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT);
* соблюдения чистоты и порядка на рабочем месте;
 |
| 11.2. | Участник должен уметь:* работать с Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT) в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин;
* ориентироваться в окружающем пространстве, правильно направив Лого-робота «Мышку» (BEE-BOT) «вперед», «назад», «направо» или «налево»;
* создавать программы для робота, выполняя игровые задания;
* соблюдать чистоту и порядок на рабочем месте в ходе и после завершения выполнения задания.
 |
| **Раздел 2. Первоначальные знания о профессии** |
| 22.1. | Участник должен знать и понимать:* историю возникновения профессии (что сначала, что потом);
* начальную терминологию, соответствующую профессии (оборудование, инструменты, специальная одежда);
* социальную значимость профессии;
* перечень профессиональных умений (составить программу в соответствии с заданными условиями);
* принципы работы Лого-робота «Мышки» (BEE-BOT);
* методику программирования и разработку программы;
* программировать используя Лого-робота «Мышку» (BEE-BOT);
* применять методы и приемы работы с Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT).
 |
| **Раздел 3. Коммуникативные навыки** |
| 33.1. | Участник должен знать и понимать: * терминологию, соответствующей профессии;
* значение вербальных средств общения при осуществлении коммуникации;

- значение невербальных средств общения при осуществлении коммуникации. |
| 33.2. | Участник должен уметь:* грамотно употреблять профессиональную терминологию;
* договариваться с партнером, распределять роли, работать в паре;
* коммуницировать с разными субъектами образовательного процесса..
 |
| **Раздел 4. Сквозные представления, умения** |
| 44.1. | Участник должен знать и понимать:* культурные нормы взаимодействия со сверстниками и взрослыми;
* правила конкурса (не общаться на соревновательной площадке, соблюдать отведенное для задания время, не покидать рабочее место во время выполнения задания, в случае необходимости обращения к экспертам, поднимать руку);
* культурные нормы организации собственной деятельности (аккуратность, рациональность использования материалов, правила соблюдения чистоты и порядка на рабочем месте).
 |
| 44.2. | Участник должен уметь:* организовывать свое рабочее место;
* взаимодействовать со взрослыми и сверстниками в соответствии с культурными нормами;
* соблюдать правила конкурса;
* работать с Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT) в соответствии с правилами техники безопасности и правилами СанПин;
* ориентироваться в окружающем пространстве, правильно направлять Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT) «вперед», «назад», «направо» или «налево»;
* создавать программы для робота, выполняя игровые задания;

  |

**3. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ**

3.1. Конкурсные задания выполняются по модулям. Каждый модуль оценивается отдельно. Конкурс включает в себя выполнение заданий, связанных с осведомленностью участника о профессии «Программист», построение, программирование и презентация программы

3.2. В ходе Чемпионата Участник выполняет задания трех модулей:

**Модуль 1 *(образовательный)* «Что я знаю о профессии** **Программист»***,* включающий задания из области первоначальных представлений о профессии; выбор инструментария.

**Модуль 2 (*практико-ориентированный)* «Разработка программы по заданным условиям,** включающий задания по демонстрации первоначальных умений в области профессии. Выбор заданий осуществляется путем жеребьевки.

**Модуль 3 *(социально-коммуникативный)* «Презентация разработанной программы» –** взаимодействия с клиентами, экспертами,включающий задания по демонстрации первоначальных умений в области профессии.

 Выбор заданий осуществляется путем жеребьевки. В день, предшествующий дню проведения Чемпионата, Главный эксперт проводит жеребьевку участников, определяет 30% изменения заданий в данном модуле.

3.3. Соревнование длится 2 часа. На выполнение участником каждого модуля и демонстрацию выполненного задания отводится не более 30 минут.

3.4. Участники при выполнении модуля получают одинаковые задания в соответствии с 30% изменением. Во время Чемпионата разрешается использовать только материалы и оборудование, предоставленные Организатором, и тулбокс участника.

***Модуль 1. Образовательный «Что я знаю о профессии Программист»***

Цель: демонстрация участником элементарных представлений о компетенции (профессии) «Программист» посредством выполнения 3-х дидактических заданий познавательной направленности.

Лимит времени на выполнение задания: 12 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

 Алгоритм выполнения задания**:**

* Выслушать задание;
* Рассмотреть материалы к заданию;
* Выполнить задание в установленный лимит времени;
* Убрать в конверт готовое задание;
* Привести в порядок рабочее место.

Ожидаемый результат: демонстрация элементарных представлений о компетенции (профессии) «Программист» в процессе выполнения 3-х дидактических заданий познавательной направленности.

**Задание 1. «Найди** **программиста»**

*Цель:* демонстрация участником представлений о специфике деятельности программиста.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания**:**

- достать из конверта с номером «1» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, на которой размещены 3 картинки с изображением представителей разных профессий;

- выслушать задание;

- рассмотреть изображения на дидактической карточке;

- найти среди представленных картинок ту, на которой изображен «Программист»;

- закрасить синим фломастером круг, расположенный под выбранной картинкой;

- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием;

- отложить конверт на другую сторону стола;

- привести в порядок рабочее место;

- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о специфике деятельности программиста посредством выбора соответствующей картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Электрик, программист, секретарь.

Вариант 2. Программист, учитель, секретарь.

Вариант 3. Инженер, программист, электрик.

**Задание 2. «Что необходимо программисту?»**

*Цель*: демонстрация элементарных представлений о предметах и оборудовании, соответствующих компетенции (профессии) «Программист».

Лимит времени на выполнение задания: 2 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания***:***

- достать из конверта с номером «2» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, на которой размещены 5 картинок;

- выслушать задание;

- рассмотреть изображения на дидактической карточке;

- найти среди пяти представленных картинок одну картинку, на которой изображен инструмент, не используемый программистом в его работе;

- красным фломастером перечеркнуть выбранную картинку;

- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием;

- отложить конверт на другую сторону стола;

- привести в порядок рабочее место;

- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

- убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления об оборудовании и инструментах, используемых «Программистом» в работе, посредством зачеркивания лишней картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. компьютер, мышка, флэш-карта, клавиатура, клеевой пистолет.

Вариант 2. разветвитель, планшет, степлер, флэш-карта, мышка.

Вариант 3. Весы пищевые, компьютер, разветвитель, клавиатура, флэш-карта.

**Задание 3. «Работа со схемами»**

Цель: демонстрация участником умения расшифровывать (декодировать) информацию по знаково-символическим обозначениям (кодом).

Лимит времени на выполнение задания: 5 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания***:***

- достать из конверта с номером «3» дидактическую карточку с зашифрованным кодом;

- выслушать задание;

- рассмотреть изображение на дидактической карточке;

- необходимо на игровом поле выложить из цветных геометрических фигур цепочку, согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

- отложить дидактическую карточку с выполненным заданием на другую сторону стола;

- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат*:* участник продемонстрирует умения расшифровывать

(декодировать) информацию по знаково-символическим обозначениям и выложить из цветных квадратиков цепочку, согласно зашифрованному в карточке коду.

Варианты 30% изменения задания: цепочка из геометрических фигур трёх вариантов.

 ***Модуль 2.* Практико-ориентированный** **«Разработка программы по заданным условиям».**

Цель: демонстрация умения разрабатывать программу движения Лого- робота «Мышка» (BEE-BOT) в соответствии с заданием.

Лимит времени на выполнение задания: 30 минут.

Лимит времени на представление задания: 3 минуты.

Алгоритм выполнения задания

- выслушать задание;

- ознакомиться с технологической картой задания;

- создать программу по заданным условиям (выложить схему);

-запрограммировать Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT);

- запустить Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT);

- продумать рассказ-презентацию своей программы.

- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку);

- презентовать работу экспертам в соответствии с жеребьевкой.

Ожидаемый результат: разработана программа для Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT) в соответствии с заданными условиями.

Варианты 30% изменения задания:

1 вариант Определить самый короткий путь от пункта А до пункта Б.

2 вариант Определить самый длинный путь от пункта А до пункта Б.

3 вариант Определить самый безопасный путь от пункта А до пункта Б.

**Модуль 3. Социально-коммуникативный.**  **«Демонстрация умений презентовать результат программирования Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT).»**

Цель: Демонстрация умения презентовать выполненную программу Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT).

Лимит времени на выполнение задания: не предусмотрено.

Лимит времени на представление задания: 3 мин.

Алгоритм выполнения задания:

- поприветствовать экспертов, представиться;

- презентовать программу.

Ожидаемый результат: презентована созданная программа для Лого-робота «Мышка» (BEE-BOT).

**4. ОЦЕНКА ВЫПОЛНЕНИЯ МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ**

4.1. Выполненные участниками конкурсные задания оцениваются в соответствии с разработанными критериями, принятыми на основании требований к компетенции (профессии), определяемых данным Техническим описанием. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно. Все баллы и оценки регистрируются в индивидуальных оценочных листах, которые заполняются группой экспертов и сдаются для подведения итогов Главному эксперту. Результатом выполнения участником каждого конкурсного задания является среднее арифметическое суммы баллов, выставленных всеми экспертами по всем критериям конкурного задания.

**КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ**

**Модуль 1. Образовательный «Что я знаю о профессии «Программист»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование критерия** | **Конкретизация критерия** | **Баллы** |
| 1. | Демонстрация элементарных представлений о профессии «Программист» | Выбирает картинки, соответствующие заданию | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 2. | Демонстрация элементарных представлений о материалах и оборудовании, соответствующих профессии | Выбирает картинки, соответствующие заданию | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 3. | Демонстрация умения расшифровывать (декодировать) информацию по знаково-символическим обозначениям | Выложить из цветных квадратиков цепочку, согласно зашифрованному в карточке с коду. | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
|  | **Итого** |  | **6** |

**Модуль 2. Практико-ориентированный «Разработка программы по заданным условиям».**

9

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Критерии оценки** | **Баллы** |
| 1. | Соблюдение времени на выполнение задания | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 2. | Соблюдение санитарных норм и правил при выполнении задания | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 3. | Соблюдение правил безопасного использования инструментов и оборудования | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 4. | Умение планировать процесс программирования | 0 б. – не выполнил1 б. – выполнил все правильно |
| 5. | Соответствие составленной схемы заданию конкурса |  0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 6. | При составлении программы использовано оптимальное количествокоманд |  0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 7. | Демонстрация пространственных представлений (при выполнении составленной программы) |  0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 8. | Оригинальность представления программы |  0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 9 | Творческий подход | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 10. | Общее впечатление |  0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 11. | Проявление умения самостоятельно находить допущенную ошибку и объяснять как ее исправить |  0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
|  | **Итого** | **21** |

**Модуль 3. Социально-коммуникативный « Презентация программы Лого-роботом «Мышка» (BEE-BOT)».**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  | **Наименование критерия** | **Баллы** |
| **1.** | **Соблюдение культурных норм и правил** |  |
| 1.1 | Приветствие экспертов, представление себя | 0 б. – не выполнил1 б. - выполнил все правильно |
| **2** | **Презентация готовой программы** |  |
| 2.1 | Соблюдение времени на выполнение задания | 0 б. – не выполнил1 б. - выполнил все правильно |
| 2.2 | Использование художественного слова | 0 б. – не выполнил1 б. - выполнил все правильно |
| 2.3 | Презентация поля для программирования | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 2.4 | Демонстрация знаний и использование терминологии | 0 б. – не выполнил1 б. – частично2 б. – выполнил все правильно |
| 2.5 |  Оригинальность презентации | 0 б. – не выполнил1 б. - выполнил все правильно |
| 2.6 |  Речь громкая, понятная | 0 б. – не выполнил1 б. - выполнил все правильно |
|  | **Итого** | **9** |

**5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ**

Инфраструктурный лист включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения Конкурсного задания. Инфраструктурный лист обязан содержать пример данного оборудования и его чёткие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

|  |
| --- |
| **РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКА**  |
| **№** | **Наименование** | **Технические характеристики** | **Единица измерения** | **Количество** |
| **на 1 участника** |
| **ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА ПЛОЩАДКИ** |
| ОБОРУДОВАНИЕ |
| 1. | Коврик «Клетка» для Лого-робота «Мышка»(BEE-BOT). | Размер клетки: 15\*15 см, количество клеток 10\*10 | шт. | 5 |
| 2. | Лого-робот «Мышка»(BEE-BOT). | C:\Users\user\Desktop\ЮМ 24\maxresdefault.jpg | Шт. | 5 |
| МЕБЕЛЬ |
| 1. | Стол детский  | Прямоугольный, двухместный, регулируемый по высоте – 52 см. Размеры: 1000х550 мм | шт. | 1 |
| 2. | Стул детский  | Регулируемый по высоте. Сидение и спинка: из МДФ 8 мм. Форма сиденья: квадратное.  | шт. | 1 |
| РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ |
| 1. | Белая бумага в клетку. | Размер А4 | лист | 1 |
| 2. | Набор фломастеров |  | уп. | 1 |
| 3. | Простой карандаш. |  | шт. | 1 |

**7. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ**

7.1. К участию в Чемпионате допускаются воспитанник ДОУ вместе с педагогом – наставником, имеющим в наличии:

- справку (заверенную личной подписью руководителя ОУ) о наличии в возрастной группе ОУ благоприятной эпидемиологической обстановки на день проведения соревнований;

- справку о состоянии здоровья ребенка (заверенную личной подписью медицинского работника, печатью и личной подписью руководителя ОУ) на день проведения соревнований;

* письменное согласие родителей на участие ребенка в Чемпионате.

7.2. Участники и тренеры-наставники обязаны соблюдать правила техники безопасности в ходе проведения Чемпионата, обеспечивать порядок и чистоту на рабочих местах участников. В случае нарушений техники безопасности, допущенных участником в ходе выполнения и (или) демонстрации конкурсного задания, главный эксперт имеет право приостановить работу участника либо отстранить участника от выполнения конкурсного задания.

7.3. Ответственность за жизнь и здоровье участников во время проведения Чемпионата возлагается на Организатора.

7.4. При несчастном случае или внезапном ухудшении физического состояния ребенка тренеру-наставнику необходимо сообщить о случившемся Главному эксперту и принять меры по оказанию ребенку медицинской помощи.

7.5. Все помещения должны быть оснащены первичными средствами пожаротушения.

7.6. При возникновении пожара или задымления Организатору следует немедленно сообщить об этом в ближайшую пожарную часть, организовать эвакуацию людей, приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.

7.7. Организатор обеспечивает медицинское сопровождение участника Чемпионата: формирование аптечки для оказания первой медицинской помощи, дежурство медицинского работника на соревновательной площадке.

7.8. Организатор обеспечивает ограниченный доступ посторонних лиц на Чемпионата.

7.9. Применяемые во время выполнения конкурсного задания средства индивидуальной защиты:

* обувь – безопасная закрытая с зафиксированной пяткой;
* волосы у девочек заплетены в косы и закреплены сзади.

7.10. Знаки безопасности, используемые на рабочем месте, для обозначения присутствующих опасностей:

* Огнетушитель
* Телефон для использования при пожаре
* Указатель выхода
* Указатель запасного выхода
* Аптечка первой медицинской помощи

7.11. Перед началом выполнения конкурсного задания, в процессе подготовки рабочего места Участника, Организатор обязан:

* осмотреть и привести в порядок рабочее место, средства индивидуальной защиты;
* убедиться в достаточности освещенности;
* проверить (визуально) правильность подключения инструмента и оборудования в электросеть (ноутбук с таймером);
* подготовить необходимые для работы материалы, приспособления, и разложить их на свои места,
* проверить правильность установки стола, стула, положения оборудования и инструмента, при необходимости устранить неисправности до начала прихода участника на соревновательную площадку.

7.12. При выполнении конкурсных заданий и уборке рабочего места Участнику:

* необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними делами;
* соблюдать настоящую инструкцию;
* соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
* поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
* рабочий инструмент располагать таким образом, чтобы исключалась возможность его скатывания и падения;
* выполнять конкурсные задания только исправным инструментом;
* содержать рабочее место в чистоте;

7.13. При неисправности оборудования – прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом Главному эксперту поднятием руки.

## 7.14. После окончания работ Участник обязан:

* привести в порядок рабочее место;
* поднять руку, сообщить Главному эксперту об окончании работы (поднять руку).