

# III межрегиональный фестиваль по алгоритмизации и программированию «Котобот-2026»



Дедова Л. В., руководитель проекта

# Мероприятия Фестиваля

- ▶ Мастер-классы для педагогов и воспитателей образовательных организаций в дистанционном формате.
- ▶ Конкурс по алгоритмизации и программированию «Код Котобота» в очном формате.
- ▶ Мастер-классы для детей «Алгоритмический калейдоскоп» на платформе <https://kotobot.app/> в дистанционном формате.
- ▶ Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота» на платформе <https://kotobot.app/> в дистанционном формате.

Информация о проведении Фестиваля публикуется в разделе «Мероприятия» на сайте Организатора: <https://it-cube.17classgim.ru/events.html> и на сайте Фестиваля: <https://mk888.tilda.ws/sorev>.

Участие в Фестивале бесплатное.

# Мастер-классы для педагогов

16.02.2026 в 14:00 (нск)

Организационные вопросы проведения  
III межрегионального фестиваля по алгоритмизации и  
программированию «Котобот-2026»

18.02.2026 в 14:00 (нск)

Платформа Котобот как средство развития алгоритмического  
мышления и изучения основ программирования в начальной  
школе. Работа в режиме КУБИКИ.

Платформа Котобот. Работа в режимах Краски, Карандаш  
(запись вебинара).

Всем участникам мастер-классов вручаются сертификаты участника  
Фестиваля.

# Конкурс «Код Котобота»

Дата проведения 2 апреля 2026 года

Регистрация на конкурс

с **02.02.2026 по 20.03.2026** по ссылке  
<https://forms.yandex.ru/u/6971cd2cf47e73de3a544d96>

# Конкурс «Код Котобота»

**2 апреля 2026 года**

Конкурс проводится в 5 возрастных категориях

- ✓ **Дошкольники.** Выполнение конкурсных заданий из разделов **Краски, Карандаш.**
- ✓ **1 класс.** Выполнение конкурсных заданий из разделов **Краски, Карандаш.**
- ✓ **2 класс**
- ✓ Категория **Старт.** Выполнение конкурсных заданий из разделов **Краски, Карандаш.**
- ✓ Категория **Профи.** Выполнение конкурсных заданий из раздела **Кубики (второй год обучения).**

# Конкурс «Код Котобота»

**2 апреля 2026 года**

- ✓ **3 класс**
- ✓ Категория **Старт**. Выполнение конкурсных заданий из разделов **Краски, Карандаш, Кубики**.
- ✓ Категория **Профи**. Выполнение конкурсных заданий из раздела **Кубики (второй год обучения)**.
- ✓ Категория **Магистр**. Выполнение конкурсных заданий из раздела **Кубики (третий год обучения)**.

# Конкурс «Код Котобота»

**2 апреля 2026 года**

- ✓ **4 класс**
- ✓ Категория **Профи**. Выполнение конкурсных заданий из раздела **Кубики (второй год обучения)**.
- ✓ Категория **Магистр**. Выполнение конкурсных заданий из раздела **Кубики (третий год обучения)**.

В конкурсные задания всех категорий включены задачи на алгоритмизацию и логику.

# Конкурс «Код Котобота»

**Оценка конкурсных работ** проводится по следующим критериям:

- написание кода программы, приводящего к решению поставленной задачи;
- применение алгоритмических конструкций, оптимальных для решения конкретной задачи;
- время, затраченное на выполнение заданий конкурса.

# Мастер-классы для детей «Алгоритмический калейдоскоп» на платформе <https://kotobot.app/>

Формат проведения-дистанционно

Даты проведения - **с 06.04.2026 по 12.04.2026**

Доступ к заданиям на платформе будет открыт

**с 9:00 (нск) 06.04.2026 до 21:00 (нск) 12.04.2026**

Прием работ **до 21:00 (нск) 12.04.2026**

**Логин и пароль** для входа на платформу будет опубликован в групповом чате мессенджера МАХ и на сайте Фестиваля: <https://mk888.tilda.ws/sorev> .

# Мастер-классы для детей «Алгоритмический калейдоскоп» на платформе <https://kotobot.app/>

Мероприятие проводится в **5 возрастных категориях**

**Количество участников** от одной образовательной организации – не ограничено.

Для участия в мероприятии необходимо:

- выполнить конкурсные задания на платформе kotobot.app ,
- скриншоты выполненных заданий поместить в отдельную папку, подписанную Ф. И. участника, разместить ее в сети Интернет на собственных ресурсах;
- прислать ссылку на папку через форму регистрации:  
<https://forms.yandex.ru/u/6971cd65902902fba406ce35>.



# Мастер-классы для детей «Алгоритмический калейдоскоп» на платформе <https://kotoobot.app/>

## Пример файловой структуры

Гимназия 26



Задачи на конкурс "Задача для Котобота"



Согласия



Калейдоскоп

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»

Формат проведения-дистанционно

Даты проведения - **с 01.03.2026 по 31.03.2026**

Мероприятие проводится в **5 возрастных категориях:**

- Дошкольники
- 1 класс
- 2 класс
- 3 класс
- 4 класс

Количество участников от одной образовательной организации – не ограничено.

Проекты выполняются в виртуальной программной среде на платформе **<https://kotobot.app/>**.

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»

Конкурс проводится по **номинациям**:

- Краски;
- Карандаш;
- Кубики. Линейный алгоритм;
- Кубики. Цикл repeat;
- Кубики. Ветвление;
- Кубики. Выбор;
- Кубики. Цикл с параметром;
- Кубики. Цикл while.

Каждый участник может представить не более 2 проектов в каждой номинации.

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»

## Отправка заданий

Осуществляется наставником в срок **до 9:00 (нск) 31 марта 2026 года.**

## Наставнику необходимо:

- творческий проект, оформленный в соответствии с регламентом, поместить в отдельную папку, подписанную Ф. И. участника, разместить ее в сети Интернет на собственных ресурсах;
- прислать ссылку на папку через форму регистрации участника.

## Оценка конкурсных работ проводится по следующим критериям:

- уникальность проекта (не скопирован с Интернета или платформы);
- наличие всех элементов проекта (название задачи, условие задачи (режим КУБИКИ),
- рабочее поле Котобота с задачей, история (3-4 предложения), решение задачи);
- корректность решения;
- оригинальность проекта.

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»



Задача => Алгоритм => Код  
Интерактивные задачи по программированию 6+

**КРАСКИ**

Ты любишь рисовать красками? Отлично! А у меня вместо красок... код!

Я смогу нарисовать любую картинку, если ты поможешь мне - напишешь программу! Изучи мой язык и у тебя все обязательно получится! Выбирай картинку и давай рисовать!

КРАСКИ. ПРОЕКТ

**КАРАНДАШ**

Ты можешь нарисовать дом, жирафа или подъемный кран? Здорово!

Я тоже смогу, если ты напишешь программу с помощью моих команд. Здесь важно не отвлекаться и делать работу аккуратно шаг за шагом. Изучи мои новые команды и вперед!

КАРАНДАШ. ПРОЕКТ

**КУБИКИ**

Ты любишь решать сложные задачки? Тогда смело открывай этот раздел!

Я подготовил для тебя много разных заданий от совсем несложных до тех, где надо хорошенько подумать. Я помогу тебе освоить нужные команды. Код становится сложное, а результат интереснее! Дерзай!

КУБИКИ. ПРОЕКТ

Проект КРАСКИ / КАРАНДАШ / КУБИКИ

Название проекта: \_\_\_\_\_

Автор проекта: \_\_\_\_\_

| Задача |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Решение                                                   |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------------------------------------------------|
| 12     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Для разделов КРАСКИ и КАРАНДАШ решение на отдельном листе |
| 11     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 10     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 9      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 8      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 7      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 6      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 5      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 4      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 3      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 2      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 1      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
|        | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l                                                         |

История про Котобота или своего героя|

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

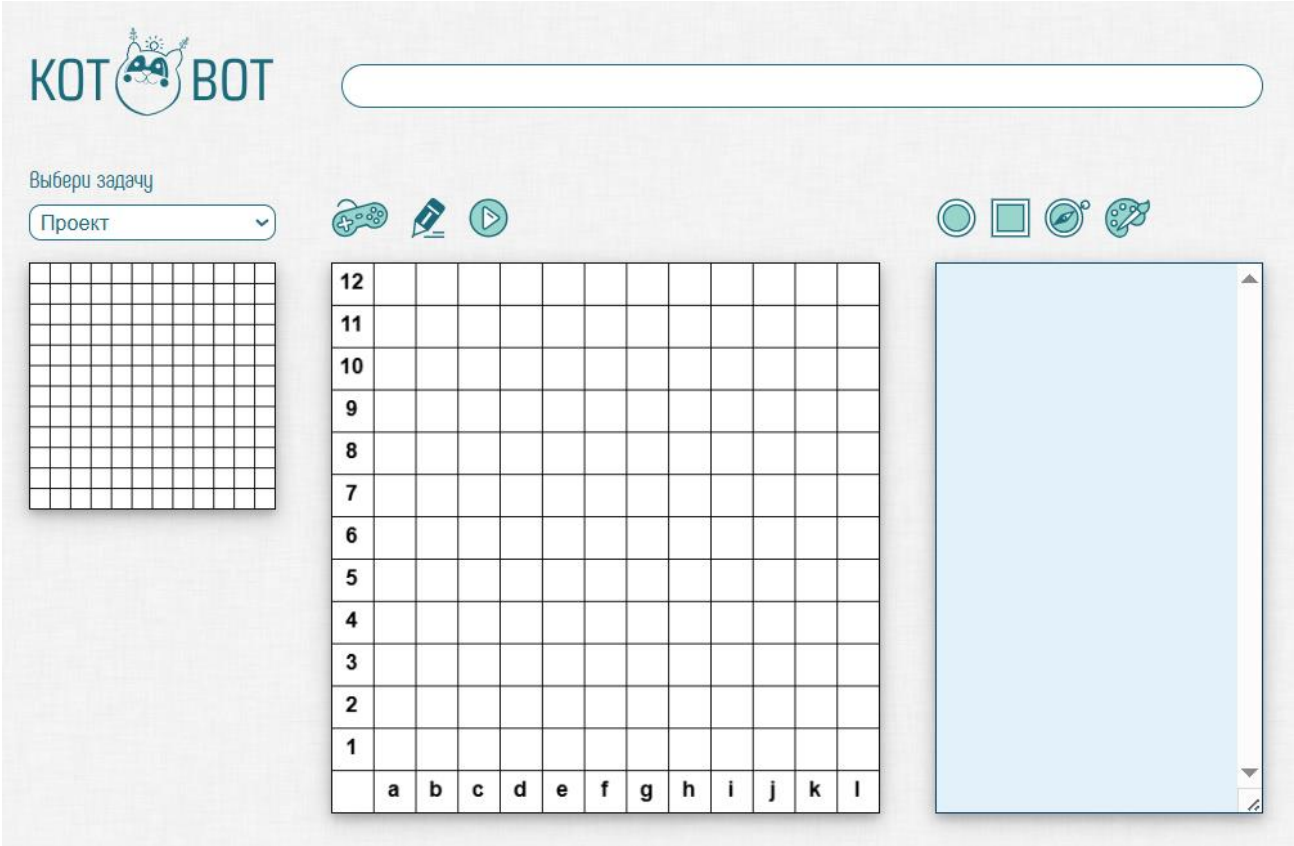
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»



## Проект КРАСКИ / КАРАНДАШ / КУБИКИ

Название проекта: \_\_\_\_\_

Автор проекта: \_\_\_\_\_

| Задача |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Решение                                                         |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------------------------------------------------------|
| 12     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Для разделов КРАСКИ и<br>КАРАНДАШ решение на<br>отдельном листе |
| 11     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 10     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 9      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 8      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 7      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 6      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 5      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 4      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 3      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 2      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 1      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
|        | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l                                                               |

История про Котобота или своего героя:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

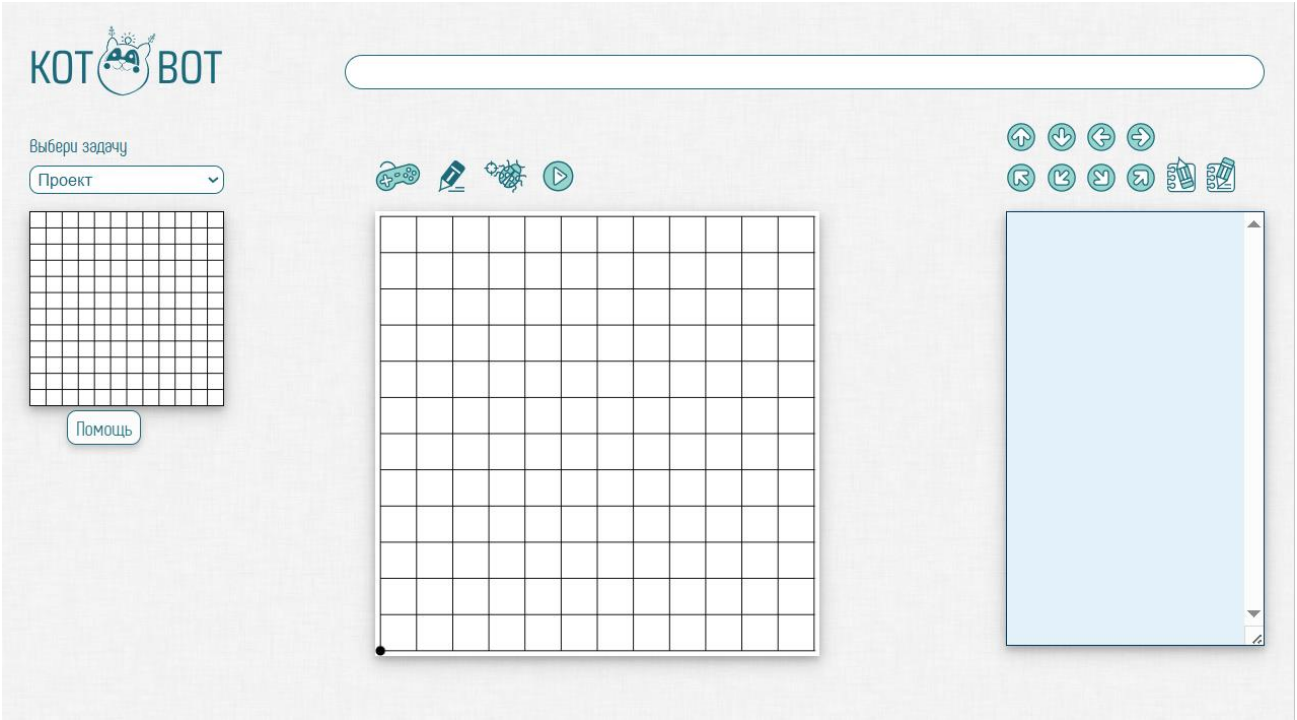
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»



## Проект КРАСКИ / КАРАНДАШ / КУБИКИ

Название проекта: \_\_\_\_\_

Автор проекта: \_\_\_\_\_

| Задача |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Решение                                                         |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------------------------------------------------------|
| 12     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Для разделов КРАСКИ и<br>КАРАНДАШ решение на<br>отдельном листе |
| 11     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 10     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 9      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 8      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 7      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 6      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 5      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 4      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 3      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 2      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
| 1      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                                 |
|        | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l                                                               |

История про Котобота или своего героя:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

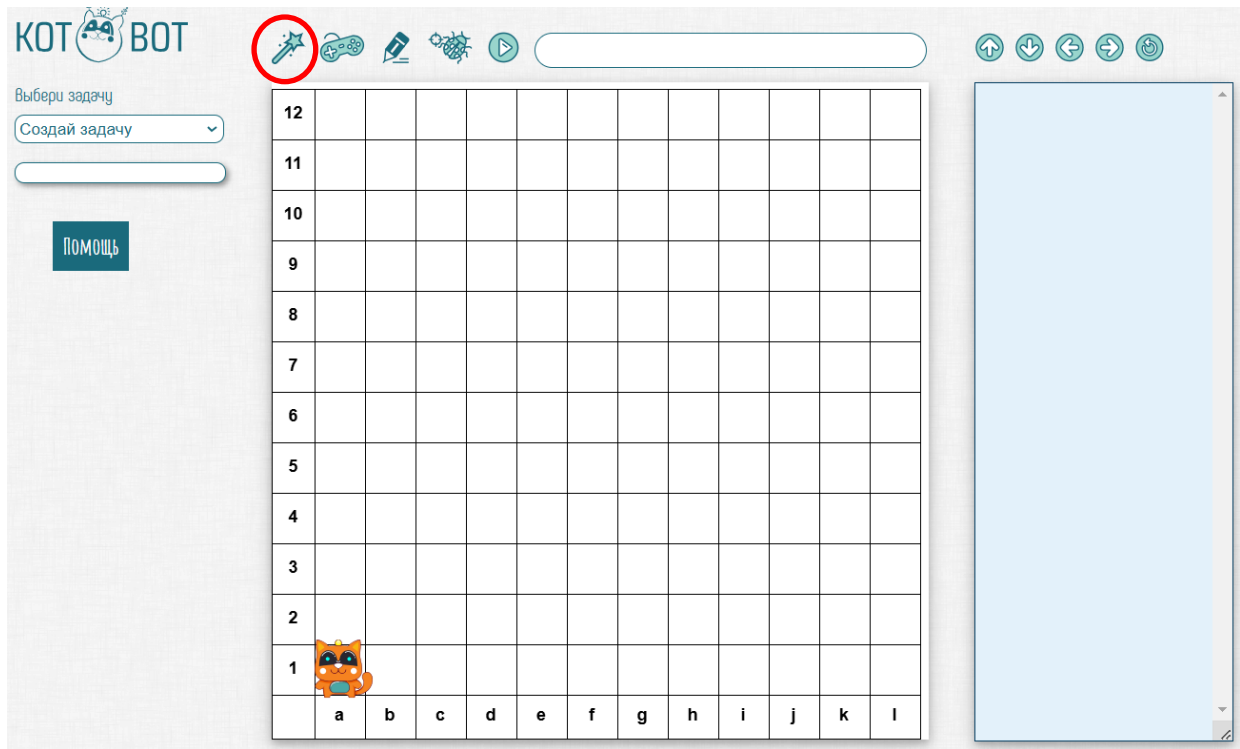
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Конкурс творческих проектов «Задача для Котобота»



## Проект КРАСКИ / КАРАНДАШ / КУБИКИ

Название проекта: \_\_\_\_\_

Автор проекта: \_\_\_\_\_

| Задача |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Решение                                                   |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----------------------------------------------------------|
| 12     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | Для разделов КРАСКИ и КАРАНДАШ решение на отдельном листе |
| 11     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 10     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 9      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 8      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 7      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 6      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 5      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 4      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 3      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 2      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
| 1      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                                                           |
|        | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l                                                         |

История про Котобота или своего героя:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Мы создаем сказочную образовательную реальность для комфортного погружения в мир ИТ на основе уникальной отечественной разработки – платформы КОТОБОТ



<https://kotobot.app>



[kotobot.app@yandex.ru](mailto:kotobot.app@yandex.ru)



8 952 941 3160

Дедова Лариса Викторовна, руководитель проекта