

全国中小学信息技术创新与实践活动 NETWORK ORIGINALITY COMPETITION

博思人型教育机器人被认定为参加第八届
“全国中小学信息技术创新与实践活动”
人型机器人竞赛的指定器材

人型机器人竞赛

竞赛目标

通过信息技术创新手段，以智能人型机器人为载体实现一定程度的模拟体育比赛的过程。旨在考核参赛选手对人型机器人的了解和对其相关知识的综合运用能力，同时又有助于提高青少年的科技体育知识。在竞赛中，参赛队员除了要掌握机器人编程和对物理、力学平衡等知识的应用外，要考虑如何面对一个多任务的项目，在有限的时间内取得到最好的成绩。

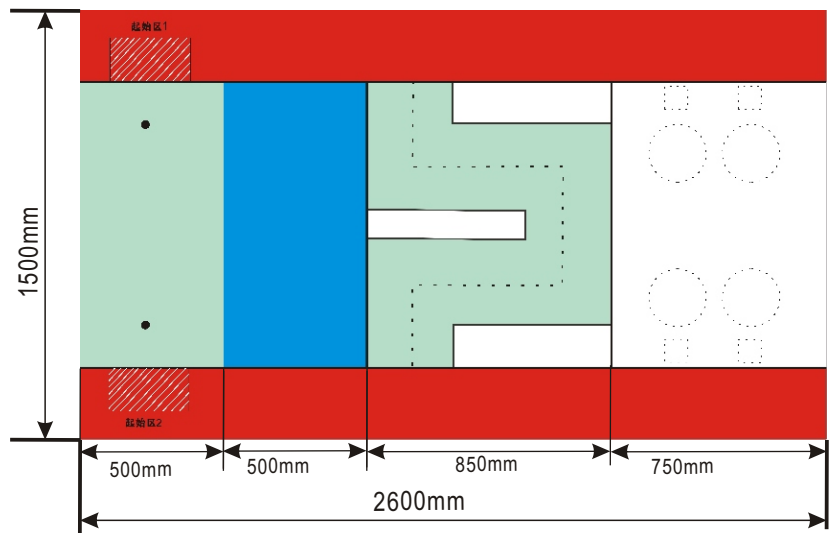
器材

MECH R/C人型机器人



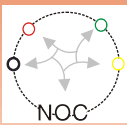
人型机器人 控制器

人型机器人竞赛场地



项目	舞蹈比赛	射点球	游泳	穿越迷宫	搬运
场地					
任务	要求机器人在1*1m场地上，按照音乐节奏完成2分钟的舞蹈。	要求机器人在自动程序的控制下，将一个球直接射进球门内。	要求机器人在自动程序的控制下，匍匐在地从一端前进到另一端。	要求机器人在自动程序的控制下，从迷宫一端进入沿虚线前进，从迷宫另一端出来。	要求机器人在自动程序的控制下，将2个方块举起并放到圆台上。





全国中小学信息技术创新与实践活动 NETWORK ORIGINALITY COMPETITION

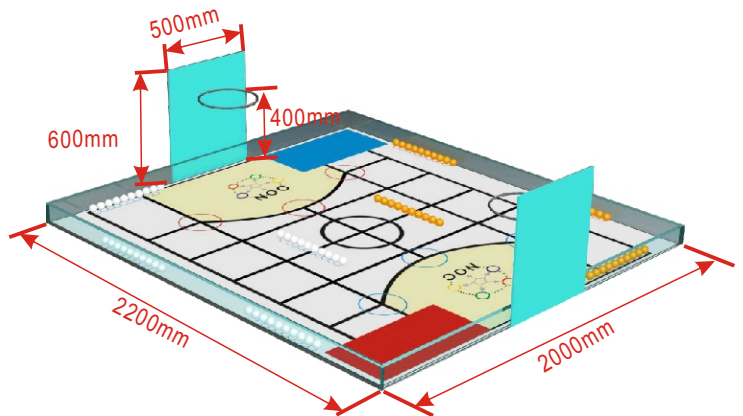
博思智能教育机器人被认定为参加第八届 “全国中小学信息技术创新与实践活动” 机器人投篮竞赛的指定器材

机器人投篮竞赛

竞赛目标

通过信息技术创新手段，以智能机器人为载体实现一定程度的模拟篮球比赛的过程。旨在考核参赛选手对操控智能机器人相关知识的综合运用能力，同时又有助于提高青少年的科技体育知识。

1. 场地：见右示意图
2. 小学、初中、高中组基本任务：要求两个参赛队伍组成红、蓝两方，各出2个机器人在规定的时间内按规则要求投入更多的橙色或白色乒乓球，以获得尽可能高的得分。
3. 每场比赛共分为两个阶段，第一阶段为自动比赛时间60秒，第二阶段为手动比赛时间100秒。
4. 现场编程50分钟，场地调试30分钟，程序调整20分钟。
5. 比赛具有观赏性强，是培养中小学生的创新能力和动手能力的优秀平台。



场地示意图

机器人范例



投篮机器人



2. 4G遥控接收套装

每套机器人清单

名称	数量	名称	数量
主控器套装	1套	巡线传感器套装	4套
减速马达箱套装	4套	声控传感器套装	1套
伺服器套装	2套	下载线套装	1套
2. 4G遥控接收套装	1套	投篮机器人结构件套装	1套

