

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении интеллектуального квеста
«Первому игроку приготовиться»

1. Настоящее Положение определяет порядок организации, условия проведения и участия в интеллектуальном квесте «Первому игроку приготовиться» (далее - Игра).
2. Организатор Игры – Дом научной коллаборации им. В.А. Котельникова при Бурятском институте инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики.
3. Для организации и проведения Игры создается жюри, в состав которого входят педагогические работники БИИК СибГУТИ.

Цели и задачи Игры

Игра проводится с целью развития устойчивого интереса к информатике и ИКТ при помощи нестандартных заданий в занимательной игровой форме.

Основными задачами Игры являются:

1. Выявление и поддержка одаренных детей, обеспечение благоприятных условий для их самореализации и самоопределения.
2. Развитие познавательного интереса, творческой активности обучающихся.
3. Развитие у школьников умения излагать мысли, моделировать ситуацию.
4. Воспитание уважения к сопернику, воли к победе, умения работать в команде.

Участники Игры

1. Игра проводится среди команд общеобразовательных организаций.

2. К Игре допускается 1 команда от одной образовательной организации, учащиеся 7-8 классов в единой форме.

3. Состав команды 4 человека, в том числе капитан команды. Капитан, является лицом, ответственным перед жюри за совершаемые командой действия, относящиеся непосредственно к процессу Игры.

Организация Игры

1. Оргкомитет Игры осуществляет общее руководство подготовкой и проведением Игры. В состав оргкомитета входят педагогические работники БИИК СибГУТИ.

Оргкомитет выполняет следующие функции:

- организует систему подачи заявок на Игру;
- организует информационную и техническую поддержку Игры;
- организует награждение победителей;
- решает все спорные вопросы.

2. Жюри Игры оценивает игру команд, подводит итоги, определяет победителей.

Членами жюри выступают оргкомитет и специалисты отдела информационных технологий БИИК СибГУТИ.

2.1. Члены жюри обязаны соблюдать Положение о проведении Конкурса, использовать в своей работе критериальный подход, проводить оценку конкурсов.

2.2. Члены жюри имеют право вносить предложения по совершенствованию процедуры проведения интеллектуального квеста, высказывать своё мнение при обсуждении итогов игры.

2.3. Председатель жюри обязан вести наблюдение за соблюдением данного Положения, назначать заседание жюри игры, вести конкурсную документацию,

консультировать членов жюри по вопросам процедуры проведения игры, подготовить аналитическую информацию по итогам игры.

2.4. Решение жюри оформляется протоколом за подписью председателя жюри.

Сроки и порядок проведения Игры

Игра проводится **14 апреля 2021 г.** в БИИК СибГУТИ, в два этапа:

Этап	Содержание	Сроки
I	Отборочный: 1. Подача заявок на участие в Игре (регистрация). 2. Выполнение отборочного задания. 3. Итоги отборочного тура. 4. Выполнение домашнего задания	до 01.04.2022г. до 04.04.2022г. 08.04.2022г.
II	Основной: 1. Приветственное слово, постановка целей, объяснение правил игры и критериев оценивания. 2. Интеллектуальный квест «Первому игроку приготовиться».	14.04.2022г. 11.00

Условия участия

I этап Игры - отборочный:

1. Для участия в мероприятии необходимо до 01 апреля на адрес электронной почты **forum@biik.ru** отправить заявку установленного образца.
2. Выполнение отборочного задания:
 - 2.1. Подготовить видеоролик на тему: «Информационные технологии в повседневной жизни», длительностью не более 3 минут. Разместить его в аккаунте капитана или представителя команды в социальной сети инстаграм, тик-ток, отметив аккаунт БИИК СибГУТИ - @biik_sibguti с хэштегом

#ITforum_ВПК, #ПервомуИгрокуПриготовиться03.

3. Итоги отборочного тура:

3.1. Критерии оценки видеоролика: креативность, информативность, использование технических средств информатизации, упоминание учебного заведения БИИК СибГУТИ, участие всего состава команды.

3.2. Итоги отборочного тура будут отправлены представителям команд по электронной почте.

4. Выполнение домашнего задания по итогам отборочного тура:

4.1. Подготовка визитки, содержащей название, девиз, и приветствие команды. Для представления визитки можно использовать: музыкальные элементы, инсценировку и т.д., которые помогут раскрыть и защитить название команды. Время выступления до 3 минут.

II этап Игры - основной 14.04.2019:

1. Приветствие команд постановка целей, объяснение правил игры и критериев оценивания.
2. Интеллектуальный квест «Первому игроку приготовиться».

Критерии оценок

Судейство проводится по следующим критериям:

- содержание и оригинальность ответов;
- юмор;
- скорость выполнения задания;
- знание терминологии в IT-сфере.

Для оценивания заданий используются шкала от 1 до 10 баллов.

Награждение

Подведение итогов и награждение проводится на основании протокола жюри. Победителем Игры признается команда, набравшая наибольшее количество очков. Команда-победитель награждается грамотой.

Все команды-участники награждаются сертификатами за участие.

Жюри оставляет за собой право:

- присудить от одного до трех призовых мест;
- оценивать команды или членов команд в других номинациях;
- в случае равенства очков у нескольких команд, показавших лучший результат, провести дополнительный конкурс для выявления команды-победителя Игры.

к Положению об интеллектуальном квесте «Первому игроку приготовиться»

**Заявка на участие в интеллектуальном квесте «Первому игроку
приготовиться»**

1. Наименование образовательного учреждения

2. Руководитель команды:

Ф.И.О. руководителя команды	Должность

3. Состав команды:

№ п/п	Ф.И. участника	Класс

1. Название команды__

2. Ф.И. капитана команды_

3. Контактная информация: Телефон

для связи Адрес электронной почты