

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной игры «КВН по информатике среди школьников»

1. Настоящее Положение определяет порядок организации, условия проведения и участия в интеллектуальной игре «КВН по информатике среди школьников» (далее - Игра).

2. Организатор Игры - Бурятский институт инфокоммуникаций (филиал) Сибирского государственного университета телекоммуникаций и информатики.

3. Для организации и проведения Игры создается жюри, в состав которого входят руководящие и 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.

3. Состав команды 5 человек, 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 руководящие и 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 ведущие специалисты в области информационных технологий.

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

2.2. Члены жюри имеют право вносить предложения по совершенствованию процедуры проведения интеллектуальной игры, 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 **19 апреля 2019 г.** в БИИК СибГУТИ, в два этапа:

| Этап | Содержание | Сроки |
|-----------|---|--|
| I | Подготовительный: 1. Подача заявок на участие в Игре (регистрация). 2. Выполнение домашнего задания. | до 15.04.2019г. до 19.04.2019г. |
| II | Основной: 1. Приветственное слово, постановка целей, объяснение правил игры и критериев оценивания. 2. Интеллектуальная игра «КВН по информатике среди школьников». | 19.04.2019г. 10.00 |

Условия участия

I этап Игры - подготовительный:

1. Для участия в мероприятии необходимо до 15 апреля на адрес электронной почты **bfsibguti@mail.ru** отправить заявку установленного образца.
2. Выполнение домашнего задания:
 - 2.1. Подготовка визитки, содержащей название, девиз, эмблему 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 19.04.2019:

Игра включает в себя:

1. Жеребьевка.
2. Конкурс «Приветствие» (представление визитки).

3. Конкурс «Разминка».
4. Конкурс капитанов.
5. Конкурс «Лингвистов».
6. Конкурс «Передача информации».
7. Конкурс «Домашнее задание».
8. Конкурс «Продолжи фразу»
9. Конкурс «Эрудиты».
10. Конкурс кроссвордов, ребусов.

Критерии оценок

Судейство проводится по следующим критериям:

- содержание и оригинальность ответов;
- юмор;
- артистизм исполнителей;
- скорость выполнения задания;
- знание терминологии.

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.

ПРИЛОЖЕНИЕ

к Положению об интеллектуальной игре «КВН по информатике среди школьников»

Заявка на участие в интеллектуальной игре «КВН по информатике среди школьников»

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