

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении муниципальной интеллектуальной игры «Информатика в искусстве»

#### 1. Общие положения

1.1. Положение о проведении муниципальной интеллектуальной игры «Информатика в искусстве» по информатике для обучающихся 5-7 классов (далее – Положение) определяет цели, задачи, сроки, порядок организации и условия проведения, а также категорию участников.

1.2. Муниципальная интеллектуальная игра «Информатика в искусстве» (далее – Игра) представляет собой командное соревнование школьников по решению задач по информатике.

1.3. **Цель Игры** – способствовать повышению интереса и мотивации учеников к изучаемому предмету.

#### 1.4. Задачи Игры:

- совершенствование умений обучающихся в решении задач по информатике и ИКТ;
- выявление и поддержка одаренных детей;
- создание высокомотивированным школьникам дополнительных возможностей для проверки своих знаний в области информатики;
- формирование умения работать в команде;
- развитие навыка ориентации в пространстве.

1.5. Проведение Игры осуществляет районное методическое объединение учителей информатики Тутаевского муниципального района и МУ ДПО «Информационно-образовательный центр».

#### 2. Руководство Игрой

2.1. Общее руководство интеллектуальной игрой осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

##### 2.1.1. Оргкомитет:

- определяет порядок работы жюри;
- осуществляет приём заявок;
- определяет правила и процедуру проведения Игры;
- разрабатывает игровые задания, требования к их решению, систему баллов и критерии оценки;
- обеспечивает организационное и информационное сопровождение Игры.

##### 2.2. Жюри:

- оценивает результат действий команд в одной из маршрутных точках;
- заносит результаты в маршрутный лист (Приложение 1);
- определяет победителя;

#### 3. Участники Игры

3.1. В Игре принимают участие обучающиеся 5-7 классов образовательных учреждений Тутаевского муниципального района, реализующих общеобразовательные программы основного общего образования.

3.2. Количество участников от образовательного учреждения – 6 человек.

3.3. Учащихся сопровождает руководитель, назначенный приказом директора образовательного учреждения ответственный за жизнь и здоровье детей во время проведения Игры.

3.4. Для участия в Игре образовательное учреждение подает в Оргкомитет Игры заявку (Приложение 2) до **15 сентября 2017 года** на электронные адреса: [srkononova@mail.ru.](mailto:srkononova@mail.ru), [yuearzymanova@mail.ru.](mailto:yuearzymanova@mail.ru)

#### **4. Сроки, порядок и условия проведения Игры**

4.1. **Срок и место проведения** - 20 сентября 2017 года в 15 часов в МОУ СШ №6

4.2. **Правила Игры.**

Играют 6 команд. В каждую команду входит по одному представителю от образовательного учреждения. У команды есть своя маршрутная карта с номерами кабинетов. В каждом салоне (маршрутной точке) команда выбирает двух участников, выполняющих задание, остальные участники выполняют роль болельщиков. В каждом салоне болельщики могут оказать помощь по разрешению жюри (не больше 2-х раз).

За всю игру один член команды может выполнять не более 2-х заданий. Активность всех участников команды отражается в маршрутном листе.

За успешное выполнение заданий на каждом этапе маршрута вручается пазл с рисунком или пустой. В конечном пункте составляется картинка из пазлов.

Выигрывает та команда, которая первой правильно и полностью составит картинку из пазлов.

Для организации соревновательного момента в игре предусмотрено движение команд на промежуточных этапах в разной последовательности по маршрутной карте.

Примерная продолжительность игры – 1 час.

**Салоны (маршрутные точки) игры.**

1. Архитектурный
2. Музыкальный
3. Загадочный
4. Художественный
5. Поэтический
6. Песенный
7. Финальный.

#### **5. Подведение итогов и награждение**

5.1. Подведение итогов интеллектуальной игры «Информатика в искусстве» по информатике для 5-7 классов проводится жюри.

5.2. Победителем Игры по решению жюри признаётся команда, которая быстрее и правильнее собрала картинку из пазлов. Она награждается дипломом победителя.

5.3. Остальные команды получают Сертификат участника.

5.4. Руководителям команд вручаются благодарственные письма.

5.5. Информация об итогах Игры размещается на официальном сайте РМО учителей информатики ([tmr-mo-informatiki.narod.ru](http://tmr-mo-informatiki.narod.ru)) в разделе «Внеклассная работа».

Маршрутный лист команды \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя участника	Маршрутные точки (отмечается участник выполнения задания)						7(количество верных пазлов)
		1	2	3	4	5	6	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
Время на этапе								

Приложение 2 к положению.

Заявка на участие в муниципальной интеллектуальной игре «Информатика в искусстве»

ОУ \_\_\_\_\_

ФИО руководителя, должность \_\_\_\_\_

№ п/п	ФИО участника (полностью)	Класс
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Директор \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ расшифровка