

Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов ДМИП.рф
Министерство образования Пензенской области
ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»;
Управление образования города Пензы
МБОУ СОШ №30 г. Пензы

Интерактивный турнир «Интеллект +»

(2017-2018 уч.г.)

Министр образования Пензенской области

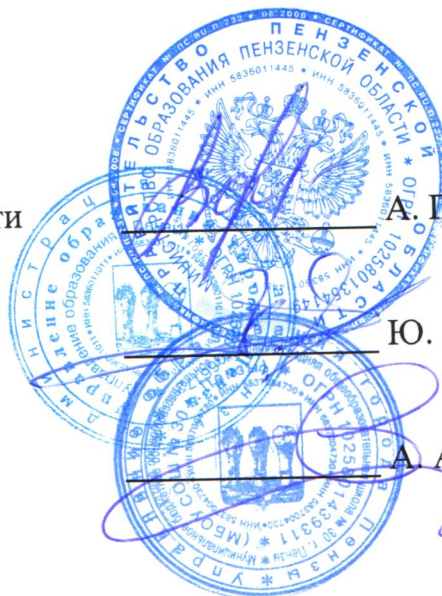
А. Г. Воронков

Начальник
Управления образования города Пензы

Ю. А. Голодяев

Директор
МБОУ СОШ № 30 г. Пензы

А. А. Долов



Руководители проекта:

С. С. Адамский

В. А. Зайцев

Пенза
2017-2018

Положение об интерактивном турнире «Интеллект +»

1. Цели, задачи, форма организации проекта, основные принципы

1.1. Цели:

- 1.1.1. Формирование научного мировоззрения и популяризация науки среди учащихся образовательных учреждений.
- 1.1.2. Развитие интереса и повышение мотивации к учению.
- 1.1.3. Формирование и совершенствование навыков использования современных информационных технологий.
- 1.1.4. Усиление взаимодействия между участниками образовательного процесса различных образовательных учреждений.

1.2. Задачи:

- 1.2.1. Провести комплексное образовательное мероприятие, охватывающее широкий спектр учебных дисциплин.
- 1.2.2. Сформировать научную лигу «Интеллект+» среди образовательных учреждений.

1.3. *Форма организации* – образовательное мероприятие, проводимое в виде интеллектуальной интерактивной игры-викторины, с использованием педагогической технологии ДМИП - Дистанционных Мультимедийных Интернет-Проектов.

1.4. Организаторами турнира являются:

- 1.4.1. Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов «ДМИП.рф»;
- 1.4.2. МБОУ СОШ №30 г. Пензы.

1.5. Проект проводится при поддержке:

- 1.5.1. Министерства образования Пензенской области
- 1.5.2. Управления образования города Пензы;
- 1.5.3. Компания «Региональный Компьютерный Центр» (Суворова 64Б);
- 1.5.4. Кинокомплекс «Современник»
- 1.5.5. ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»;
- 1.5.6. Интернет-сообщества «Типичная Пенза».

2. Участники

2.1. Участниками проекта являются команды, состоящие из учащихся общеобразовательных школ и их руководителей (сотрудников образовательных учреждений);

2.2. Каждая команда выбирает 1 капитана, который обязательно присутствует на каждой игре и входит в игровую группу участников.

2.3. Возрастной состав команды неограничен;

2.4. В одной команде допускается нахождение не более 10 учащихся и 3 руководителей;

2.5. Для участия в каждом соревновательном туре формируется игровая группа до 4 человек из числа заявленных учащихся;

2.6. Каждая школа имеет свой рейтинг в проекте, который зависит от успешности участия своей команды в каждом из соревновательных туров.

2.7. У команды должна быть своя символика: название, девиз (слоган), эмблема.

2.8. Все представители школьных команд регистрируются на ДМИП-портале и создают профиль своей команды, заполняют его и подают заявку на участие в проекте «Интеллект+».

3. Порядок проведения, сроки.

3.1. Проект проводится очно-заочно, посредством авторской электронной системы, результаты каждого тура и рейтинг публикуются на сайте ДМИП-портала;

3.2. Участие в проекте **бесплатное**;

3.3. Сроки проведения январь - апрель 2018 года. Сроки начала и окончания конкретных очных и заочных этапов, а также их корректировки публикуются на официальном сайте проекта (ДМИП.рф);

3.4. Регистрация команд производится с 1 по 29 декабря 2017 года (для города Пензы и Пензенской области);

3.5. В игре 2017/2018 уч. г. допускается неограниченное число команд из области и города;

3.6. Соревновательные туры:

✓ **Отборочные заочные туры по региону (январь - март 2018)**

✓ **Отборочные очные туры по городу (январь - марта 2018)**

✓ **Финальная игра город+регион (апрель 2018)**

3.7. Каждый тур состоит из 3 (заочные туры) или 4 (очные туры) раундов.

3.7.1. Раунд «Разминка» (только в очных турах). Три категории с вопросами низкой стоимости. Право ответа получает та команда, которая первой нажмёт на кнопку готовности. В случае правильного ответа стоимость вопроса добавляется к баллам команды в текущем туре, а в случае неправильного – не вычитается.

3.7.2. Раунд «Реакция». Несколько категорий с вопросами различной стоимости. Право ответа получает та команда, которая первой нажмёт на кнопку готовности. В случае правильного ответа стоимость вопроса добавляется к баллам команды в текущем туре, а в случае неправильного – вычитается.

3.7.3. Раунд «Больше – лучше». Команды отвечают на четыре вопроса повышенной стоимости. В случае неверного ответа баллы не вычитаются.

3.7.4. Заключительный раунд «Всё или ничего!». В раунде участвуют команды с положительным количеством баллов. Предлагается ответить на 1 вопрос, стоимость которого определяется конкретной командой, исходя из набранных в туре баллов. В случае полного правильного ответа установленная стоимость прибавляется к баллам команды, иначе – вычитается.

3.8. За неявку на тур команда получает количество баллов, равное худшему результату среди команд в туре. Если в туре нет отрицательных результатов, то команде начисляется 0 баллов.

3.9. Вся информация о ходе проекта доступна в сети Интернет, на ДМИП-портале. В *особых случаях* участники получают по электронному адресу и/или контактному телефону дополнительные инструкции.

ПРАВИЛА туров в интерактивном турнире «Интеллект +»

1. Подготовительный этап

- 1.1 Школа-участник формирует интеллектуальную команду из учащихся любого возраста. Общая численность команды: не более 9 человек + капитан команды (всего допускается максимум 10 учащихся);
- 1.2 Каждый из участников регистрируется на ДМИП-портале (<http://ДМИП.рф>). Капитан команды создаёт «виртуальную команду» на ДМИП-портале, куда затем вступают все её участники;
- 1.3 Капитан подаёт заявку на участие своей команды в проекте «Интеллект+» на ДМИП-портале;
- 1.4 Команда получает 100 страховочных баллов по завершению подготовительного этапа для использования на одном из туров (кроме финала проекта) в качестве страховки перед финальным раундом одного из туров (в финальный раунд тура допускаются команды с положительным результатом);

2. Заочный этап

- 2.1 Команда в назначенный день проведения этапа турнира в составе: руководитель от школы (сотрудник школы-участника), капитан команды, 3 члена команды (выбираются капитаном команды для участия в конкретном туре проекта) подключаются по видеоконференции к организаторам турнира;
- 2.2 Команда садится за подготовленное сотрудником школы индивидуальное компьютеризированное рабочее место команды и ожидает начала проведения.
- 2.3 Ведущий мероприятия кратко объясняет правила игры и работы с компьютеризированной системой «Интеллект+»
- 2.4 Игровой заочный тур состоит из нескольких раундов
 - 2.4.1 1 раунд
 - 2.4.1.1 Перед командами отображается таблица вопросов, разбитая по темам.
 - 2.4.1.2 Каждая из тем содержит ряд вопросов, обозначаемых определённым количеством баллов – его стоимостью.
 - 2.4.1.3 В момент активации (открытия) выбранного вопроса компьютеризированная система переходит в режим ожидания ответа команд. Когда команда готова ответить на вопрос, один из её членов нажимает на пробел клавиатуры компьютерного устройства или на специальную реакционную кнопку.
 - 2.4.1.4 Система называет команду, которая быстрее всех сообщила о готовности отвечать.
 - 2.4.1.5 Ведущий игры выслушивает ответ от представителя отвечающей команды
 - 2.4.1.6 Если команда даёт верный ответ – её текущий результат увеличивается в размере стоимости выбранного вопроса, в случае неверного ответа (только во втором раунде), баллы вычитаются.
 - 2.4.1.7 Правильно ответившая команда получает право выбирать следующий вопрос
 - 2.4.1.8 Первый вопрос раунда выбирает ведущий мероприятия
 - 2.4.2 2 раунд
 - 2.4.2.1 Перед командами отображается таблица из четырёх вопросов повышенной стоимости
 - 2.4.2.2 Ведущий поочередно активирует вопросы
 - 2.4.2.3 Каждая команда даёт текстовый ответ на активный вопрос за 1-5 минут
 - 2.4.2.4 Если команда отвечает правильно, баллы за вопрос начисляются в копилку команды, за неверный ответ баллы не вычитаются
 - 2.4.3 3 раунд (финальный)
 - 2.4.3.1 К участию в финальном раунде допускаются команды с положительным балансом копилки за текущий игровой тур

- 2.4.3.2 Перед командами отображается вопрос со свободной стоимостью
- 2.4.3.3 Каждая команда даёт текстовый ответ на вопрос за 5-7 минут
- 2.4.3.4 Каждая команда указывает свою ставку (не меньше 1 и не больше текущего баланса), исходя из уверенности в правильности даваемого ответа
- 2.4.3.5 В случае правильного ответа указанная командой ставка начисляется в их игровую копилку, в случае неверного ответа – вычитается
- 2.5 Организаторы мероприятия вправе оштрафовать игровую команду, запретив ей отвечать на любое количество вопросов в туре за нарушение дисциплины и игровых правил. Размер штрафа зависит от степени серьёзности нарушения. За особо вопиющий случай нарушения команда может быть дисквалифицирована с проведения игрового тура
- 2.6 Ответы команд в виде выкриков без активации ответа команды в системе (нажатый пробел или кнопка) не засчитываются и игнорируются ведущим
- 2.7 Запрещается пытаться активировать ответ команды до объявления вопроса компьютеризированной системой (нажать на кнопку ответа до объявления вопроса). В наказание провинившаяся команда получает 1(одно) штрафное очко, означающая пропуск ответа на 1(один) вопрос
- 2.8 Помимо обычных вопросов системой предусмотрены специальные виды вопросов: «Кот в мешке», «Вопрос-аукцион», «Вопрос-армагеддон»
 - 2.8.1 При активации вопроса «Кот в мешке» система предлагает выбирающей команде переадресовать вопрос команде соперника, после чего указанная команда обязана дать ответ на вопрос из случайной темы со случайной стоимостью. Если команда отвечает неверно, то право ответа на вопрос передаётся всем командам исходя из того, кто первый нажмёт на кнопку ответа.
 - 2.8.2 При активации «Вопроса-аукциона» объявляются торги между командами за право ответа на выбранный вопрос. Право ответа на вопрос передаётся той команде, которая предложит наибольшее количество баллов из своей копилки за текущий тур. Стоимость вопроса становится равна количеству предложенных баллов.
 - 2.8.3 При активации «Вопроса-армагеддона» все команды вынуждены в текстовом формате ответить на поставленный вопрос. Баллы вычитаются, если команда ответит неверно и прибавляются, если верно.
- 2.9 По завершению раундов оглашаются результаты.

3. Очный этап

- 3.1 Команда в назначенный день является на место проведения очного этапа турнира в составе: руководитель от школы (сотрудник школы-участника), капитан команды, 3 члена команды (выбираются капитаном команды для участия в конкретном туре проекта), не более 3 болельщиков для поддержки команды;
- 3.2 Команда садится за подготовленное индивидуальное компьютеризированное рабочее место и ожидает начала проведения.
- 3.3 Ведущий мероприятия кратко объясняет правила игры и работы с компьютеризированной системой
- 3.4 Игровой тур состоит из нескольких раундов
 - 3.4.1 1 и 2 раунд
 - 3.4.1.1 Перед командами отображается таблица вопросов, разбитая по темам.
 - 3.4.1.2 Каждая из тем содержит ряд вопросов, обозначаемых определённым количеством баллов – его стоимостью.
 - 3.4.1.3 В момент активации (открытия) выбранного вопроса компьютеризированная система переходит в режим ожидания ответа команд. Когда команда готова ответить на вопрос, один из её членов нажимает на пробел клавиатуры компьютерного устройства или на специальную реакционную кнопку.

- 3.4.1.4 Система называет команду, которая быстрее всех сообщила о готовности отвечать.
- 3.4.1.5 Ведущий игры выслушивает ответ от представителя отвечающей команды
- 3.4.1.6 Если команда даёт верный ответ – её текущий результат увеличивается в размере стоимости выбранного вопроса, в случае неверного ответа (только во втором раунде), баллы вычитаются.
- 3.4.1.7 Правильно ответившая команда получает право выбирать следующий вопрос
- 3.4.1.8 Первый вопрос раунда выбирает ведущий мероприятия
- 3.4.2 3 раунд
 - 3.4.2.1 Перед командами отображается таблица из четырёх вопросов повышенной стоимости
 - 3.4.2.2 Ведущий поочередно активирует вопросы
 - 3.4.2.3 Каждая команда даёт текстовый ответ на активный вопрос за 1-5 минут
 - 3.4.2.4 Если команда отвечает правильно, баллы за вопрос начисляются в копилку команды, за неверный ответ баллы не вычитаются

4 раунд (финальный)

- 3.4.2.5 К участию в финальном раунде допускаются команды с положительным балансом копилки за текущий игровой тур
- 3.4.2.6 Перед командами отображается вопрос со свободной стоимостью
- 3.4.2.7 Каждая команда даёт текстовый ответ на вопрос за 5-7 минут
- 3.4.2.8 Каждая команда указывает свою ставку (не меньше 1 и не больше текущего баланса), исходя из уверенности в правильности даваемого ответа
- 3.4.2.9 В случае правильного ответа указанная командой ставка начисляется в их игровую копилку, в случае неверного ответа – вычитается
- 3.5 Организаторы мероприятия вправе оштрафовать игровую команду, запретив ей отвечать на любое количество вопросов в туре за нарушение дисциплины и игровых правил. Размер штрафа зависит от степени серьёзности нарушения. За особо вопиющий случай нарушения команда может быть дисквалифицирована с проведения игрового тура
- 3.6 Ответы команд в виде выкриков без активации ответа команды в системе (нажатый пробел или кнопка) не засчитываются и игнорируются ведущим
- 3.7 Запрещается пытаться активировать ответ команды до объявления вопроса компьютеризированной системой (нажать на кнопку ответа до объявления вопроса). В наказание провинившаяся команда получает 1(одно) штрафное очко, означающая пропуск ответа на 1(один) вопрос
- 3.8 Помимо обычных вопросов системой предусмотрены специальные виды вопросов: «Кот в мешке», «Вопрос-аукцион», «Вопрос-армагеддон»
 - 3.8.1 При активации вопроса «Кот в мешке» система предлагает выбирающей команде переадресовать вопрос команде соперника, после чего указанная команда обязана дать ответ на вопрос из случайной темы со случайной стоимостью. Если команда отвечает неверно, то право ответа на вопрос передаётся всем командам исходя из того, кто первый нажмёт на кнопку ответа.
 - 3.8.2 При активации «Вопроса-аукциона» объявляются торги между командами за право ответа на выбранный вопрос. Право ответа на вопрос передаётся той команде, которая предложит наибольшее количество баллов из своей копилки за текущий тур. Стоимость вопроса становится равна количеству предложенных баллов.
 - 3.8.3 При активации «Вопроса-армагеддона» все команды вынуждены в текстовом формате ответить на поставленный вопрос. Баллы вычитаются, если команда ответит неверно и прибавляются, если верно.
- 3.9 По завершению раундов оглашаются результаты.
- 4. Подведение итогов и награждение
 - 4.1 По результатам серии туров путём сложения заработанных баллов выявляется команда-победитель
 - 4.2 Участники и руководители награждаются почётными грамотами и дипломами, ценными призами от спонсоров
 - 4.3 Образовательное учреждение, к которому относится команда-победитель получает право называться чемпионом N сезона игры «Интеллект+» и получает переходящий кубок турнира, который должен быть выставлен на одном из стендов внутри образовательного учреждения
 - 4.4 Как только будет объявлено о проведении нового сезона интерактивного турнира «Интеллект +», кубок турнира должен быть передан текущим чемпионом мероприятия организаторам.
 - 4.5 Финальная игра формируется из 5 городских и 5 областных команд по результатам отборочных туров

5. Спорные ситуации

- 5.1 Ситуация с определением отвечающей команды. Определение отвечающей команды предоставлено автоматизированной системе. Система объявляет отвечающую команду: через аудиосистему, на мониторах компьютерных устройств команд и световой индикацией на реакционных кнопках. Апелляции по вопросам определения отвечающей команды будут отклоняться
- 5.2 Ситуация с некорректным ответом от участников. Если команда отвечает на вопрос не полностью, то ведущие вправе не засчитывать такой ответ, однако, если команда соперников дополнит данный ответ, то баллы будут присуждены той команде, которая первой даст полный ответ на игровой вопрос
- 5.3 Ситуация с некорректным ответом на вопрос от организаторов мероприятия. Если команды считают предложенный ответ на вопрос от организаторов некорректным, то они (вместе с руководителями команды) вправе обратиться к ведущему мероприятия и конструктивно обосновать своё несогласие. В случае согласия организаторов с данной апелляцией, проблемный вопрос будет аннулирован в системе и все ответы команд на него будут отменены.
- 5.4 Положение команды в рейтинге. Определение положения команд в игровом рейтинге предоставлено автоматизированной системе ДМИП-портала, любые апелляции относительно рейтинга команды будут отклоняться.
- 5.5 При технических неполадках в системе «Интеллект+» объявляется перерыв до момента устранения неполадок, даже, если неполадка возникла в середине игрового процесса. В случае невозможности продолжения игрового тура по объективным форс-мажорным причинам – результаты тура замораживаются, а продолжение игры переносится на другой день.

Контактные данные:

Адрес сайта ДМИП-портала
Телефон для справок
Решение технических вопросов

<http://дмип.пф>
+7 960 323 93 32
+7 987 508 99 37