Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов ДМИП.рф

**Интерактивный турнир**

 **«Интеллект +»**

(2016-2017 уч.г.)

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**

**Положение**

**об интерактивном турнире «Интеллект +»**

1. **Цели, задачи, форма организации проекта, основные принципы**
	1. *Цели*:
		1. Формирование научного мировоззрения и популяризация науки среди учащихся образовательных учреждений.
		2. Развитие интереса и повышение мотивации к учению.
		3. Формирование и совершенствование навыков использования современных информационных технологий.
		4. Усиление взаимодействия между участниками образовательного процесса различных образовательных учреждений.
	2. *Задачи*:
		1. Провести комплексное образовательное мероприятие, охватывающее широкий спектр учебных дисциплин.
		2. Сформировать научную лигу «Интеллект+» среди образовательных учреждений.
	3. *Форма организации* – образовательное мероприятие, проводимое в виде интеллектуальной интерактивной игры-викторины, с использованием педагогической технологии ДМИП - Дистанционных Мультимедийных Интернет-Проектов.
	4. Организаторами турнира являются:
		1. Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов «ДМИП.рф»;
		2. МБОУ СОШ №30 г. Пензы.
	5. Проект проводится при поддержке:
		1. Управления образования города Пензы;
		2. ФГБОУ ВПО «Пензенский Государственный Университет», ФПИТЭ;
		3. Компания «Региональный Компьютерный Центр» (Суворова 64Б);
		4. Кинокомплекс «Современник»
		5. ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»;
		6. Интернет-сообщества «Типичная Пенза».
2. **Участники**
	1. Участниками проекта являются команды, состоящие из учащихся общеобразовательных школ и их руководителей (сотрудников образовательных учреждений);
	2. Каждая команда выбирает 1 капитана, который обязательно присутствует на каждой игре и входит в игровую группу участников.
	3. Возрастной состав команды неограничен;
	4. В одной команде допускается нахождение не более 10 учащихся и 3 руководителей;
	5. Для участия в каждом соревновательном туре формируется игровая группа до 4 человек из числа заявленных учащихся;
	6. Каждая школа имеет свой рейтинг в проекте, который зависит от успешности участия своей команды в каждом из соревновательных туров.
	7. У команды должна быть своя символика: название, девиз (слоган), эмблема.
	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.**
	1. Проект проводится очно, посредством авторской электронной системы, результаты каждого тура и рейтинг публикуются на сайте ДМИП-портала;
	2. Участие в проекте бесплатное;
	3. Сроки проведения с 1 марта по 31 марта 2017 года. Сроки начала и окончания конкретных этапов, а также их корректировки публикуются на официальном сайте проекта;
	4. Регистрация команд производится с 13 февраля по 28 февраля 2017 года;
	5. В игре 2016/2017 уч. г. допускается не более 20 команд;
	6. В случае количества участвующих команд более 10 объявляются 2 игровых дня на 1 тур, в каждом из которых участвует до 10 команд;
	7. Соревновательные туры:
* **1 тур «Битва капитанов» (1 марта 2017);**

Независимо от количества участников, в первом туре присутствуют представители от всех заявленных команд (руководитель, капитан команды, до 2 участников команды)

Перед началом игры проводится церемонии открытия и передачи кубка

Игровые команды первого тура формируются из капитанов заявленных команд случайным образом

По итогам первого тура все команды получают баллы, которые набрали их капитаны.

* **2 тур**  «Интеллект + Научные основы» (7 марта 2016 года);

 «Интеллект + Научные основы» (15 марта 2016 года);

* **3 тур** «Интеллект + Моя планета» (22 марта 2016 года);

 «Интеллект + Моя планета» (24 марта 2016 года);

* **4 тур «Интеллект + Тайны мира» (28 марта 2016 года);**

**В четвёртый и пятый тур допускаются к участию только 10 лучших команд по итогам предыдущих туров**

* **Финал, «Интеллект + ∞» (31 марта 2016 года).**
	1. Каждый тур состоит из 4 раундов.
		1. Первый раунд «Разминка». 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.
		2. Второй 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. Третий раунд «Больше – лучше». Команды отвечают на четыре вопроса повышенной стоимости. В случае неверного ответа баллы не вычитаются.
		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.
	2. 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. 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.

*Контактные данные:*

Адрес сайта ДМИП-портала <http://ДМИП.рф>

Телефон для справок **+7 960 323 93 32**