

**Положение
о проведении городской интеллектуальной
КВИЗ-игры «IT – Знатоки»
для обучающихся 9-10 классов**

Общие положения

Организаторами городской интеллектуальной КВИЗ-игры «IT - Знатоки» для обучающихся 9-10 классов города Рязани (далее – игра) является предметная методическая лаборатория учителей информатики при содействии МБУ «ЦМиСО» и АНО «Цифровой регион».

Организаторы конкурса формируют состав жюри, проводят все этапы конкурса, подводят итоги, проводят награждение победителей и призеров.

МБУ «ЦМиСО» г. Рязани организует информационное обеспечение по школам, публикует Положение и приказ по итогам конкурсанна сайте <https://cmiso.ru/> в разделе «Конкурсы и конференции учащихся», подписывает дипломы.

Цель и задачи игры

Популяризация IT-технологий среди подростков, развитие интереса и познавательной активности к информационным технологиям и информатике.

Задачи:

- оказание содействия в развитии творчества, выявление и поддержка талантливых детей в сфере IT-технологий;
- формирование новых знаний у детей в области инновационных технологий, средств защиты ПК;
- содействие в популяризации IT-технологий среди детей как средств интеллектуального досуга и развития.

Участники игры

Участниками игры является команда обучающихся 9-10 классов школ города Рязани.

Численный состав команды – 5 человек.

Порядок проведения игры

Дата проведения игры - 04 декабря 2024 года в 15-00 (дата и время могут быть изменены).

Место проведения игры – Точка Кипения – Рязань (ул. Каширина, д. 1Б).

Срок подачи заявок до 29 декабря 2024 года на электронную почту gmo.informatic@gmail.com (тема письма Заявка на участие в КВИЗ-игре). В заявке указать: название команды, фамилии и имена участников команды, фамилию и имя капитана команды, фамилию имя отчество сопровождающего учителя (желательно направить сопровождающего учителя информатики)

Правила проведения игры

Каждая команда должна иметь название и своего капитана. Команда должна подготовить визитку на 60-90 секунд в стиле Стендап. Не забываем, что КВИЗ по информатике и визитка команды должна быть соответственной.

Командам предлагаются различные вопросы на логику и на фактические знания по всем общеобразовательным предметам.

Игра состоит из пяти туров. Туры содержат вопросы и задания на общую эрудицию, творческие способности, внимательность, логику, сообразительность.

Игроки команды совместно обсуждают вопрос в течение 1 минуты и сразу записывают ответ на бланке. В конце раунда бланк сдаётся счётной комиссией.

За каждый правильный ответ команда получает по одному очку.

Подведение итогов

Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество очков по итогам пяти туров (количество туров может быть изменено организаторами квиза). При одинаковых количествах набранных очков, проводится дополнительный тур.