**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении интеллектуального турнира по информатике «ИнфоМир»-III**

**1. Общие положения**

Городской **интеллектуальный турнир по информатике** «ИнфоМир» (далее – турнир) проводится в целях выявления и развития у обучающихся образовательных учреждений творческих способностей и познавательного интереса к изучению информатики и ИКТ, создания необходимых условий для поддержки одаренных детей, расширения кругозора учащихся.

Турнир проводится в рамках городского методического объединения учителей информатики (далее по тексту ГМО).

Тема турнира – «Азы информатики». Вопросы и задания турнира предполагают знание тем: Компьютер, Кодирование, Информация, Измерение информации (текстовой, графической), Логические задачи, Алгоритмизация, Программирование, Системы счисления, Информационные технологии.

**2. Порядок организации и проведения Турнира**

2.1. Сроки проведения: **27 октября 2018 года**.

2.2. Место проведения: МОУ «СОШ №2».

2.3. Начало мероприятия: 10:00.

2.4. Участники: обучающиеся 8-9 классов школ города.

2.5. Участники должны иметь бейдж (имя, фамилия, номер школы), письменные принадлежности.

2.6. Турнир включает 2 тура: **визитка** команды и **карусель** по информатике (продолжительность 60 минут). Общее время мероприятия 2 часа.

Правила проведения визитки и карусели прилагаются.

2.7. Представительство участников от каждого общеобразовательного учреждения:   
5 человек от учреждения: по 2 человека от 8 классов, 2 человека от 9 классов и дополнительно 1 человек из 9 или 8 класса на усмотрение руководителя команды.

Команду сопровождает педагог – руководитель команды.

Без сопровождения педагога команда снимается с участия в турнире.

2.8. Заявки на участие в турнире передаются до 20 октября 2018 г. по электронному адресу [ov.gubkina@yandex.](mailto:ov.gubkina@yandex.)ru.

**ЗАЯВКА**

на участие в Городском интеллектуальном турнире по информатике «ИнфоМир» 2018-2019 уч. год

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | ФИО участника | Класс | Образовательное учреждение | Фамилия, имя, отчество  руководителя |
|  |  |  |  |  |

2.9. Музыкальные файлы для визитки необходимо выслать заранее до 26.10.2018.

2.10. Руководитель ГМО учителей информатики образует предметную комиссию из педагогов общеобразовательных организаций и является ее председателем.

2.11. Предметная комиссия оценивает выступление команд во время визитки и осуществляет проверку работ во время проведения карусели.

2.12. По итогам работы председатель предметной олимпиадной комиссии заполняет протокол, включающий результаты всех команд участников турнира. Протокол подписывается всеми членами комиссии и направляется в управление социального развития администрации города.

2.13. Учителя информатики школ города организуют мастер-классы по разбору заданий карусели по информатике.

**3. Организационно-методическое обеспечение Турнира**

3.1. Оргкомитет Турнира:

О.В. Губкина, руководитель городского методического объединения учителей информатики, учитель информатики МОУ «СОШ №6»;

В.Р. Корицкая заместитель директора по УВР МОУ «СОШ №2»;

Е.А. Турова, учитель информатики МОУ «СОШ №2».

3.2. Оргкомитет обеспечивает методическое руководство по организации и проведению турнира:

* осуществляет общее руководство подготовкой и проведением турнира;
* обеспечивает своевременное освещение подготовки и проведения турнира в образовательных учреждениях города;
* распределяет обязанности по подготовке заданий среди учителей ГМО, распределяет обязанности среди учителей ГМО во время проведения турнира;
* производит отбор представленных учителями заданий для проведения турнира;
* организует награждение победителей и призеров турнира;
* рассматривает организационные и спорные вопросы, возникшие в процессе проведения турнира.

3.3. Оргкомитет составляет итоговый протокол, включающий данные победителей и призёров турнира. Протокол направляется в управление социального развития администрации города.

**4. Определение победителей и награждение**

4.1. Результатом в туре **Визитка команды** является набранное количество баллов за данный тур игры.

**Результатом тура в карусели** (командный тур) является набранное количество баллов за данный тур игры. Если команды имеют равное количество баллов, то выше ставится та, у которой больше верных ответов.

**Результатом** **турнира** для каждой команды становится сумма баллов за два тура – Визитка и Карусель.

**Победителем** становится команда, набравшаянаибольшее количество баллов по итогам двух туров.

4.2. Все участники Турнира получают сертификаты.

4.3. Предметная комиссия вправе наградить команды по итогам всего турнира в номинациях «Самая яркая команда», «Самая быстрая команда», «Самая дружная команда», «Самая оригинальная команда» или выдвинуть новую номинацию.

4.4. Команды победитель и призеры **награждаются** Дипломами городского методического объединения учителей информатики и Кубками **за 1, 2 и 3 места**. Игроки команды победителя награждаются ценными призами.

4.5. Подведение итогов  турнира, награждение победителей и призеров турнира состоится в актовом зале МОУ «СОШ №2» 27 октября 2018 года.

**Приложение 1**

**Визитка команды**

Данный тур является визитной карточкой команды. Команды проводят презентацию команды.

Выступление должно быть динамичным, информационным (представление команды и/или каждого члена команды), оригинальным, с музыкальным сопровождением. Команда может представить эмблему своей команды.

Время выступления – не более 3 минут.

Максимальное количество баллов за данный тур – 5 баллов. Минимальное – 0 баллов.

За превышение лимита времени снимается по 1 баллу за каждую минуту времени сверх лимита.

**Приложение 2**

**Карусель по информатике**

* + **Общее описание тура**

**Карусель по информатике** – командное соревнование в решении задач. Всем командам, участвующим в карусели, предлагаются в строгом порядке одни и те же задачи, к которым нужно указывать верные ответы. Продолжительность игры  60 минут.

* + **Система подсчета баллов**

Не обязательно решить много задач. Важно дать много верных ответов подряд.

* + **Ход игры**

Во время игры команда получает задачу, решает ее и дает ответ. Независимо от результата (верный он или нет), команда получает следующую задачу. И так далее.

Время на решение каждой задачи не ограничено, определено только общее время проведения карусели.

Процесс решения для команды заканчивается, если решены все задачи или если закончилось время на решение.

Всем командам предлагается одинаковый набор задач.

Задачи даются в одинаковом порядке.

* + **Подведение итогов игры**
* Места распределяются согласно количеству набранных баллов.
* Если команды имеют равное количество баллов, то выше ставится та, у которой больше верных ответов.
* **Начисление баллов**
* Первая задача стоит 3 балла.
* Если к задаче дан верный ответ, то команда получает ее стоимость, а следующая задача будет стоить на 1 балл больше.
* Если на задачу дан неверный ответ, то команда получает за решение 0 баллов, а следующая задача будет стоить на 3 балла меньше, но не менее 3 баллов.

*Пример начисления баллов.* **Как начислялись баллы:**

* для команды 1 стоимость задачи 6 была 6 баллов. Она решила ее верно, получила 6 баллов. Поэтому следующая задача (№7) стоит 6 + 1 = 7 баллов. Она решена неверно. Поэтому команда получает за нее 0 баллов, а следующая задача стоит 7 – 3 = 4 балла.
* Для команды 1 стоимость первой задачи была 3 балла, поэтому стоимость задачи 2: 3 + 1 = 4 балла. Она решена неверно. Следующая стоит 4 – 3 = 1 балл, но т.к. это меньше 3 баллов, то задача 3 стоит  3 балла.

**Как порядок верных ответов влияет на место:**

* Выигрышны длинные цепочки из верных ответов. Команда 3 решила 6 задач, и эти задачи идут друг за другом. Поэтому она смогла набрать больше всех очков.
* Команда 1, решившая на 1 задачу больше, оказалась только на втором месте, т.к. верные ответы были разбиты на три цепочки.
* У команды 5 цепочек много и они все короткие. Она набрала почти в 1,5 раза меньше, чем победитель, у которого столько же решенных задач.
* Результат команды 4 – пример самого грустного варианта: нет двух верных ответов, идущих подряд!