

УТВЕРЖДАЮ:
Ректор ФГБОУ ВО «Череповецкий
государственный университет»
Д.В. Афанасьев

УТВЕРЖДАЮ:
Начальник Управления образования

« _____ » _____ 2016г.

« _____ » _____ 2016г.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ ИГРЫ-КВЕСТА ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ «В ПОИСКАХ ИСТИНЫ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Настоящее положение определяет общие условия и порядок организации и проведения игры-квеста для школьников «В поисках истины» (далее «Игра»).
- 1.2. Образовательная значимость игры заключается в формировании у школьников представлений о прикладном характере математики и информатики.
- 1.3. Информация о проведении Игры и документация о ней размещаются на официальном сайте ФГБОУ ВО «Череповецкий государственный университет».
- 1.4. Игра ориентирована на учащихся старших классов средних общеобразовательных школ.
- 1.5. Все мероприятия Игры проводятся с ноября по апрель текущего учебного года.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ

- 2.1. Целью проведения настоящей Игры является содействие развитию у детей интереса к математике и информатике, формирование понимания прикладного значения этих наук и их использования в жизни.
- 2.2. Задачи:
 - познакомить школьников с применением математики, информатики и информационных технологий в современном обществе;
 - предоставить учащимся возможность расширить свои знания в области прикладных аспектов математики и информатики;
 - повысить мотивации учащихся к интеллектуальной деятельности.

3. ОРГАНИЗАТОРЫ ИГРЫ

- 3.1. Организация проведения Игры осуществляется совместно ФГБОУ ВО «Череповецкий государственный университет» и Управлением образования

3.2. ФГБОУ ВО «Череповецкий государственный университет»:

- разрабатывает концепцию проведения Игры;
- осуществляет разработку сценария проведения Игры;
- осуществляет методическое руководство подготовкой Игры;
- разрабатывает задания Игры;
- осуществляет регистрацию команд-участников Игры;
- определяет состав жюри;
- осуществляет организацию и проведение мероприятий Игры;
- осуществляет доведение результатов Игры до участников.

3.3. Управление образования _____:

- совместно с ФГБОУ ВО «Череповецкий государственный университет» содействует организации и проведению мероприятий Игры;
- содействует формированию школьных команд;
- направляет команды с участием учителей математики и/или информатики на Игру;
- содействует распространению информации об Игре в школах области.

4. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

- 4.1. В Игре принимают участие команды, сформированные из учащихся 10-11 классов общеобразовательных школ.
- 4.2. Каждая из школ, участвующих в Игре, может быть представлена 1-5 командами численностью до 5 человек каждая.
- 4.3. Каждую команду сопровождает учитель математики и/или информатики, и/или представитель администрации, который принимает участие в игре в качестве члена жюри.

5. СРОКИ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

5.1. Сроки проведения: ноябрь-апрель текущего учебного года.

5.2. Место проведения: _____.

6. УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

- 6.1. В игре принимают участие команды до 5 человек, подавшие заявку (Приложение 1) по электронной почте.
- 6.2. По мере регистрации команд заполняется график проведения Игры (Приложение 2), регистрация прекращается после набора необходимого количества команд.
- 6.3. Всем зарегистрированным командам будет выслано уведомление с дополнительной информацией о дате и времени проведения Игры.
- 6.4. В ходе Игры участникам предлагается расследовать детективную историю, Команде выделяется рабочая станция – персональный компьютер с установленным специальным программным обеспечением, с помощью которого развивается игровой сюжет. В ходе Игры команде предстоит последовательно пройти несколько локаций, возвращаясь каждый раз на исходную позицию – на базу. При посещении одной локации команде необходимо выполнить задание, правильность решения которого оценивается в баллах, при этом можно использовать скрытые на данной локации подсказки. Время посещения одной локации ограничено 10 минутами. За это время игроки должны успеть найти спрятанные подсказки и выполнить задание. После этого команда возвращается на базу, сдает решение заданий жюри для проверки, а подсказки остаются у команды и используются для прохождения следующих локаций. Если команда не смогла найти подсказку, без которой невозможно пройти следующую локацию, она будет выдана на базе, но за это начисляются штрафные баллы.
- 6.5. Победителем Игры становится команда, показавшая лучший результат.
- 6.6. Жюри формируется из учителей математики и/или информатики, и/или представителей администрации, сопровождающих команды школьников, и преподавателей кафедры математики и информатики ЧГУ.
- 6.7. За каждое задание, выполняемое командами в ходе Игры, им начисляются баллы в соответствии с критериями оценивания, разработанными организаторами Игры.
- 6.8. Максимальная продолжительность Игры – 2 часа.

7. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

- 7.1. Задание Игры, выполненное полностью и правильно, оценивается в 2 балла. Задание, в котором был выбран правильный ход решения, но решение не доведено до конца, или при правильном ходе решения допущена незначительная ошибка, из-за чего был получен неправильный ответ, оценивается в 1 балл. Если решение не соответствует перечисленным выше критериям, задание оценивается в 0 баллов.
- 7.2. Команде, закончившей Игру первой, начисляются два бонусных балла. Команде, закончившей Игру второй, начисляется один бонусный балл. Остальные команды не получают бонусных баллов.
- 7.3. У команды, пропустившей подсказку в локации и получившей ее на базе, снимается 1 балл. Максимум баллов, которые могут быть сняты с одной команды (количество подсказок, без которых не обойтись) – 3 балла.
- 7.4. Если в ходе Игры команды набирают одинаковое количество баллов и победителя выявить не удастся, то командам предлагается дополнительное задание, оцениваемое в соответствии с пунктом 7.1.

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

- 8.1. Все игроки получают сертификаты участников Игры.
- 8.2. Результаты Игры оглашаются участникам сразу по ее завершению.
- 8.3. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, награждается дипломом Победителя Игры.

9. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Руководитель проекта: Лягинова Ольга Юрьевна.

Контактный телефон: 8 (8202) 51-86-20.

Координатор проекта: Сарычева Ирина Анатольевна.

Контактный телефон: 8 (8202) 51-73-44.

Официальная страница Игры в интернете <http://www.chsu.ru/#> (размещение официальной информации, информации об участниках, сбор конкурсных материалов, освещение хода Игры, представление результатов).

Официальный адрес электронной почты kvest.istina@yandex.ru (для решения любых вопросов, связанных с условиями, процедурой проведения и прочей информацией по Игре).

**Заявка на участие в игре-квесте
«В ПОИСКАХ ИСТИНЫ»**

Образовательное учреждение _____
(полное название школы)

Название команды _____

Сопровождающий учитель _____
(Ф.И.О., телефон)

(e-mail)

Участники команды:

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участников команды	Контактный телефон	Адрес электронной почты
1			
2			
3			
4			
5			

Дата _____

График проведения Игры

Место проведения	Дата и время проведения	Команды-участницы