

Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов ДМИП.рф
Министерство образования Пензенской области
ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»
МБОУ ЛСТУ №2 г. Пензы

Интерактивный турнир «Интеллект +»

(2019-2020 уч.г.)

Министр образования Пензенской области

А. Г. Воронков

Ректор ГАОУ ДПО

«Институт регионального развития Пензенской области»

О. Ф. Федосеева

Директор

МБОУ ЛСТУ № 2 г. Пензы

В. Ч. Щеглова

Руководители проекта:

С. С. Адамский

В. А. Зайцев

Пенза
2019-2020

Положение об интерактивном турнире «Интеллект +»

1. Цели, задачи, форма организации проекта

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. Содействовать формированию научной лиги 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 ЛСТУ №2 г. Пензы;

1.5. Проект проводится при поддержке:

- 1.5.1. Министерства образования Пензенской области;
- 1.5.2. ГАОУ ДПО «Институт регионального развития Пензенской области»;
- 1.5.3. Управления образования города Пензы;
- 1.5.4. ТРК «Наш дом»;
- 1.5.5. Интернет-сообщества «Типичная Пенза».

2. Участники

- 2.1. Участниками проекта являются сборные команды образовательных учреждений, состоящие из учащихся общеобразовательных школ;
- 2.2. У каждой команде назначается руководитель из числа сотрудников данного образовательного учреждения, допускается наличие нескольких руководителей;
- 2.3. В одной сборной команде допускается нахождение не более 13 учащихся и 3 руководителей;
- 2.4. От одного образовательного учреждения может заявиться только одна сборная команда;
- 2.5. Возрастной состав участников не имеет ограничений;
- 2.6. Каждая сборная команда определяет одного капитана, который **обязательно присутствует на каждой игре** и входит в игровую группу участников;
- 2.7. Игровая группа участников включает в себя до 3 членов сборной команды в отборочном туре и до 4 членов в финале, и формируется руководителем команды перед каждой игрой (игровым туром);

- 2.8. Каждая сборная команда имеет свой рейтинг в турнире, который зависит от успешности участия в каждом из соревновательных туров;
- 2.9. У сборной команды необходимо наличие символики: названия, девиза (слогана), эмблемы;
- 2.10. Руководители команд, капитаны и остальные участники команд регистрируются на портале ДМИП.рф (если до этого данного действия не осуществлялось);
- 2.11. Капитаны сборных команд создают профиль своей команды на портале ДМИП.рф, оформляют его и подают заявку на участие в проекте «Интеллект+»;
- 2.12. Все участники сборной команды должны находиться в списке профиля команды на портале ДМИП.рф, т.к. дипломы участников формируются автоматически из базы данных портала.

3. Порядок проведения, сроки

- 3.1. Проект проводится в очной и очно-заочной форме, посредством авторской электронной системы «Интеллект+», результаты каждого тура и рейтинг публикуются на сайте ДМИП.рф;
- 3.2. Участие в проекте **бесплатное**;
- 3.3. Турнир проводится с 1 сентября 2019 года;
- 3.4. Сроки начала и окончания конкретных очных и заочных игровых туров, а также их корректировки публикуются на официальном сайте - ДМИП.рф;
- 3.5. Регистрация команд производится с 1 сентября 2019 года по 21 октября 2019 года;
- 3.6. В отборочных игровых турах допускается неограниченное число команд из Пензенской области и города Пензы;
- 3.7. **В финальной игре турнира количество участников ограничено 10-ю командами;**
- 3.8. Соревновательные туры:
 - ✓ **«Битва капитанов» - октябрь 2019 года;**
Приглашаются к участию только капитаны всех заявленных команд из города и области. Игровые составы команд формируются из капитанов различных сборных организаторами турнира.
 - ✓ **Игры оброчного заочного этапа для школ Пензенской области**
 - ✓ **Игры отборочного очного этапа турнира для школ города Пензы**
 - ✓ **Финальная игра областного турнира**
- 3.9. Каждая игра заочного этапа состоит из 3 раундов, а очного из 4 раундов.
 - 3.9.1. **Раунд «Разминка» (только в очном этапе).** Две или 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 – вычитается.
 - 3.9.2. **Раунд «Реакция».** Более трёх 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.
 - 3.9.3. **Раунд «Больше – лучше».** Все команды отвечают на три или четыре вопроса повышенной стоимости. В случае неверного ответа баллы не вычитаются.

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

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

4. Права и обязанности участников, правила, формирование результатов

4.1. Участники обязаны явиться в пункт проведения игры в назначенные день и время, в случае заочных игр – выйти на связь заранее обговоренным способом;

4.1.1. 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;

4.1.2. Замены в составе команды в ходе проведения одной игры не допускаются;

4.2. Капитан команды присутствует в игровом составе всех туров игры и может быть заменён на другого участника команды только в случае уважительной причины;

4.3. Основные принципы формирования результатов на игровых турах

4.3.1. Игровые баллы в копилках команд формируются только исходя из деятельности конкретной команды на игре и не могут быть сформированы иначе;

4.3.2. Каждая из сборных команд обладает «бонусными» баллами в размере 100 единиц, которые она вправе израсходовать на любой из игр турнира полностью или частично для увеличения количества игровых баллов в собственной копилке перед финальным вопросом (например, чтобы избавиться от отрицательного значения копилки для допуска к финалу тура или по любой другой причине), решение принимается только капитаном команды;

4.3.2.1. «Бонусные» баллы при их наличии автоматически применяются организаторами к копилкам команд по остаточному принципу перед финальным вопросом в финальной игре турнира без заявки от капитанов команд;

4.3.3. Правила начисления баллов зависят от типов вопросов, задаваемых участникам, а также от раунда игры и наличия у команды бонусных возможностей:

4.3.3.1. **Вопрос на скорость.** Все участники одновременно получают текстовый вопрос на экране компьютерного устройства, право ответа на вопрос предоставляется той команде, которая первой нажмёт на кнопку для ответа, после чего система комплекса «Интеллект+» самостоятельно (голосом) называет отвечающую команду;

4.3.3.1.1. В раундах «Разминка» и «Реакция» за правильный ответ команде начисляется в игровую копилку полная стоимость вопроса, а за неверный ответ из копилки команды вычитается полная стоимость вопроса;

4.3.3.1.2. Если отвечающая команда ошибается, то система активируется вновь и право ответа получает команда, которая первой нажмёт на кнопку;

- 4.3.3.2. **Вопрос «Вслепую».** Дублирует правила «вопроса на скорость», однако участники не видят текст вопроса. Вопрос зачитывается ведущим;
- 4.3.3.3. **Вопрос со свободным ответом.** На данный тип вопроса команды отвечают в раунде «Больше-лучше» в текстовом режиме (не устно), баллы за неверный ответ не вычитаются, а бонусные способности команд не могут быть применены;
- 4.3.3.4. **Финальный вопрос.** Дублирует правила вопроса со свободным ответом, однако стоимость вопроса устанавливается командой самостоятельно, исходя из игровой копилки команды, но не менее 1 балла;
- 4.3.3.5. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Блиц».** Команда, открывшая «Блиц» отвечает на три вопроса подряд, чтобы заработать указанную стоимость вопроса;
- 4.3.3.5.1. В случае неверного ответа на один из вопросов, команда теряет баллы, равные стоимости вопроса, а «Блиц» прекращается;
- 4.3.3.5.2. Баллы прибавляются в копилку команды только при верном ответе на третий вопрос;
- 4.3.3.6. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Кот в мешке».** Команда, открывшая данный тип вопроса самостоятельно адресует его любой другой участвующей команде, после чего указанная команда-получатель принудительно отвечает на заданный вопрос по правилам раунда, если команда ошибается, то тип вопроса автоматически изменяется на «вопрос на скорость»;
- 4.3.3.7. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Аукцион».** Каждая из команд устанавливает желаемую стоимость для вопроса исходя из размера своей игровой копилки. Ответ на вопрос достаётся той команде, которая предложит наибольшую стоимость. Если ответ будет дан неверно, стоимость вопроса останется той, которую установила ответившая команда, а тип вопроса изменится на «Вопрос на скорость»;
- 4.3.3.8. **СПЕЦИАЛЬНЫЙ вопрос «Армагеддон».** На данный тип вопроса отвечает каждая команда принудительно в текстовом режиме (не устно).
- 4.3.4. **Бонусные возможности команд**
- 4.3.4.1. Любая из команд получает одноразовые бонусные возможности при правильном ответе на два вопроса подряд (без учёта вопросов с текстовым ответом), т.е. команде необходимо правильно ответить на текущий и следующий вопросы;
- 4.3.4.2. Удвоение стоимости вопроса – удваивает стоимость выбранного вопроса перед ответом;
- 4.3.4.3. Иммунитет от минуса – позволяет неверно ответить на вопрос без вычитания баллов из копилки;
- 4.3.4.4. «Свинтус» - перенаправляет вопрос «на скорость», вопрос «вслепую» и вопрос «кот в мешке» любой другой команде;
- 4.3.4.5. Бонусы не могут быть использованы во время ответа на СПЕЦИАЛЬНЫЕ вопросы (если это не оговорено) и во время текстовых ответов;
- 4.3.5. Результаты игр публикуются на портале ДМИП.рф в рейтинговых таблицах.

5. Подведение итогов и награждение участников

5.1. По итогам отборочных туров формируется состав игроков для финальной игры в равно-пропорциональном соотношении между числом заочных участников и числом очных участников.

5.1.1. Состав участников финальной игры устанавливается организаторами турнира;

5.1.2. По итогам турнира все участники награждаются дипломами Министерства образования;

5.1.3. Победители получают призы турнира – переходящие кубки:

5.1.3.1. Победитель городского очного тура награждается переходящим трофеем «Кубок Интеллекта»;

5.1.3.2. Победитель финальной игры награждается переходящим трофеем «Кубок Бесконечности»;

5.1.3.3. Обладатели кубков обязуются вернуть их организаторам в момент начала проведения следующего интерактивного турнира «Интеллект+».

6. Спорные ситуации

6.1. 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;

6.2. Решение о толковании ответов команд как «верные» или «неверные» относится к компетенции организаторов турнира и/или приглашённого на игру эксперта;

6.2.1. В случае категорического несогласия участников о принятом решении организаторов, капитан команды незамедлительно и публично сообщает о возникшем конфликте организаторам для поиска консенсуса;

6.2.2. Конфликтная ситуация может разрешиться следующими способами:

6.2.2.1. Организаторами в короткий срок даётся достаточное пояснение о мотивации принятия или отклонения ответа команды;

6.2.2.2. Если капитаном команды приводятся объективные аргументы ошибочного решения организаторов, то на выбор организаторов предпринимаются действия: апелляция удовлетворяется / полученные или утраченные баллы за неоднозначный игровой вопрос обнуляются / вопрос выносится на публичное голосование среди капитанов других команд;

6.2.2.3. Организаторы вправе требовать уточнения к ответам команд в письменной или устной формах для принятия решений;

6.3. Ситуация с некорректным ответом от участников. Если команда отвечает на вопрос не полностью, то ведущие вправе уточнить ответ или 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;

6.4. Положение команды в рейтинге. Определение положения команд в игровом рейтинге предоставлено автоматизированной системе портала ДМИП.рф, любые апелляции относительно рейтинга команды будут отклоняться;

6.5. При технических неполадках в системе «Интеллект+» объявляется перерыв до момента устранения неполадок, даже, если неполадка возникла в середине игрового процесса. Если неполадки возникли во время оглашения игрового вопроса, то вопрос снимается. В случае невозможности продолжения игрового тура по объективным причинам – результат тура фиксируется, а продолжение игры переносится на другой день;

6.6. Любые иные ситуации и проблемы решаются в индивидуальном порядке при обращении к организаторам турнира.

Контактные данные:

Адрес сайта ДМИП-портала
Телефон для справок
Решение технических вопросов

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