ПОЛОЖЕННЯ

про міську міждисциплінарну гру-вікторину НТУ

«O'k, Google!»

1. **Загальні положення**

1.1. Міська інтелектуальна міждисциплінарна гра-вікторина проводиться один раз на рік і призначена актуалізувати роботу з підготовки до конкурсу-захисту МАН та іншої дослідницької діяльності учнів, їх професійної орієнтації та пропаганди наукових знань.

1.2. **Мета** гри: отримання навичок роботи з інформацією, апробація теоретичних і практичних результатів досліджень учнів, які займаються дослідницькою діяльністю.

1.3. **Завдання** гри:

* визначення талановитих школярів, які мають хист до науково-дослідної діяльності, надання їм підтримки;
* залучення учнів до науково-дослідної діяльності, вирішення завдань, які мають практичне значення для подальшого розвитку нашого міста;
* демонстрація досягнень учнів, досвіду роботи навчальних закладів, організації їх науково-дослідної діяльності у підготовці до міської конференції МАН.

1. **Оргкомітет Гри.**

* Міський методичний кабінет
* Будинок дитячої та юнацької творчості
* Центр еколого-натуралістичної творчості
* Центр науково-технічної творчості
* Шкільні НТУ

1. **Учасники Гри**

Учасниками Гри можуть бути представники 8-10 класів у складі однієї делегації (3 чол.) від кожної школи.

1. **Терміни проведення Гри**

4.1. Один раз на рік в жовтні місяці.

4.2. Термін проведення Гри у 2015 році: 22жовтня 2015 р.

1. **Порядок проведення та правила гри**
   1. Підготовчий етап передбачає:
      1. Підготовка обраної командою теми дослідження, яка *може стати* темою для МАН або іншого дослідження, складання анотації цієї теми (не менше 1000 друкованих знаків).
      2. Підготовка по одному питанню з відповідями для першого і другого туру гри відповідно (див. Пп 5.2).
      3. Ознайомлення з анотаціями інших учасників гри і складання по одному питанню за темою дослідження кожної команди суперників.
      4. Подача в оргкомітет гри *теми дослідження та анотацій* – за 5 днів до її початку (для їх розміщення на інтернет-ресурсі), а запитань і відповідей бліц-турніру – в день гри.
   2. На початку гри проводиться жеребкування, для визначення послідовності гри команд (їх питань). Гра проводиться в три тури:
      1. Перший: бліц-турнір - «Розминка». Кожна команда по черзі задає одне питання на **будь-яку тему**, відповідь на яке не повинна перевищувати 3-4 слова. Решта команд здійснюють пошук в Інтернеті відповідей на запропоновані питання. Команди відповідають по мірі готовності. Якщо відповідь неправильна, то право відповіді переходить до наступної команді. При відсутності правильної відповіді команда, що задала питання, пропонує свій варіант відповіді з посиланнями на джерела. Максимальний час пошуку - 3 хвилини. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал.
      2. Другий тур «Еврика!». Кожна команда задає питання іншій команді, яка має наступний порядковий номер (наприклад, команда «1» задає питання команді «2» і т.д., а останній номер задає питання команді «1»). Питання та відповідь з **теми власного дослідження**, має бути передано в оргкомітет у письмовому вигляді і відформатовано належним чином, відповідно з вимогами МАН: 14 шрифт Times New Roman, міжрядковий відстань 1,5. Для відповідей передбачається створення текстового документу і копіювання туди основних пунктів рішення задачі. Файл відповіді повинен бути відформатований за вищевказаними правилами, відповідь не повинна перевищувати 1000 друкованих знаків. Допускаються малюнки, формули, діаграми і графіки. Максимальний час пошуку інформації - 10 хвилин. Презентує відповідь команда. Час презентації - 2 хвилини. Правильність і повноту відповідей визначає журі. Кожна відповідь максимально оцінюється в 5 балів.
      3. Після завершення другого туру оголошується перерва для підведення попередніх підсумків. Половина команд (з округленням у більшу сторону), які набрали найбільшу кількість балів, переходять у наступний тур гри. Якщо загальна кількість команд на початку гри становить 4 і менше, то в наступний тур переходять всі учасники.
      4. Третій тур «Гра навпаки» або «Захист проекту». Кожна команда відповідає **на одне питання** від команд суперників з теми власного дослідження. Відповідає гравець команди, якого обирає команда, яка задає питання. Кожна команда має право на 2 тайм-аути по 2 хвилини. Відповіді до 1 хвилини і максимально оцінюються в 2 бали. Якщо команда не відповідає на питання, то команда, яка задає питання, отримує 1 бал.
   3. Призові місця розподіляються між першими трьома командами, які набрали найбільшу кількість балів. Якщо які-небудь команди набрали рівну кількість балів, то місце ділиться між ними.
   4. Регламент гри – 2 години.
   5. Місце проведення гри буде визначено до 20.10.2015 та повідомлено через сайт ММК та Інформаційний портал Іллічівського НТУ.

Всі необхідні відомості і консультації ви можете отримати:

• Інформаційний портал Іллічівського НТУ http://vk.com/club62926483