



## ПОЛОЖЕНИЕ

### об интеллектуальной игре по информатике для обучающихся 5-6 классов

#### Общие положения

Интеллектуальная игра по информатике для обучающихся 5-6 классов проводится МБОУ ДПОС «Центр обеспечения развития образования» (далее - Центр) совместно с муниципальным методическим советом учителей информатики на базе МБОУ «СОШ № 39» для обучающихся 5-6 классов образовательных учреждений Ангарского муниципального образования.

#### Цели и задачи интеллектуальной игры

- Развитие информационной культуры обучающихся.
- Активизация познавательной деятельности.
- Развитие коммуникативных способностей.
- Формирование навыков сотрудничества.

#### Участники игры

В интеллектуальной игре имеют право участвовать обучающиеся 5-6 классов образовательных учреждений - от каждого учреждения по одной команде. В состав каждой команды входят 4 участника.

При себе каждому участнику необходимо иметь эмблему-бэйдж, ручку.

#### Сроки проведения игры и подачи заявок

**Игра состоится 18 февраля 2014 г. в 15.00 ч.**

#### Орг.взнос-50 руб.(при регистрации)

Заявки на участие в игре подаются в МБОУ «СОШ № 39» (по e-mail: [chuposheva@mail.ru](mailto:chuposheva@mail.ru) для Чупошевой Надежды Сергеевны, учителя информатики) не позднее, чем за неделю до начала игры по форме:

Заявка на участие в интеллектуальной игре по информатике

МБОУ \_\_\_\_\_

№	ФИО участника (полностью)	класс	ФИО учителя (полностью)

Директор ОУ \_\_\_\_\_  
МП

#### Руководство и техническое обеспечение игры

Проведение и техническое обеспечение интеллектуальной игры осуществляется оргкомитетом, в состав которого входят методист Центра, учителя информатики I и высшей квалификационной категории, в том числе члены ММС, педагоги образовательного учреждения, на базе которого проводится игра.

Оргкомитет определяет тему проведения игры, состав жюри, ответственных за проведение игры, разрабатывает критерии оценки выполнения заданий на всех этапах игры.

### **Порядок проведения игры**

Регистрация участников начинается за 30 минут до начала игры. Все задания выполняются участниками индивидуально в течении 60 минут.

### **Темы заданий**

1. История ВТ
2. Знание терминологии
3. Кодирование и декодирование информации
4. Занимательная информатика
5. Устройство ПК

Итоги игры подводятся по сумме баллов, полученных командами за решение всех задач.

При подведении итогов игры определяются три командных призовых места и одно поощрительное по каждой параллели. Результаты участников образовательных учреждений, от которых были представлены команды менее 4-х человек, будут рассматриваться только в личном первенстве!

Победители и призеры награждаются грамотами.