Положение о проведении интеллектуально-развлекательной игры

«Квиз, Плиз!»

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящее положение о проведении интеллектуально-развлекательной игры «Квиз, Плиз!» (далее - Игра) определяет порядок организации и проведения данной Игры среди студентов группы обучения 3 курса специальности 15.02.07 «Автоматизация технологических процессов и производств (по отраслям)» ЧПОУ «Газпром техникум Новый Уренгой».

1.2. Организатором конкурса является кафедра электротехнических специальностей ЧПОУ «Газпром техникум Новый Уренгой».

1.3. Тема Игры: «Техника и технологии. Энергетика, 100-летие плана ГОЭЛРО»

1. **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ**

Основной целью проведения игры является создание условий по раскрытию творческого потенциала обучающихся, углубленного погружения в основы своей будущей профессии и развитию навыков работы в командах и принятия обоснованного решения.

Задачи:

2.1. повышение интереса обучающихся к использованию современных информационных технологий;

2.2. совершенствование навыков критического мышления и умения работать в команде;

* 1. стимулирование профессионального самопознания, расширение кругозора и формирование интереса к будущей профессии;

2.4. создание положительного имиджа выбранной профессии, как одного из вариантов развития интереса к учебе и мотивации студентов.

1. **УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

3.1. К участию в интеллектуально-развлекательной Игре приглашаются команды из числа студентов группы обучения 3 курса по направлению 15.02.07 «Автоматизация технологических процессов и производств (по отраслям)» ЧПОУ «Газпром техникум Новый Уренгой».

3.2. В Игре принимают участие команды, численностью от 4-6 человек, из числа студентов группы обучения, состав команды определяется случайным образом.

1. **ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

Игра проводиться в 15 декабря 2020 года, в командном формате борьбы.

Подведение итогов Игры, определение победителей будет осуществляться 15 декабря 2020 года.

Во время игры нельзя пользоваться гаджетами и электронными устройствами, не будь то телефоны, смартфоны, электронные часы, планшеты и ноутбуки. Также запрещается пользоваться литературой и энциклопедиями. Единственным источником информации должны стать ваши мысли и знания.

**5. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

 5.1. В организационный комитет игры предоставляются заявки на участие в Игре, с составом команды, названием и капитаном (численность команды, включая капитана - 6 человек)

5.2. Интеллектуально-развлекательная игра «Квиз, Плиз!» проводится в явочном формате

5.3. Порядок участия команд в Игре определяется организационным комитетом.

5.4. Игра состоит из раундов:

- ***Раунд «На везунчика»***

Тема: «Энергетика. 100-летие плана ГОЭЛРО».

Классический раунд «На везунчика» состоит из 6 вопросов с четырмя вариантами ответа по 30 секунд обсуждения каждый. Вопросы все привязаны к теме.

***- Раунд «Включаем логику»***

Классический раунд общетехнических вопросов состоит из 6 вопросов с открытой формой ответа, по 60 секунд обсуждения каждый

***- Раунд «Железная воля»***

Тема: «Вопросы по профилю специальности».

Классический раунд состоит из 6 вопросов с открытой формой ответа объединенных между собой общей темой, по 60 секунд обсуждения каждый.

***- Раунд «Шазам»***

Классический раунд по аудио-фрагментам кинофильмов о современных и цифровых технологиях состоит из 6 вопросов с открытой формой ответа по 30 секунд обсуждения каждый.

 ***- Раунд «Все вверх дном»***

Классический раунд по определениям терминов в области энергетики и автоматизации состоит из 6 вопросов с открытой формой ответа по 60 секунд обсуждения каждый. Определение будет переведено с русского на мировой язык, а потом при помощи автоперевода будет переведено на русский.

***- Раунд «Последний шанс»***

Классический раунд по общетехнической теме состоит из 6 вопросов с открытой формой ответа по 30 секунд обсуждения каждый. В этом раунде вопросы не повторяются.

**6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ И КРИТЕРИИ ОЦЕНОК**

 6.1. Оценка результатов команды и определение победителя производиться организационным комитетом Игры.

6.2. Критерии оценки:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № по п/п | Название раунда | Количество баллов за 1 вопрос раунда | Максимальное количество баллов |
| 1 | ***Раунд «На везунчика»*** | 1 | 6 |
| 2 | ***Раунд «Включаем логику»*** | 1 | 6 |
| 3 | ***Раунд «Железная воля»*** | 2 | 12 |
| 4 | ***Раунд «Шазам»*** | 1 | 6 |
| 5 | ***Раунд «Все вверх дном»*** | 1 | 6 |
| 6 | ***Раунд «Последний шанс»*** | 1\* | 6-18 |

\* В данном раунде можно сделать ставки +1 или +2. В случае если командой дан правильный ответ, то ставка прибавляется к баллу правильного ответа. Если ответ дан неправильно, то количество баллов ставки вычитается из результатов команды.

6.3. Условиями зачета ответа являются: абсолютно идентичные слова в ответе, в случае если позволена свободная формулировка ответа, то выражение по смыслу подходящее может быть зачтено как ответ.

6.4. В случае если бланк с ответами или ответы переданы организаторам после исхода времени и повторения вопросов, организаторы оставляют за собой право не засчитывать ответы команды

6.4. Бланки ответов выдаются команде непосредственно на игре (в случае проведения Игры в формате ВКС, бланки отправляются в адрес организатора в электронном виде)

6.5. Победители награждаются грамотами за 1, 2, 3 место. Остальные участник поощряются Дипломами участников.