

Положення проведення Інтелектуальної гри "ІТ-дебют"

1. Загальні відомості

1.1. Інтелектуальна гра "ІТ-дебют" (надалі – Інтелектуальна гра) проводиться з метою виявлення та заохочення здібних і талановитих учнів, зацікавлених у вивченні галузі інформаційних технологій; розвитку та популяризації інтелектуальних ігор серед ерудованої учнівської молоді; популяризації знань про сучасні тенденції в ІТ та їхнє практичного застосування; підвищення рівня цифрової грамотності та ІТ-культури.

1.2. Інтелектуальна гра проводиться щорічно на базі Відокремленого структурного підрозділу «Фаховий коледж технологій, бізнесу та права Волинського національного університету імені Лесі Українки» (надалі – Фаховий коледж). Співорганізаторами Інтелектуальної гри виступають: управління освіти і науки Волинської обласної державної адміністрації, Волинський національний університет імені Лесі Українки.

2. Керівництво Інтелектуальною грою

2.1. Загальне керівництво, організацію та науково-методичне забезпечення Інтелектуальної гри здійснює Фаховий коледж.

2.2. Для організації та проведення Інтелектуальної гри створюється Організаційний комітет, до складу якого входять представники Фахового коледжу та співорганізаторів.

2.3. Журі Інтелектуальної гри формується Організаційним комітетом. До роботи у складі журі запрошуються викладачі закладів освіти, представники ІТ індустрії.

3. Завдання Інтелектуальної гри

3.1. В Інтелектуальній грі беруть участь учні 8-11-х класів закладів загальної середньої освіти (надалі – Учасники).

3.2. Інтелектуальна гра проводиться у формі відеоконференції в онлайн режимі з використанням платформи Zoom та застосунку Viber. Командам-учасникам у заявці потрібно вказати адресу електронної пошти для листування та зворотного зв'язку, а також контактний (мобільний) номер телефону керівника команди з можливістю обміну повідомленнями у застосунку Viber.

3.3. Інтелектуальна гра включає 4 завдання

Перше завдання – «Візитка команди». Учасникам потрібно у вигляді мультимедійної презентації або відео презентації продемонструвати представлення команди. У ній варто вказати назву команди, її девіз, привітальне слово учасників, мотивацію до участі у Інтелектуальній грі, пояснення чому команда бере у ньому участь, які ІТ-ідеї чи технології її надихають, коротку довідку про заклад освіти, який представляє команда.

Команді необхідно не пізніше як за тиждень до проведення Інтелектуальної гри надіслати матеріали завдання «Візитка команди» на електронну адресу pctbl.it@gmail.com разом з заявкою на участь.

Друге завдання – «Веб-квест». Учасникам потрібно поетапно виконати завдання на класифікацію об'єктів, встановлення відповідності, визначення елементів часової шкали. Команди отримують посилання на перший етап квесту у чат «ІТ-дебют» у застосунку Viber. Після правильного вирішення першого етапу команда отримує посилання на завдання наступних етапів. Після проходження усіх етапів другого завдання «Веб-квест» капітан команди надсилає відповідь організаторам.

Третє завдання – «Розгадай поняття». Учасникам команд у режимі реального часу потрібно на швидкість визначити поняття, що зашифровані в ребусах (час на виконання завдання – 5 хвилин). Відповіді потрібно надіслати у чат «ІТ-дебют» у застосунку Viber.

Четверте завдання – «Вікторина». Вікторина проводиться за зразком класичної гри-телепередачі Jeopardy. Учасники відповідають на запитання різного рівня складності у визначених категоріях.

3.4. Порядок виступу команд відбувається в порядку одержання від них заявок на участь у грі.

4. Умови, порядок проведення та критерії оцінювання Інтелектуальної гри

4.1. Команда закладу освіти складається із не більше 5 учасників.

4.2. Підготовку до участі в Інтелектуальній грі може здійснювати представник закладу освіти, який представляє команду.

4.3. Протягом проведення Інтелектуальної гри забороняється змінювати персональний склад команди. Кожну команду очолює капітан, який є офіційним її представником. Капітану надається право під час окремих завдань розподіляти обов'язки між членами команди та визначати порядок їх виступу.

4.4. Оцінювання Учасників у завданнях здійснюється наступним чином:

Назва завдання	Критерії оцінювання	Максимальна кількість балів
Візитка команди	При оцінюванні враховуються обґрунтованість використаного матеріалу відповідно до назви та девізу команди, логічність та цілісність презентації, візуальне оформлення, креативність, оригінальність, виразність виступу, дотримання регламенту.	10 балів
Веб-квест	Команда, котра першою відповіла правильно отримує 10 балів, кожна наступна команда – на 1 бал менше за попередню.	10 балів
Розгадай поняття	1 правильно розгаданий ребус – 2 бали.	10 балів
Вікторина	Від 1 до 5 балів за правильну відповідь на питання, залежно від обраної складності питання.	Обмежена кількістю завдань

4.5. Питання завдань охоплюють типову освітню програму з математики, інформатики, англійської мови для закладів загальної середньої освіти. Питання завдань містять відомості з новин українського ІТ, світового Tech-сектору.

5. Нагородження переможців Інтелектуальної гри

5.1. Нагородження переможців Інтелектуальної гри здійснюється грамотами, подяками, сертифікатами та іншими заохочувальними призами.

5.2. Переможці Інтелектуальної гри можуть бути нагороджені спеціальними призами співорганізаторів, грошовими преміями закладів освіти, благодійних фондів, спонсорів тощо.

6. Фінансування Інтелектуальної гри

6.1. Підготовка Учасників для участі в Інтелектуальній грі здійснюються закладами освіти, що беруть в ній участь.

6.2. Матеріально-технічне забезпечення, витрати на проведення Інтелектуальної гри здійснюються Фаховим коледжем.