

Интерактивный проект «Интеллект +»

Начальник
Управления образования города Пензы _____ Ю. А. Голодяев

Директор
МКУ «Научно-методический центр г. Пензы» _____ Т. Б. Кремнева

Директор
МБОУ СОШ № 30 г. Пензы _____ А. А. Долов

Заместитель декана по научной работе
ФГБОУ ВПО ПГУ, ФПИТЭ _____ Е. А. Печерская

Руководители проекта: _____ С. С. Адамский

_____ В. А. Зайцев

Положение об интерактивном проекте «Интеллект +»

1. Цели, задачи, форма организации проекта, основные принципы

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. Сформировать научную лигу «Интеллект+» среди образовательных учреждений.

1.3. *Форма организации проекта* – образовательное мероприятие, проводимое в форме интеллектуальной интерактивной игры-викторины, с использованием педагогической технологии ДМИП - Дистанционных Мультимедийных Интернет-Проектов.

1.4. Организаторами проекта являются:

- 1.4.1. Портал поддержки дистанционных мультимедийных Интернет-проектов «ДМИП.рф»;
- 1.4.2. МБОУ СОШ №30 г. Пензы.

1.5. Проект проводится при поддержке:

- 1.5.1. Управления образования города Пензы;
- 1.5.2. ФГБОУ ВПО «Пензенский Государственный Университет», ФПИТЭ
- 1.5.3. МКУ «Научно-методический центр г. Пензы»;
- 1.5.4. Интернет-сообщества «Типичная Пенза».

2. Участники

- 2.1. Участниками проекта являются команды, состоящие из учащихся общеобразовательных школ и их руководителей (сотрудников образовательных учреждений);
- 2.2. Каждая команда выбирает 1 капитана, который обязательно присутствует на каждой игре и входит в игровую группу участников.
- 2.3. Возрастной состав команды неограничен;
- 2.4. В одной команде допускается нахождение не более 21 учащегося и 5 руководителей;
- 2.5. Для участия в каждом соревновательном туре формируется игровая группа до 5 человек из числа заявленных учащихся;
- 2.6. Каждая школа имеет свой рейтинг в проекте, который зависит от успешности участия своей команды в каждом из соревновательных туров.
- 2.7. У команды должна быть своя символика: название, девиз (слоган), эмблема.
- 2.8. Все представители школьных команд регистрируются на ДМИП-портале и создают профиль своей команды, заполняют его и подают заявку на участие в проекте «Интеллект+».

3. Порядок проведения, сроки.

- 3.1. Проект проводится очно, посредством авторской электронной системы, результаты каждого тура и рейтинг публикуются на сайте ДМИП-портала;
- 3.2. Участие в проекте бесплатное;
- 3.3. Сроки проведения с 20 января по 6 апреля 2016 года. Сроки начала и окончания конкретных этапов публикуются на официальном сайте проекта;
- 3.4. Регистрация команд производится с 20 января по 10 февраля 2016 года;
- 3.5. Соревновательные туры:
 - ✓ 1 тур «Интеллект + IT» (2 марта 2016);
 - ✓ 2 тур «Интеллект + ФизМат» (9 марта 2016 года);
 - ✓ 3 тур, «Интеллект + Наша планета» (16 марта 2016 года);
 - ✓ 4 тур, «Интеллект + Живой мир» (23 марта 2016 года);
 - ✓ 5 тур, «Интеллект + Космос» (30 марта 2016 года);
 - ✓ Финал, «Интеллект + ∞» (6 апреля 2016 года).
- 3.6. Каждый тур состоит из 5 раундов.
 - 3.6.1. Первый раунд «Разминка». Две 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 – не вычитается.
 - 3.6.2. Второй раунд «Реакция». Несколько категорий 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.
 - 3.6.3. Третий раунд «Больше – лучше». Команды отвечают на три вопроса повышенной стоимости. В случае неверного ответа баллы не вычитаются.
 - 3.6.4. Четвёртый раунд «Знаю, что могу!». Несколько категорий с вопросами повышенной 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.
 - 3.6.5. Заключительный раунд «Всё или ничего!». В раунде участвуют команды с положительным количеством баллов. Предлагается ответить на 1 вопрос, стоимость которого определяется конкретной командой, исходя из набранных в туре баллов. В случае полного правильного ответа установленная стоимость прибавляется к баллам команды, иначе – вычитается.
- 3.7. 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.
- 3.8. Вся информация о ходе проекта доступна в сети Интернет, на ДМИП-портале. В *особых случаях* участники получают по электронному адресу и/или контактному телефону дополнительные инструкции.

Контактные данные:

Адрес сайта ДМИП-портала
Телефон для справок

<http://дмип.пф>
+7 960 323 93 32