

СОГЛАСОВАНО

Заместитель председателя
Комитета по образованию

А.А. Борщевский

« 01 » _____ 2020 г.



УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБНОУ

«Академия цифровых технологий»

Д.С. Ковалёв

_____ 2020 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЕ
«МУЛЬТИ КВИЗ»**

Санкт-Петербург
2020 г.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения интеллектуальной игры «Мульти Квиз» (далее – Игра), порядок участия и определение победителей.

1.2. Игра проводится в соответствии с планом городских массовых мероприятий Государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга (далее – Академия).

1.3. Игра - интеллектуальное соревнование между зарегистрированными индивидуальными пользователями или командами, представляющее собой разовое мероприятие.

1.4. Игра проводится на периодичной основе раз в два месяца в офлайн или онлайн режиме в зависимости от эпидемиологической обстановки в Санкт-Петербурге.

1.4.1. Режим офлайн включает в себя сбор всех команд на площадке Академии и проведение Игры в установленное время. О времени проведения Игры в офлайн режиме участники информируются за 5 рабочих дней посредством электронной почты указанной в форме регистрации участников.

1.4.2. Режим онлайн проводится посредством прямой трансляции в указанное время на веб-ресурсах Академии. О времени проведения Игры в онлайн режиме участники информируются за 20 календарных дней на официальных веб-ресурсах Академии.

1.5. Игра представляет собой серию вопросов, на которые необходимо ответить в течение установленного интервала времени. Темы вопросов самые разнообразные: от устройства атомного реактора до техники вышивания крестиком. Также вопросы могут объединены общей тематикой на протяжении всей Игры либо носить разнотипный характер. Для участников Игры не столько важны знания, сколько эрудиция и скорость реакции. Вопросы игры рассчитаны на разные сферы знаний и любой уровень подготовки, но большей частью ориентируются на логику.

2. Организаторы конкурса

2.1. Организатором Игры является Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга.

2.2. Конкурс проводится при поддержке Комитета по образованию.

3. Цель и задачи

3.1. Цель – развитие интеллектуального потенциала школьников Санкт-Петербурга;

3.2. Задачи:

- повышение мотивации участников к познавательной деятельности;
- обеспечение доступности, качества и эффективности образования на основе развития цифровых образовательных технологий;
- формирование ключевых компетентностей, обучающихся в различных областях.

4. Участники

4.1. Участники игры:

- Для офлайн режима: школьники Санкт-Петербурга, а также же все желающие принять участие, прошедшие предварительную регистрацию в возрасте от 7 до 18 лет.
- Для онлайн режима: школьники Санкт-Петербурга, Ленинградской области и других регионов Российской Федерации в возрасте от 7 до 18 лет.

4.2. Участники Игры имеет право получать информацию о порядке, месте и времени проведения Игры на всех официальных веб-ресурсах Академии и в адресной рассылке участникам Игры.

5. Порядок подачи заявок на участие

5.1. Подача заявок для участия в Игре осуществляется путем заполнения электронной формы регистрации, размещённой на официальных веб-ресурсах Академии.

5.2. Электронную форму регистрации заполняет капитан команды с указанием в специально отведенных ячейках информацию:

- Название команды;
- Фамилия И.О. (инициалы) каждого члена команды;
- Электронная почта каждого члена команды;
- Контактный номер телефона (по желанию участников команды).

5.3. В случае возникновения непредвиденных обстоятельств после истечения срока подачи заявок на изменение данных о команде, замена таких данных может быть произведена исключительно по личному разрешению Организационным комитетом Игры, не позднее, чем за день до игры.

6. Порядок проведения Игры

6.1. Игра проводится в формате викторины, состоящей из серии вопросов. Команда-победитель определяется исходя из набранных баллов за всю Игру. Платформа, на которой проводится Игра, автоматически подсчитывает баллы после каждого вопроса.

6.2. Игровой процесс в офлайн режиме: все зарегистрированные команды приглашаются на площадку проведения игры Организатором по электронной почте. На площадке проведения команда занимает специально отведённое место Организатором для каждой команды. Капитану команды необходимо предварительно скачать и установить приложение «Kahoot!» для своего мобильного устройства, которое имеет доступ в интернет. После сбора всех команд ведущим будет дан старт игры. Ведущий поочередно зачитывает вопросы, которые выводятся дополнительно на экран для всех зрителей и участников. На каждый вопрос отведено ограниченное время для ответа. После каждого вопроса на экране будет появляться правильный ответ и производиться подсчёт результатов.

6.3. Игровой процесс в онлайн режиме: командам (индивидуальному участнику) необходимо предварительно скачать и установить приложение «Kahoot!» для своего мобильного устройства, которое имеет доступ в интернет. Всем зарегистрированным участникам будет предоставлен доступ к Игре. На официальных веб-ресурсах Организатора будет вестись онлайн трансляция для всех команд. После входа всех команд (индивидуальных участников) в Игру в указанное время Организатором будет дан старт Игры. Ведущий поочередно зачитывает вопросы, которые выводятся дополнительно на экран, на каждый вопрос отведено ограниченное время для ответа. После каждого вопроса на экране будет появляться правильный ответ и производиться подсчёт результатов.

6.4. Ответы команд засчитываются по следующим критериям:

- правильность ответа;
- время на ответ, чем быстрее был дан ответ, тем больше баллов.

7. Условия участия

7.1. В одну команду могут входить игроки разных возрастов от 7 до 18 лет.

7.2. Количество человек в команде может быть:

- Для онлайн формата - от 1 до 4;

- Для офлайн формата – от 2 до 7.
- 7.3. Участие в Игре бесплатное.

8. Организационный комитет Игры

8.1. Состав организационного комитета для режима офлайн:

- ведущий;
- звукорежиссёр (технический эксперт);
- команда разработчиков вопросов;
- графический дизайнер;
- копирайтер/SMM-специалист;
- фотограф;
- технический персонал для подготовки помещения.

8.2. Состав организационного комитета для режима онлайн:

- ведущий;
- оператор (технический эксперт);
- команда разработчиков вопросов;
- графический дизайнер;
- копирайтер/SMM-специалист;
- фотограф.

8.3. Функции ведущего:

- озвучивание правил игры;
- зачитывание вопросов;
- зачитывание ответов;
- объявление результатов.

8.4. Функции звукорежиссёра (технический эксперт):

- подготовка оборудования;
- настройка оборудования;
- техническое сопровождение Игры.

8.5. Функции оператора (технического эксперта):

- подготовка оборудования;
- настройка оборудования;
- техническое сопровождение Игры.

8.6. Функции команды разработчиков вопросов:

- подбор вопросов и переработка их под формат Игры.

8.7. Функции графического дизайнера:

- графическое оформление каждого вопроса Игры;
- разработка баннеров для веб-ресурсов.

8.8. Функции копирайтера/SMM-специалиста:

- публикация анонса Игры;
- публикация пост-релиза и итогов Игры;
- общее информирование для привлечения участников.

8.9. Функции фотографа:

- фото сопровождение мероприятия;
- создание фото архива.

8.10. Функции технического персонала для подготовки помещения

- Уборка помещения до и после;
- Расстановка столов и стульев;
- Установка баннеров и пресс-воллов;
- Расстановка прочего инвентаря предназначенного для проведения Игры.

9. Подведение итогов Игры

9.1. Место, занятое каждой командой, зависит от количества набранных ею баллов за правильные ответы.

9.2. Результаты Игры будут подведены по окончании вопросов автоматически. По окончании Игры команды могут самостоятельно ознакомиться с результатами в приложении «Kahoot!» или на веб-ресурсах Академии.

9.3. Команда-победитель будет награждена специальным призом.

10. Заключительные положения

10.1. При возникновении ситуаций, не урегулированных данным положением, Академия оставляет за собой право выносить решения с целью разрешения подобных ситуаций. Такие решения являются окончательными.