

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении городской интерактивно-познавательной игры
«ХОТИМ ВСЕ ЗНАТЬ!»
приуроченной ко Всемирному Дню математики

I. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1.1. Городская интерактивно-познавательная игра «Хотим все знать!» (далее – Игра) – это организованная познавательная деятельность социальной, научной, творческой направленности. Игра способствует развитию навыков работы в команде, выявлению лидерских качеств, демонстрации общего кругозора, базовых знаний в IT-областях.

1.2. Организатором Игры является МАУ ДО ЦТР и ГО «Информационные технологии» г. Калининграда.

II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ

2.1. **Цель Игры** – развитие познавательного интереса и творческих способностей участников, пропаганда интеллектуальных игр.

2.2. **Задачи:**

- расширение кругозора участников;
- развитие и воспитание информационной культуры участников;
- развитие способностей применять знания;
- стимулирование творческого и логического мышления;
- формирование коммуникативных навыков и способностей;
- воспитание уважения к сопернику, умения работать в команде;
- воспитание ответственности за выполнение коллективной работы.

III. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ИГРЕ

3.1. В Игре могут принять участие обучающиеся 5-х классов общеобразовательных учреждений.

3.2. Участие в Игре командное. Состав команды – **5 человек**.

3.3. Участники команды из своего числа должны определить **капитана** команды.

3.4. Команда должна иметь **название, девиз и эмблему** в виде бэйджика у каждого участника.

3.5. Зарегистрироваться и участвовать в Игре могут не более двух команд от учреждения.

3.6 Игра проводится в очном формате на **платной** основе. Оплата организационного взноса составляет **175 рублей с каждого участника** (руководитель команды участвует бесплатно). Оплата производится через приложение Сбербанк-онлайн. Реквизиты прилагаются (см. Приложение 1). **Подтверждение оплаты прикрепляется в заявке.**

IV. СРОКИ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

4.1 Игра состоится **15 марта 2025** года по адресу: г. Калининград, улица Полковника Ефремова, дом 10, 2 этаж, Конференц-зал.

4.2 Регистрация участников Игры осуществляется путем заполнения яндекс-формы <https://clck.ru/3GSKxV> до **12.00 часов 12 марта 2025** года. **В зависимости от количества команд формируется количество игр. Время проведения игры для команды зависит от времени подачи заявки (чем раньше будет подана заявка участников, тем раньше по времени будет участвовать команда в игре).**

4.3. Игра начинается с представления команд (название, девиз) и представления жюри. У каждой команды будет модератор, который будет курировать команду на протяжении всей игры. Время проведения будет назначено **13 марта 2025 года**.

4.4. Игра состоит из **5 раундов**. Каждый раунд проходит в интерактивной форме с использованием фото- видео- и текстовых материалов.

В ходе Игры участники должны будут решать логические задания, отвечать на поставленные вопросы в условиях ограниченного времени.

1 раунд – «**Разминка**» (вопросы на общую эрудицию и на широту интересов);

2 раунд – «**Кругозор**» (вопросы из разных областей знаний);

3 раунд – «**Всемирный день математики**» (вопросы в области знаний о математике, ученых-математиков, истории, открытия и т.д.);

4 раунд – «**Красноречие**» (игра на широту словарного запаса, умения выражать свои мысли построением логических цепочек);

5 раунд – «**Головоломка**» (командное задание, стимулирующее скорость мышления коллективного разума).

4.5. Выполнение заданий производится участниками самостоятельно, без посторонней помощи. От участников потребуются: логика, сообразительность, эрудиция, умение работать в команде.

4.6 Критерии оценивания раундов:

- 1 раунд «Разминка» - 1 балл за каждый правильный ответ;
- 2 раунд «Кругозор» - 2 балла за каждый правильный ответ;
- 3 раунд «Тематический»- 2 балла за каждый правильный ответ;
- «Красноречие» - за каждое отгаданное слово начисляется 1 балл;
- «Головоломка» - чем меньше время на решение головоломки, тем больше баллов получает команда (от 1 до 6 баллов);
- Дополнительный балл команда получает за

V. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ИГРЫ

5.1. Определение победителей проводится членами жюри Игры на основании заработанных баллов. При равенстве баллов более высокое место занимает команда с большим числом максимальных оценок за отдельные раунды.

5.2. Все участники Игры получают сертификаты. Победители – награждаются дипломами и памятными призами. Педагогам, подготовившим участников, вручаются благодарственные письма.

VI. КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Координатор Игры: Бордачева Марина Федоровна, методист МАУ ДО ЦТР и ГО «Информационные технологии», конт. номер 8911 865-51-00

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
города Калининграда Центр творческого развития и гуманитарного
образования «Информационные технологии»
(МАУ ДО ЦТР и ГО «Информационные технологии»)

Юридический адрес: 236029, Калининград, ул. Полковника Ефремова, д. 10
Фактический адрес: 236029, Калининград, ул. Полковника Ефремова, д. 10
Телефон: 8 (4012) 322-977
Эл. почта: citois@edu.klgd.ru

Директор: Кулишов Андрей Сергеевич (действует на основании Устава)

ИНН 3906139984 / КПП 390601001

ОКТМО 27701000

КБК 000000000000000000130

Банковские реквизиты:

**Комитет по финансам (МАУ ДО ЦТР и ГО «Информационные
технологии», л/с 80273J01830)**

Расч. счет 03234643277010003500

**ОТДЕЛЕНИЕ КАЛИНИНГРАД БАНКА РОССИИ//УФК по
Калининградской области г Калининград**

Р.сч банка 40102810545370000028

БИК 012748051