

Положение
о дистанционной - интернет игре-конкурсе
“Информационный биатлон”
среди учащихся 5-9 классов

I. Общая часть

Игра - конкурс позволяет участникам блеснуть своими творческими способностями, умением работать в команде, быстро и чётко отвечать на поставленные вопросы. Кроме того, игра даёт возможность выявить лучшего среди всех команд-участников. Команда, набравшая большее количество баллов за все задания, получает призы от

Дистанционная форма проведения позволяет:

- ✓ *предлагать задания, для решения которых требуется больше времени, чем на очных предметных олимпиадах;*
- ✓ *пользоваться всемирной сетью Интернет.*

Дистанционная игра-конкурс по информатике проводится объединением учителей информатики 2 раза в год по 8 этапов каждый. Данная викторина позволяет решить следующие задачи:

- *повышение интереса учащихся школы к информатике;*
- *активности дистанционного взаимодействия.*

Викторина направлена на вовлечение школьников в активную дистанционную творческую деятельность, направленную на:

- *повышение уровня знаний по информатике,*
- *развития познавательной активности,*
- *развитие навыков дистанционного взаимодействия,*

- *поднятие духа соревнования.*

Мы приглашаем учеников 5 – 9 классов принять участие в этом конкурсе.

Цель конкурса:

Популяризация информатики, рассмотрение примерного круга вопросов, которыми занимается наука и постановка проблемы выбора, направления уровня подготовки школьников 5 – 9 классов.

II. Содержание конкурса

Игра состоит из 8 этапов. Каждую новую неделю с момента старта начинается новый этап. Игра занимает ровно 2 месяца. В каждом туре командам предлагается прислать ответ на одно задание: это могут быть либо несколько теоретических вопросов на произвольные темы, либо это может быть какое-то творческое задание, либо вопросы на знание «компьютерной» истории... Нет никаких рамок. Зачастую командам приходится сталкиваться с чем-то новым каждый раз. Такой подход делает игру разнообразной и непредсказуемой.

К моменту старта очередного этапа, задания на предыдущий этап уже должны быть сданы.

III. Участники конкурса

В викторине может принять участие команда состоящая из учащихся по желанию с 5 по 9 класс. В команде может быть не более 5 человек.

Для проведения викторины формируются его Оргкомитет. В состав Оргкомитета входят преподаватели информатики.

IV. Правила отправления заданий на викторину

Вопросы по темам дистанционной интернет-викторины будут размещены 22 октября на сайте <http://rev.my1.ru/> разделе “**Внутришкольные конкурсы – Информационный биатлон**”. Ответы на викторину участник высылает **не позднее – 24 часов дня, предшествующего дню начала следующего этапа.** Участник, приславший работу позднее указанного времени будет наказан штрафом в виде снятия 25% от общего числа баллов.

V. Подведение итогов конкурса

Рейтинг-таблица результатов, помещаются на сайт в разделе “**Внутришкольные конкурсы – Информационный биатлон – Результаты игры-конкурса**”.

VI. Награждение призеров и победителей

Призеры и победители викторины будут награждены дипломами и грамотами. Все участники получают именной сертификат участника.

Дополнительная информация:

Адрес сайта:

<http://rev.my1.ru/>

Примерные названия этапов конкурса и максимальное количество баллов за конкурс:

1. **Разминка** - Максимум баллов: 50
2. **Антивирусная индустрия** - Максимум баллов: 60
3. **«Хитрости на экзаменах»** - Максимум баллов: 50
4. **Операционные системы** - Максимум баллов: 60
5. **«Рекламная пауза»** - Максимум баллов: 50
6. **«Тропа Биатлониста»** - Максимум баллов: 60
7. **Задание от школьного парламента.** - Максимум баллов: 50
8. **"Финальный рывок"** - Максимум баллов: 60