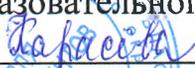


СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела Северного
образовательного округа


Н.В.Карасёва

УТВЕРЖДАЮ

Директор КОГОБУ СШ с
УИОП г.Белой Холуницы


Н.В.Кашина

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления образования
Беложолуницкого района


Е.Н.Огнева

СОГЛАСОВАНО

Руководитель структурного
подразделения КОГОАУ КФМЛ
ИЦОД "IT-куб" Белая Холуница


А.Л.Соколов

ПОЛОЖЕНИЕ

об окружной онлайн игре «IT марафон» для обучающихся 8-11 классов образовательных организаций Северного образовательного округа

1. Общие положения

1.1. Интеллектуальная онлайн игра «IT марафон» для обучающихся 8-11 классов образовательных организаций Северного образовательного округа (далее Игра) проводится Кировским областным государственным общеобразовательным бюджетным учреждением «Средняя школа с углубленным изучением отдельных предметов г. Белой Холуницы» (далее КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы) совместно с Центром цифрового образования детей "IT-куб" Белая Холуница.

1.2. Настоящее Положение устанавливает порядок, сроки и место проведения Игры, определяет категорию участников, критерии оценки, порядок подведения итогов и определение победителей.

2. Цели и задачи Игры

2.1. ЦЕЛЬ ИГРЫ — дать возможность максимально широкому кругу школьников принять участие в интересных и увлекательных состязаниях, а также продемонстрировать свои знания и умения в области информатики, повышение уровня знаний школьников об интернете и общей цифровой грамотности, совершенствование навыков обучающихся в области IT-технологий.

2.2. Задачи ИГРЫ:

- привлечение школьников к изучению современных IT-технологий;
- повышение интереса школьников к использованию компьютерных программ в учебной и практической деятельности;
- использование универсальных возможностей IT-технологий на практике;
- выявление творчески одаренных детей, формирование интереса к научно-техническому творчеству;

- совершенствование знаний, умений и навыков работы с компьютером и различными видами электронных устройств;
- формирование навыков использования интернета;
- формирование устойчивого интереса к ориентации и выбору будущих профессий.

3. Организаторы и жюри Игры

3.1. Игру организует и проводит КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы совместно с Центром цифрового образования детей "IT-куб. Белая Холуница".

3.2. Руководство Игр осуществляет Оргкомитет, действующий на основании приказа директора КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы и настоящего Положения.

3.3. Оргкомитет:

- разрабатывает Положение об Игре, которое определяет порядок и условия проведения Игры;
- принимает материалы участников Игры;
- определяет состав жюри и порядок его работы;
- по итогам работы жюри подводит итоги Игры.

3.4. Для оценки работ обучающихся, участвующих в Игре, и для подведения итогов онлайн игры «IT Марафон» оргкомитетом создается жюри.

3.5. Жюри Игры формируется из:

- педагогических работников КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы;
- педагогических работников образовательных организаций Северного образовательного округа;
- работников управления образования Белохолуницкого района.

3.6. Оргкомитет и Жюри Игры:

Состав оргкомитета:

Кашина Н.В., директор КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы, председатель Оргкомитета;

Изергин А.Л., заместитель директора КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы;

Соколов А.Л., руководитель структурного подразделения КОГОАУ КФМЛ IT-CUBE Белая Холуница (по согласованию).

Состав Жюри:

Председатель жюри:

Изергин А.Л., заместитель директора КОГОБУ СШ с УИОП г. Белой Холуницы.

Игра проводится в электронном виде

5. Согласно на обработку персональных данных
Принимая участие в Игре, участники соглашаются:

- на обработку Организатором персональных данных, в порядке, предусмотренном Федеральным законом «О персональных данных». Обработка персональных данных осуществляется в целях исполнения условий настоящего Положения, а также вручения награды и включает в себя: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение),

- подписывает протокол результатов Игры
- передает протокол решения и результаты в Оргкомитет Игры.

4. Сроки и порядок проведения Игры.

4.1. Онлайн Игра проводится для обучающихся 8-11 классов без предварительного отбора, в прямом эфире и с использованием компьютерного варианта проведения.

4.2. Игра проводится 22.03.2023г.

4.3. Участие в Игре бесплатное

4.4. В Игре принимают участие команды в составе 5 человек из числа обучающихся школ. Количество команд от школы – не ограничено.

4.5. Для участия в Игре необходимо подать заявку в электронном виде на электронный адрес bhysl@yandex.ru (Приложение 1) и зарегистрироваться в группе ВК.

4.6. Для участия команда выбирает командира. Командиру команды нужно вступить в закрытую группу «ВК» «IT марафон СОО» до 20.03.2023г. В личные сообщения группы направить данные о команде (название и состав).

4.7. Заявки принимаются с 13.03.2023г. по 20.03.2023г.

4.8. Игра пройдет в прямом эфире на платформах Яндекс.Телемост и Quizizz. Для участия в Игре командам необходимы два компьютера с выходом в Интернет. Ссылки будут отправлены в день проведения Игры на указанную в заявке электронную почту. Все задания будут выдаваться во время трансляции всем командам одновременно.

4.9. В ходе игры участники должны будут ответить на поставленные вопросы в условиях ограниченного времени. Все вопросы связаны с развитием цифровых навыков.

4.10. Игра состоит из 5 туров:

- Разминка (5 заданий);
- Криптография (3 задания)
- Работа с электронными таблицами. Microsoft Excel (1 задание)
- Тест на знание информационной безопасности (10 вопросов).
- Назови понятие (5 вопросов).

За каждое задание баллы начисляются автоматически в программе.

Подведение итогов и награждение победителей.

4.11. Победителями становятся команды, набравшие наибольшую сумму баллов.

4.12. Победители награждаются дипломами 1, 2 и 3 степеней, ценными подарками. Остальные участники получают сертификаты участников онлайн игры «IT Марафон» в электронном виде.

5. Согласие на обработку персональных данных

Принимая участие в Игре, участники соглашаются:

- на обработку Организатором персональных данных, в порядке, предусмотренном Федеральным законом «О персональных данных». Обработка персональных данных осуществляется в целях исполнения условий настоящего Положения, а также вручения награды и включает в себя: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение),

извлечение, использование, передачу (распространение), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение, либо путем совершения иных действий (операций) с персональными данными, совершаемых с использованием средств автоматизации или без использования таких средств;

- с правом Организатора и членов Профессионального жюри обмениваться между собой информацией, в том числе обрабатывать информацию, связанную с участием в Игре участника (включая информацию относительно персональных данных участников);

- в случае признания участника победителем (призером) их имена, изображения, в том числе фотографии, интервью, а также информация, предоставленная участником Организатору, могут быть использованы Организатором в целях информирования третьих лиц о проведении Игры, без дополнительного согласия участников и без уплаты за это какого-либо вознаграждения;

- если участник не направил в адрес Организатора в течение 2 (двух) календарных дней с момента подачи заявки на Игру отказ от принятия правил Игры и условий настоящего Положения, а также совершил действия по продолжению участия в Игре, правила и условия считаются принятыми участником.

ФОРМА ЗАЯВКИ
на участие в онлайн – игре «IT Марафон»

Название ОО _____

Электронный адрес ОО _____

Ссылка на страницу руководителя в социальной сети «VK»

Название Команды _____

Ф.И.О командира команды _____

Ссылка на страницу командира команды в социальной сети «VK»

Количество Участников _____

Координатор игры

Ф.И.О. _____

Адрес электронной почты _____