****

**ПОЛОЖЕНИЕ  
о проведении брейн-ринга   
«Информатика и информационная безопасность»   
среди студентов ГПОУ ЯО Ярославский колледж индустрии питания в рамках предметной недели информатики**

**СОГЛАСОВАНО**

Председатель МК по направлению

«Общеобразовательная подготовка»

О.Н. Шишленок

|  |  |
| --- | --- |
| **СОДЕРЖАНИЕ** | |
| 1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ………………………………………………..** | **3** | |
| 1. **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ ………………………………………………..** | **3** | |
| 1. **ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ …………………………………………………** | **3** | |
| 1. **ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ …………………………………….** | **4** | |
| 1. **ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ИГРЫ ………………….………..** 2. **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ОТВЕТОВ ИГРЫ ……………………………** | **4**  **4** | |
| **ПРИЛОЖЕНИЯ………………………………………………………….** | **6** | |

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Положение о проведении брейн-ринга «Информатика и информационная безопасность» определяет порядок и условия проведения брейн-ринга (далее – Игры) среди студентов колледжа.

1. **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ**

2.1. Цель Игры – повышение интереса студентов к изучению информатики.

2.2. Задачи Игры:

* формирование интереса к изучению информатики;
* расширение кругозора обучающихся;
* развитие логического мышления обучающихся через решение нестандартных задач.

1. **ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ**
   1. Организатором Игры является ГПОУ ЯО «Ярославский колледж индустрии питания» (далее – колледж).
   2. Разработчиками Игры являются преподаватели информатики (далее – Организационный комитет): Новиков А.В., Александрова И.А..
   3. К участию в Игре приглашаются студенты колледжа.
   4. Игра проводится с 23 по 30 ноября 2021 года.
   5. Адрес проведения конкурса: г. Ярославль, ул. Советская, д. 77 (кабинет № 20), ул. Угличская, д. 24 (кабинет № 34).
   6. Жюри действует в составе председателя и членов жюри.

Председатель жюри – Новиков В.С., заместитель директора по учебной работе.

Члены жюри:

1) Новиков А.В., преподаватель информатики,

2) Александрова И.А., преподаватель информатики.

Функции жюри включают в себя разработку материалов заданий, оценку результатов выполнения заданий, определение кандидатур победителей и призеров игры.

1. **ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**
   1. Информация о проведении Игры размещается на сайте колледжа.
   2. В Игре принимают участие студенты 1 и 2 курсов колледжа.
   3. Игра представлена в форме викторины, состоящей из 40 вопросов.
   4. Ответ дается на каждый вопрос.
   5. Игра проводится в каждой группе отдельно.
   6. Группа разбивается на несколько команд по 4-5 человек.
   7. Подсчет результатов по каждому участнику производится программой автоматически в Excel.
2. **ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ИГРЫ**
   1. Итоги Игры подводятся в командном первенстве по набранному количеству баллов и скорости выполнения.
   2. Победители Игры в командном первенстве награждаются дипломами.
   3. Решения Жюри оформляются соответствующим протоколом, который подписывается Председателем.
   4. Сообщение о результатах Игры публикуется на сайте колледжа.
3. **КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ОТВЕТОВ ИГРЫ**
   1. Правильность ответа.
   2. Скорость ответа.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

*Приложение 1.*

**Протокол брейн-ринга**

**«Информатика и информационная безопасность»**

**Место проведения:** ГПОУ ЯО «Ярославский колледж индустрии питания».

**Дата проведения:** 23-30 ноября 2021 года.

**Количество участников:** ………… человек.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название команды** | **Группа** | **Коли-чество баллов** | **Место** |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |
| 16 |  |  |  |  |
| 17 |  |  |  |  |
| 18 |  |  |  |  |
| 19 |  |  |  |  |

**Состав жюри:** Председатель жюри: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Члены жюри брейн-ринга: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_