Додаток до листа

**Регламент Чемпіонату Чернівців з інженерних наук для учнів старших класів ЗСО 2024 року**

**Формат:** офлайн з ведучими (від НТУ "ХПІ"), командні інтелектуальні змагання (авторські вікторини від НТУ "ХПІ").

**Етапи:** відбіркові етапи по “кущах” (всього 4 дні, де 1 день = 1 “кущ”) та фінал серед переможців відбіркових етапів (1 день).

**Дати проведення:** відбіркові етапи з 10.06 по 13.06; фінал 14.06.

**Програмне забезпечення для проведення змагань:** платформа Kahoot (від НТУ"ХПІ").

*Кущовий принцип* відбіркових етапів полягає в тому, що обрана школа, як майданчик запрошує до себе 5 сусідніх шкіл (команд від цих шкіл), таким чином утворюється “кущ”. Тобто щодня з 10.06 по 13.06 в одному з чотирьох “кущів” відбувається відбірковий етап в якому приймають участь від шести шкіл (кожна школа приймає участь тільки в одному відбірковому дні та, відповідно, в одному з чотирьох “кущів”). Кількість команд від однієї школи не обмежується.

*Команди* - це групи учнів від класів шкіл по 3-6 осіб (з досвіду оптимальна кількість учасників в команді - 5). Кожна команда при попередній реєстрації зазначає свою назву, яку не змінює під час всіх ігор. Назва команди повинна складатися НЕ більше ніж з 10 символів, в т.ч. номеру школи цієї команди цифрами (обов'язково).

Кожен учасник кожної команди для участі у чемпіонаті повинен мати при собі смартфон або інший бездротовий гаджет зі швидким мобільним інтернетом.

**Чемпіонат буде проходити в форматі інтелектуальних змагань в Kahoot-вікторини за п'яти інженерними темами.**

У відбірковому етапі п’ять вікторин за темами:

- енергетика;

- електромеханіка, електропривід та електроніка;

- прикладна механіка та матеріали;

- машинобудування;

- транспорт.

В кожній вікторині буде 10 питань. Підрахунок балів в кожній вікторині автоматично ведеться за допомогою платформи Kahoot. Підбиття підсумків відбіркового етапу - це сума балів п’яти вікторин по кожній команді.

До фіналу виходять три кращих команди з кожного відбіркового ігрового дня.

В фіналі будуть змагатися 12 команд (по три кращих від кожного ігрового дня). В фінальній вікторині буде 25 питань. Тематика - мікс з усіх зазначених вище тем. Підбиття підсумків фіналу та визначення переможців відбувається в результаті підрахунку балів платформою Kahoot.

**Сценарій проведення одного дня відбіркового етапу**

В обраних школах для проведення відбіркового етапу (“кущі”) **необхідно підготувати:**

* актову залу на 150-200 осіб (необхідне обладнання: проєктор та екран або велика мультимедійна дошка; ноутбук для виведення зображення з браузеру на великий екран; мікрофон та колонки);
* 5 навчальних кабінетів (необхідне обладнання: проєктор та екран або мультимедійна дошка; ноутбук для виведення зображення з браузеру на екран);
* команду співробітників, які будуть допомагати командам переміщатися між кабінетами за встановленим графіком.

**Особливість відбіркового етапу** полягає в тому, що всі команди цього відбіркового дня діляться на п'ять груп команд, які по кругу переходять до наступного кабінету кожні 20 хвилин. В кожному з п'яти кабінетів є свій ведучий (від НТУ "ХПІ"), що поспіль проводить п'ять вікторин за своєю темою. Таким чином ведучі залишаються в кабінеті, а групи команд синхронно переходять від кабінету до кабінету. Після п'яти переходів всі команди зіграють п'ять вікторин на всі зазначені теми. Ітогові бали за всі вікторини підсумовуються та за найбільшою сумою визначаються три найсильніші команди в відбірковому етапі (бали рахуються по сумі результатів, які беруться зі звіту Kahoot). Результати оголошуються в актовій залі на заключній зустрічі всіх команд цього дня відбіркового етапу.

*Наприклад: всього у першому дні відбіркового етапу приймає участь 30 команд. Тоді всі вони поділяються на 5 групп команд, в кожній групі відповідно 6 команд. Кожна группа команд йде до свого першого кабінету де грає в першу вікторину, через 20 хвилин закінчуються вікторина та відбувається перехід всіх груп команд до свого наступного кабінету і так циклічно повторюється поки всі групи команд не пройдуть всі п'ять кабінетів (тобто зіграють в п'ять кахутів на різні теми).*

**В таблиці наведено схему маршруту груп команд за часом та кабінетами** (10:00 взято, як приклад відправної точки для розрахунку), відповідний колір відповідає одному часовому проміжку

|   | кабінет 1 | кабінет 2 | кабінет 3 | кабінет 4 | кабінет 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Група команд 1 | 10:00 | 10:20 | 10:40 | 11:00 | 11:20 |
| Група команд 2 | 11:20 | 10:00 | 10:20 | 10:40 | 11:00 |
| Група команд 3 | 11:00 | 11:20 | 10:00 | 10:20 | 10:40 |
| Група команд 4 | 10:40 | 11:00 | 11:20 | 10:00 | 10:20 |
| Група команд 5 | 10:20 | 10:40 | 11:00 | 11:20 | 10:00 |

**Таймінги:**

20 хвилин - загальний збір в актовій залі, вступне слово, пояснення учасникам, що і як буде відбуватись в цей ігровий день (відбірковий етап);

5 хвилин - перехід груп команд до "першого" кабінету;

15 хвилин - перша Kahoot-вікторина;

5 хвилин - перехід груп команд до "другого" кабінету;

15 хвилин - друга Kahoot-вікторина;

5 хвилин - перехід груп команд до "третього" кабінету;

15 хвилин - третя Kahoot-вікторина;

5 хвилин - перехід груп команд до "четвертого" кабінету;

15 хвилин - четверта Kahoot-вікторина;

5 хвилин - перехід груп команд до "п'ятого" кабінету;

15 хвилин - п'ята Kahoot-вікторина;

15 хвилин - перехід груп команд до актового залу та підрахунок балів для визначення переможців;

15 хвилин - загальний збір в актовій залі, підбиття підсумків, визначення команд переможців (три перших місця по балах) цього ігрового дня (відбіркового етапу), які продовжать змагання в фіналі;

**Сценарій проведення фіналу**

Приміщення: актова зала.

Обладнання: для актової зали, таке ж саме, як для відбіркового етапу.

Кількість команд та учасників: 12 команд (до фіналу виходить по три команди від “куща”, з кожного відбіркового етапу). В кожній команді по 3-6 учасників, але оптимальна кількість 5 учасників в команді.

**Таймінги:**

10 хвилин - вступне слово.

5 хвилин - підключення до Kahoot вікторини.

45 хвилин - фінальна гра.

15 хвилин - підбиття підсумків, вручення грамот командам фіналістам та нагородження трьох команд переможців за 1, 2, 3 місця.