

УТВЕРЖДАЮ
Директор СЛИ
от «__» _____ 2022 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О КОНКУРСЕ
«Интеллектуальное шоу «Битва умов»
по направлению «Информационные системы и технологии»

Сыктывкарского лесного института (филиала)
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего
образования «Санкт-Петербургский государственный лесотехнический университет
имени С.М. Кирова»

Сыктывкар, 2022

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее положение определяет порядок организации и проведения конкурса - «Интеллектуальное шоу «Битва умов» (далее - Конкурс) в Сыктывкарском лесном институте (филиале) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный лесотехнический университет имени С.М. Кирова» (далее - СЛИ).

1.1. Цели Конкурса

- вызвать интерес у студенческой молодежи к профессиям технической направленности в категории «Человек-техника»;
- сформировать личностные и профессиональные качества человека труда.

1.2. Задачи Конкурса

- позиционирование рабочих профессий, повышение их престижа и значимости у современной молодежи;
- формирование у молодежи профессиональной направленности поведения, развитие и совершенствование трудовых умений и навыков в направлении познания своей профессии и себя;
- воспитание у подрастающего поколения уважения, чувства командного духа и уверенности в себе;
- развитие сотрудничества и партнерства образовательных организаций Лесного образовательного кластера Республики Коми (далее - ЛОК РК).

1. ПОРЯДОК УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

2.1. Участниками Конкурса являются образовательные организации ЛОК РК, осуществляющие подготовку студентов по укрупненным группам направлений подготовки 09.00.00 «Информатика и вычислительная техника» и 10.00.00 «Информационная безопасность».

2.2. Каждая образовательная организация для участия в Конкурсе направляет заявку через Яндекс-форму и формирует команду участников из 5 человек. Приветствуется и участие болельщиков.

2.3. Для подготовки и проведения Конкурса формируется организационный комитет из числа представителей образовательных организаций ЛОК РК, задача которых обеспечить участие своей команды в Конкурсе, а также контролировать её подготовку, разрешая все необходимые организационные вопросы.

2.4. Организационный комитет Конкурса вправе вносить изменения в условия проведения Конкурса.

2.5. Организационный комитет определяет состав жюри, порядок, сроки проведения и техническое обеспечение данного Конкурса.

2. СРОКИ И СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

3.1. Конкурс проводится ежегодно в ноябре или декабре месяце и посвящается Всероссийскому фестивалю науки «НАУКА+0».

3.2. Программа Конкурса разработана Сыктывкарским лесным институтом, который является инициатором и основным организатором данного мероприятия.

3.3. Конкурс состоит из 4 заданий:

Первое задание - «Приветствие команд» (до 3 минут). Каждая команда начинает свое выступление с презентации себя. Это разминка перед главными испытаниями. У каждой команды должно быть название, девиз и эмблема.

Второе задание – интеллектуальный конкурс «Викторина «Кибер-квиз». Викторина будет представлена в виде игры «КвизПлиз». Будет три блока с вопросами или небольшими заданиями. У каждого вопроса будет своя цена, с каждым последующим блоком будет увеличиваться цена за правильный ответ на вопрос, а также сложность задания. В викторине будут вопросы и задания из различных сфер информационных технологий.

Третье задание – «Конкурс «Капитанов». Для выполнения этого задания команда заранее должна выбрать капитана. Капитанам предстоит выполнить несколько заданий, которые проверят их умения логически мыслить и решать загадки.

Четвёртое задание – «Творческий конкурс». Каждая команда получит тему, связанную с профессией в сфере информационных технологий. Темы будут выданы в случайном порядке в Telegram-канале. Команда должна будет сверстать сайт (3-5 страниц) на полученную тему с применением html, css и JavaScript, разместить материалы в репозитории GitHub, чтобы сайт был доступен на GitHub page по домену *название_команды*.github.io и провести мини-экскурсию по сайту. Допускается применение CSS и JS фреймворков.

3.4. Помимо основных конкурсных заданий проводится конкурс и для болельщиков - блиц-опрос на тему знаний информационных технологий.

3.5. Первое, третье и четвёртое задания оцениваются по 5 бальной системе. Второе задание оценивается исходя из количества набранных правильных ответов. Все результаты суммируются.

3.6. В случае, если несколько команд набирают одинаковое количество баллов и занимают призовое место, между ними проводится блиц-тур. Команда, набравшая большее количество баллов, занимает призовое место.

3. ПРОЦЕДУРА ОЦЕНИВАНИЯ КОНКУРСА

4.1. Для объективной оценки команд - участников Конкурса создается компетентное жюри из числа специалистов-практиков в соответствии с темой конкурса.

4.2. Из числа жюри выбирается председатель и назначается секретарь, который осуществляет контроль за надлежащей процедурой оценивания заданий членами жюри, заполняет итоговый протокол, считает и объявляет результаты.

4.3. Все результаты конкурсов жюри фиксирует в оценочном листе, проставляя нужное количество баллов (приложение 1).

4.4. Второе задание викторина «Кибер-квиз» и третье задание «Конкурс «Капитанов» оцениваются отдельно. Баллы за неправильные ответы не вычитаются из общей суммы. Баллы рассчитываются согласно количеству правильных ответов с учетом определенного коэффициента.

В викторине коэффициент зависит от блока вопросов: в первом блоке коэффициент – 1, во втором – 2, в третьем – 3.

В конкурсе «Капитанов» коэффициент зависит от скорости выполнения задания. Если капитан команды справляется с заданием за установленное конкурсом время (например, 2 минуты), коэффициент равен 1, если быстрее, чем половина установленного времени (быстрее 1 минуты), коэффициент – 2.

4. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА

5.1. После окончания всего Конкурса жюри подводит общий итог встречи, указывая общее количество баллов и средний балл по каждой команде в отдельности.

5.2. В соответствии с количеством полученных баллов определяются победитель и призеры Конкурса.

5.3. Команды-победители награждаются дипломами I, II и III степени и памятными подарками.

5.4. Команды, не занявшие призовые места, получают дипломы участников Конкурса.

5.5. Информация о Конкурсе и его итогах размещается на сайте СЛИ в разделе «Новости».

6. КОНТАКТЫ

6.1. Конкурс проводится на площадке Сыктывкарского лесного института, начиная с 2015 года, и является финалистом республиканского конкурса молодежных проектов в номинации «Профессиональная ориентация молодежи».

6.2. Вопросами общей организации и проведения данного Конкурса занимается отдел обеспечения образовательной, научной и инновационной деятельности Сыктывкарского лесного института.

6.3. Место проведения Конкурса: 167982, г. Сыктывкар, ул. Ленина, д. 39, корпус I, актовый зал.

6.4. Регистрация проходит по форме: <https://forms.yandex.ru/u/634c61ce74db9408ba745fa7/>

6.5. Вся дополнительная информация размещена в telegram канале <https://t.me/+wf5jEa0M52YxNGJi>.

6.6. Вопросы можно задавать организаторам в Telegram либо через Telegram-бот Конкурса: https://t.me/a_battle_of_wits_2022_bot.

Контакты студентов-организаторов конкурса:

- Мальцева Софья Алексеевна, Telegram: @SofieLine
- Никифорова Полина Алексеевна, Telegram: @PoNi_02

