

Изменения в Положении о проведении
Городского конкурса «Битва логиков» для обучающихся 7-11 классов
муниципальных общеобразовательных организаций города Екатеринбурга

Пункт 14.2. читать в следующей редакции:
«Заключительный этап проводится дистанционно.»

Пункт 15.2. читать в следующей редакции:
«Заключительный этап.

Программа проведения заключительного этапа размещается на странице Мероприятия не позднее 5 рабочих дней до начала его проведения.

Участникам заключительного этапа предлагается решить наибольшее количество однотипных логических задач-головоломок различного уровня сложности.

Задания заключительного этапа представляют собой серию задач в среде компьютерной программы Sherlock, основанной на логической задаче Эйнштейна.

Задания выполняются коллективно всеми участниками команды на компьютере.

Для соблюдения норм СанПиН через 20 минут после начала тура игроки меняются местами.

Продолжительность выполнения заданий: **30 минут.**

Правила выполнения заключительного этапа: предлагается решить наибольшее количество однотипных логических задач-головоломок различного уровня сложности.

Техническое обеспечение участников на мероприятии осуществляет самостоятельно (наличие ПК, установка программы zoom, Sherlock).

Задания выполняются участниками в соответствии с требованиями, установленными Организатором Мероприятия (Приложение № 2).

Получение заданий участниками: первое задание все участники получают одновременно путем случайной выборки из базы Организатора. Очередное задание команда получает непосредственно после успешной сдачи предыдущего. Задания выполняются участниками в соответствии с правилами, установленными Организатором Мероприятия.

Организатор оставляет за собой право не принимать к рассмотрению задания, не соответствующие требованиям.

Оценивание выполненных заданий осуществляется в соответствии с критериями, установленными Организатором и указанными в настоящем положении (п. 20).

По результатам экспертизы выполненных заданий Оргкомитетом и жюри составляется рейтинг участников заключительного этапа и формируется список победителей и призеров.

Приложение 2 читать в следующей редакции:

«Правила выполнения заданий заключительного этапа

На заключительном этапе командам предлагается решить максимальное число задач в среде компьютерной программы Sherlock, основанной на логической задаче Эйнштейна за фиксированный отрезок времени на компьютере. Правильность выполнения очередного задания оценивается непосредственно в момент сдачи задания в режиме реального времени. Членами жюри фиксируется правильность выполнения задания и время, затраченное на его выполнение.

Заключительный этап проводится дистанционно, каждая команда – участница заключительного этапа работает на базе образовательного учреждения Участника.

На заключительном этапе командам предлагается решить максимальное число задач за фиксированный отрезок времени (30 минут) на компьютере.

С целью обеспечения прозрачности проведения конкурса и равных условий для всех участников необходимо организовать трансляцию работы команды через Zoom-конференцию. Для этого силами образовательной организации Участника организуется видеосъемка рабочего места Участника во время состязания с названием команды в виде таблички на мониторе.

Правильность выполнения очередного задания оценивается непосредственно в момент сдачи задания в режиме реального времени. Организатор со стороны Участника обеспечивает фиксацию на камеру смартфона экран монитора перед открытием последней карточки так, чтобы было виден таймер игры. Затем участником открывается последняя карточка и делается еще один фотокадр, подтверждающий успешность выполнения задания. Фото отправляются через WhatsApp Организатору турнира. Можно фотоотчет заменить на видеофрагмент, содержащий момент открытия последней карточки (в обоих случаях организатор со стороны Участника, выполняющий фиксацию результата, обязан обеспечить читаемость номера разложенной доски и времени).

Членами жюри фиксируется правильность выполнения задания и время, затраченное на его выполнение. Участник получает номер следующей игровой доски. Данные о выполнении задания заносятся в общую турнирную таблицу, доступную всем участникам соревнования в он-лайн режиме.

Идентификатор конференции и номер WhatsApp Организатором будут предоставлены Участникам заключительного этапа за день до проведения заключительного этапа на электронную почту, указанную в заявке Участника.»