

1. **Название игры - «Компьютерный интеллект»**
2. **Участники игры – команды учащихся 5-11 классов, в каждой команде от 3 до 5 человек, количество команд от учебного заведения не ограничено. У каждой команды должен быть координатор (учитель, родитель, студент, старшеклассник)**
3. **Цель:**
 - **проверить механизм действия сетевого общения,**
 - **Выяснить уровень этикета общения детей в Интернете,**
 - **Отработать навыки пользования электронной почтой,**
 - **Создать условия для включения в единое информационное пространство области детского сообщества.**

4. Правила и краткое описание хода игры

Есть 30 уникальных рисунков с изображением компонентов компьютера, портретов создателей вычислительной техники, элементов логических схем и др. с унифицированными идентификаторами. Изображения всех 30 рисунков будут разосланы командам, по одной на каждую команду. Для того чтобы получить рисунок, необходимо зарегистрироваться. В течение суток по электронной почте будет выслано изображение.

Задача команд – собрать максимально полную коллекцию, большую, чем у остальных команд. Для связи с другими командами используется электронная почта. Каждая марка - 1 балл. Работа усложняется тем, что у многих команд первоначально высланные марки будут одинаковые, (рисунков должно быть меньше, чем команд).

По окончании игры необходимо прислать архив с имеющимися рисунками и отчёт о том, как коллекция собиралась: была ли какая-то стратегия, какими средствами пользовались, что приносило наибольший эффект, какие были трудности, с какими командами было приятно общаться, какие команды не отреагировали на просьбу и др.

За отчёт к баллам за коллекции будет добавлено

- Командам, набравшим до 10 коллекционных баллов – до 5 баллов
- Командам, набравшим от 10 до 20 коллекционных баллов – до 10 баллов
- Командам, набравшим от 20 до 30 коллекционных баллов – до 20 баллов.

Точное распределение этих баллов будет зависеть от полноты и откровенности отчета.

Пункты	Пояснение
Необходимые знания	Устройство компьютера, история развития ЭВМ и др.
Возрастная группа	любая
Даты начала и окончания игры	30 апреля – 7 мая
Срок проверки разработчиком	До 7 дней
Форма проверки	Обычная
Оценка в баллах	50
Критерии оценки	1 марка=1 балл, за качество отчёта о работе – до 20 баллов.
Требования к форме представления результатов проекта	Альбом с коллекцией изображений (т.е. папка с картинками-рисунками)
Сводный отчет для разработчика	Нужен

Критерии оценки отчетов

Критерий	Максимальное кол-во баллов
Наличие всех марок в коллекции (1 марка=1 балл)	30
Качество отчёта (полнота, откровенность)	20
Итого 50 баллов	

P. S.

- Количество рисунков может варьироваться в зависимости от количества команд.
- Если попробуем провести такую игру, согласна взять на себя часть организационной работы (собрать коллекцию, поставить идентификаторы-метки, проверить отчёты и др.)
- Детали можно обговорить позже.