

Положение

о проведении интерактивной он-лайн игры «British Quiz» на английском языке

1. Общие сведения

1.1. Игра проводится среди команд учащихся 5 и 6 классов муниципальных общеобразовательных школ 18 и 4, 37, 80, 84 с углубленным изучением английского языка и на платформе ZOOM в 13 часов 8 декабря 2020 года.

1.2. Игра проводится по предметному лингвистическому направлению иностранный (английский) язык.

1.3. Организатор командной игры методическое объединение учителей английского языка муниципального общеобразовательного учреждения «Средняя школа № 4 им. Н.А. Некрасова с углубленным изучением английского языка».

2. Цели и задачи игры

- стимулирование творческой активности учащихся;
- развитие интеллектуальных и когнитивных способностей учащихся;
- совершенствование социокультурной компетенции учащихся;
- интеграция английского языка с другими предметами, изучаемыми в школе;
- повышение мотивации обучающихся к изучению английского языка в целом и к устной стороне иноязычной коммуникации в частности;
- выявление талантливых обучающихся;
- мотивация учителей английского языка на организацию творческой деятельности учащихся;
- развитие сетевого профессионального сотрудничества преподавателей английского языка муниципальной системы образования.

3. Участники и состав команды

В соревнованиях участвуют команды из 6 человек: по 3 участника от параллелей 5 и 6 классов и учитель – куратор игры. Игра проводится в дистанционной форме на платформе ZOOM в режиме видеоконференции. Ссылки на подключение будут сообщены заранее. Продолжительность игры 60 минут.

4. Подготовка команд к мероприятию

Школы- участники игры формируют команды в составе 6 человек, знакомят команды с правилами проведения игры. Каждая команда в кратком устном представлении должна обязательно назвать номер школы, название команды (1-2 минуты).

5. Правила проведения викторины

- Максимальное количество участников в команде – 6 человек. Они выбирают название команды, можно юмористическое.
- Вопросы викторины задает Quizmaster, который также подсчитывает баллы, полученные командами.
- Команды записывают ответы в предварительно подготовленных листах ответов (см. Приложение), и проверяет их правильность. Учитель, куратор игры, подсчитывает баллы и сообщает их Quizmaster.
- За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.
- Викторина будет состоять из 6 раундов по 6 вопросов в каждом раунде той или иной категории: «Общие сведения о Великобритании», «Даты», «География», «Книги», «Спорт» и «Англоговорящие страны».
- До начала игры команда выбирает тот раунд, баллы за который будут удваиваться – jokerround.
- Запрещается пользоваться мобильными телефонами, компьютером или справочной литературой. В случае нарушения этого правила, баллы команды обнуляются.

6. Подведение итогов викторины

Итоговые результаты определяются по сумме баллов, набранных при выполнении заданий всех раундов. Команда, набравшая наибольшее количество баллов считается победителем. Результаты игры объявляются сразу после окончания.

EVALUATION CHART

	<i>СИ № 4</i> <i>TEAM 1</i>	<i>СИ № 18</i> <i>TEAM 2</i>	<i>СИ № 37</i> <i>TEAM 3</i>	<i>СИ № 80</i> <i>TEAM 4</i>	<i>СИ № 84</i> <i>TEAM 5</i>
<i>Round 1</i> <i>General Knowledge</i>					
<i>Round 2</i> <i>Dates</i>					
<i>Round 3</i> <i>Geography</i>					
<i>Round 4</i> <i>Books</i>					
<i>Round 5</i> <i>English-Speaking Countries</i>					
<i>Round 6</i> <i>Sport</i>					
TOTAL					
<i>Place</i>					