



ПОЛОЖЕНИЕ о проведении игры “О, рекурсия!”

1. “О, рекурсия!” - межкомандная онлайн-игра, проводится на первом этапе сетевого проекта “[Аз-Буки-Веди](#)”.
2. **Цели игры:** повышение интереса к проблеме исследования, организация межкомандного сетевого взаимодействия, выявление уровня сформированности первичных знаний и представлений о рекурсивных процессах в окружающей действительности.
3. **Правила игры:**
 - 3.1. Каждая команда готовит гугл-форму, содержащую тестовые задания по результатам выполнения задания 1 “Найти примеры рекурсивных процессов в некоторой области знаний (человеческой деятельности)”.
 - 3.2. В гугл-форме должны содержаться вопросы, позволяющие идентифицировать пользователя формы:
Список обязательных вопросов в форме:
 - 1) введите ваши фамилию и имя,
 - 2) введите название вашей команды
 - 3.3. Требования к содержанию гугл-формы: количество тестовых заданий не менее пяти; предусмотреть количество баллов за один правильный ответ - 2.
 - 3.4. Ссылки на созданные гугл-формы размещаются в таблице продвижения команд “Шаги к успеху”.
 - 3.5. Для каждой команды случайным образом генерируется номер гугл-формы по списку для проведения тестирования.
 - 3.6. Каждая команда отвечает на вопросы гугл-формы другой команды.
 - 3.7. Тестирование проходит каждый участник команды персонально.
 - 3.8. При подведении итогов игры учитываются следующие **критерии**:



1. Создание гугл-формы:

- 1.1. Созданная командой гугл-форма содержит 5 тестовых вопросов - 10 баллов.
- 1.2. Больше количество тестовых вопросов поощряется дополнительными баллами: 2 балла за каждый дополнительный вопрос.
- 1.3. Недобор тестовых заданий штрафуются 2 баллами за один недостающий вопрос.

2. Выполнение тестовых заданий других команд:

- 2.1. При ответе на вопросы одной гугл-формы приняли участие все члены команды - 10 баллов.
- 2.2. Неучастие одного члена команды штрафуются 2 баллами.
- 2.3. Дополнительные поощрительные баллы устанавливаются за тестирование в гугл-формах других команд: по 2 балла каждому участнику.

3.9. Определение победителя:

- победителем игры является команда, набравшая наибольшее количество баллов.
- суммарный балл составляется путем суммирования баллов (с учетом штрафов), полученных командой за создание гугл-формы, за выполнение тестовых заданий, включая суммарное количество баллов за правильные ответы каждым членом команды.