***ПОЛОЖЕННЯ***

***про районний конкурс «Серія інтелектуальних ігор***

***для знавців іноземних мов»***

***МЕТА КОНКУРСУ:***

 Формування якостей сучасного лідера, поглиблення знань та розвиток мовних навичок та ораторських умінь учнів.

***ЗАВДАННЯ КОНКУРСУ:***

* Популяризація іноземних мов в учнівському середовищі;
* Виявлення та розвиток учнівської обдарованості.

***УЧАСТЬ У КОНКУРСІ:***

 Учасниками конкурсу можуть бути учні 1-11 класів шкіл Саксаганського району. Заявки на участь у конкурсі та переклади сонету приймаються тільки до 30.11.2011 в РМК (каб. 308). Установча нарада відбудеться ***16.11.2011 о 14.30 в КСШ № 107.***

***ПРОЦЕДУРА УЧАСТІ:***

 Конкурс складається з трьох етапів:

***І-й етап SPELLING BEE CONTEST***

 Конкурс для тих, хто вивчає англійську мову перший або другий рік

(1-3 класи).

 Конкурс складається з 4-х раундів:

***І-й раунд (письмовий)***

 Усім учням пропонується написати словниковий диктант, що складається з 30-ти слів. Кожне слово оцінюється в 1 бал, 10 (десять) учнів, які мають вищу кількість балів за рейтингом, переходять у другий раунд. Час: 20 хвилин.

***ІІ-й раунд (усний)***

Кожному учасникові пропонується 10 слів, спелінг яких учень промовляє усно. За кожну вдалу спробу надається 1 бал. Чотири учасники, що отримали найбільшу кількість балів за підсумками 1-го та 2-го турів сумарно, отримують право на участь у півфіналі. Час: 15 хвилин.

***ІІІ-й раунд – усний (півфінал)***

Кожному учаснику пропонується протягом трьох хвилин дати спелінг якомога більшої кількості слів. За підсумками третього туру (перший та другий не враховуються) обираються 2 (два) фіналісти. Час: 15 хвилин.

***ІV раунд (усний). Фінал.***

 Проводиться у формі «Champion game».

 Два учасники фіналу називають спелінг англійських слів по черзі, кожна вірна спроба оцінюється в 1 бал. Тур продовжуватиметься доки розбіжність між сумою балів фіналістів не становитиме 2-х балів. Час: 10 хвилин.

П етап. Інтелектуальна гра - естафета «ВRAIN POWER»

Конкурс для учнів 5-9 класів. Кожна команда складається з 4-х гравців (учні 5-8 класів), капітана (учень 8-9 класу) та тренера. Тренер не бере участі в грі, але готує команду, інструктує гравців про правила та процедуру участі. Капітан безпосередньо бере участь тільки в конкурсі капітанів (конструктивна промова - IV раунд). На інших етапах гри у функції капітана входить тільки фіксування об'єктивності результату команди та супровід команди до наступного пункту естафети.

4 гравці беруть участь у наступних етапах естафети:

І-й тур «STAR-T»

Один, потім усі учасники по черзі грають у комп'ютерну гру. Інші, за виключенням капітана, можуть йому допомагати.

Координатор І туру плюсує і вносить загальний результат команди до командного та суддівського белоту в присутності капітана та за його підписом.

Робота команди в турі складає 5 хвилин від початку комп'ютерної гри першим гравцем.

II тур «СОММUNICATIVE DRIVЕ»

Команда обирає шляхом жеребкування одну з десяти ситуацій, за яким необхідно створити розмову-полілог. Кожен учасник повинен сказати по З фрази {взагалі 12 реплік), які оцінюються за кількістю (12 можливих балів), доречністю та відповідністю темі (12 балів), граматичній вірності (12 балів), за вимовою та інтонаційним забарвленням (12 балів). Команда може отримати до 11-ти додаткових балів за. артистизм (один бал одному гравцю). Результати занотовуються до командного та суддівського белоту в присутності капітана.

Час: 10 хвилин на підготовку.

III тур «СRАММАR RАСЕ»

На виконання граматичного туру команда отримує 12 хвилин, які підліковуються з моменту закінчення інструктажу гравців координатором етапу. Результати занотовуються до командного та суддівського белоту в присутності капітана.

ІУ тур «СОNSTRUCTIVE SРЕЕСН»

Проходить в присутності гравців усіх команд в актовій залі. Про приблизну тематику виступів команди попереджаються заздалегідь - за тиждень до гри. Капітанам надається можливість обрати тему виступу шляхом жеребкування за 10 хвилин до початку промови. Час на промову - 4 хвилини

Промова оцінюється за наступними параметрами:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Назва параметру*** | ***Зміст параметру*** | ***Кількість балів*** |
| 1 | Організація | Вступ, основна частина, висновок | 12 |
| 2 | Аргументація та підтримка | Докази та факти | 12 |
| 3 | Лексична та граматична відповідність | Дотримання мовних вимог | 12 |
| 4 | Ораторські здібності | Інтонування паузи, жестикуляція, володіння аудиторією, контакт | 12 |
|  ***ВСЬОГО:*** | ***48*** |

По закінченні часу, про що повідомляє тайм-кіпер реплікою «Т1МЕ», капітан має 15 секунд на закінчення ідеї або речення. Після чого промова переривається координатором етапу реплікою «Sоггу, уоur is over». Продовження промови після зауваження координатора вважається грубим порушенням правил гри. В цьому разі результати IV туру не зараховуються.

***ІІІ етап.POETRY AND CONTEST***

Конкурс складається із заочного та очного турів. Учасники конкурсу отримують текст поезії В.Шекспіра для перекладу на українську мову. Переклад здається за тиждень до початку гри. 10 переможців беруть участь у декламації поезій В.Шекспіра (вірші В.Шекспіра на вибір (англійська мова)

вірш Гете на вибір (німецька мова) вірші В.Гюго на вибір (французька мова)). За підсумками обираються переможці конкурсу.

*ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ*

Підсумки підводяться у присутності команд.

Команди-переможці отримують дипломи І, ІІ, ІІІ ступеню, тренери команд - подяки.