



## Всеукраїнська гра з англійської мови «Puzzle», 2020 рік

### Інструкція адміністратора у кабінеті

1. Гра проводиться за чотирма варіантами завдань: для учнів 3–4, 5–6, 7–9, 10–11 класів. Розсадіть учасників по одному за парту (від коректності проведення гри залежить її авторитет і вірогідність результатів).

2. Робота починається з заповнення таблиць 1-3 бланків відповідей. Перед заповненням поясніть учасникам наступне:

**Ці бланки призначені для комп'ютерної перевірки.** Читати рукописні тексти комп'ютер не вміє. Уся інформація потрапить до нього за допомогою замальованих Вами овалів, а Ваші записи на бланку слугують лише для контролю правильності введення. Кожна колонка таблиці шифрує рівно одну букву чи цифру. Спочатку таблиці оброблюються сканером — приладом, що переводить зображення з бланку у пам'ять комп'ютера, — а потім комп'ютер замінює кожний замальований овал відповідною літерою. Якщо замальовати овал погано, чи не тим кольором, сканер його не прочитає, а якщо в одній колонці буде замальовано декілька овалів, комп'ютер не зрозуміє, яку літеру чи цифру тут зашифровано. Аби цього не сталося:

- Для заповнення використовуйте **чорну насиченого кольору, у крайньому випадку — темно-синю (краще гелеву, масляну або чорнильну) ручку.** Ручки інших кольорів і **будь-які олівці використовувати не можна!**

- Обрані овали мають бути замальовані **повністю.** Замальовані овали мають **чітко відрізнятися** від незамальованих. Перед тим, як замальовувати овал, ще раз упевніться, що Ви обрали його правильно.

- **На бланку не має бути виправлень.**

- Пишіть **виключно друкованими літерами**, чітко записуйте цифри.

3. Бланк відповідей містить чотири таблиці:

**1** ПРИЗВИЩЕ та ІМ'Я   **2** КЛАС   **3** КОД (ЛОГІН) ШКОЛИ   **4** ВІДПОВІДІ

На бланках наведено приклади заповнення таблиць **1** і **4**.

Таблиці **1**, **2** і **3**, в які заносяться персональні дані учасника, мають бути заповнені **до розкриття конвертів із завданнями «Puzzle»**, тобто **до початку часу гри.** Ми рекомендуємо вчителям допомогти учасникам при заповненні цих таблиць.

**ТАБЛИЦЯ 1** – ПРИЗВИЩЕ та ІМ'Я – заповнюється у два прийоми:

1) у рядок з клітинок учасник гри має, починаючи з першої клітинки, **друкованими буквами** вписати своє прізвище, **по одній букві у клітинку.** Потім **треба пропустити одну клітинку** і так само вписати своє ім'я.

Приклад:

І	Ц	Е	Н	К	О		С	Т	А	Н	І	С	Л	А	В				
---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--

Якщо повне ім'я не вміщається, можна вписати зменшувальне ім'я або обірвати повне ім'я на останній клітинці. Приклади:

М	А	Л	О	Н	Е	Б	А	Г	А	Т	Е	Н	К	О		С	Л	А	В	А
М	А	Л	О	Н	Е	Б	А	Г	А	Т	Е	Н	К	О		В	'	Я	Ч	Е

2) Під кожною клітинкою рядка знаходиться колонка з овалів, в яких розміщено літери українського алфавіту (включаючи апостроф). Під першою клітинкою знаходимо овал з літерою, що вписана в цю клітинку, і замальовуємо його, відповідно до правил, перелічених на початку цієї інструкції. Наприклад, у колонці під літерою М у слові МАЛОНЕБАГАТЕНКО потрібно замальовувати овал **М**. Потім у такий же спосіб замальовуємо овали під рештою клітинок, що у них вписано букви. Ще раз нагадайте учасникам, що **більше одного овалу в одній колонці таблиці замальовувати не можна! Не забудьте пропустити одну клітинку після прізвища.**

**ТАБЛИЦЯ 2** – КЛАС. У цій таблиці учасник має замальовувати овал з цифрою, що вказує клас, у якому він вчиться. Наприклад, учень 9-го класу повинен замальовувати овал **9**. **У таблиці 2 має бути замальований лише один овал!**

**ТАБЛИЦЯ 3** – КОД (ЛОГІН) ШКОЛИ. Код (логін) школи — це восьмизначне число. Воно зазначено на заяві та спеціальному бланку, що роздруковані з програми реєстрації. Як і таблиця **1**, таблиця

**3** заповнюється у два прийоми. Спочатку запишіть код (логін) на дошці і попросіть учасників акуратно вписати його у рядок з 8 клітинок по одній цифрі у клітинку. Потім попросіть у колонці під кожною вписаною цифрою знайти овал з такою ж цифрою і замалювати його. **У кожній колонці таблиці **3** має бути замальований лише один овал.**

4. Після заповнення таблиць 1 – 3 учням потрібно роз'яснити правила проведення гри та дати деякі поради.

- Учасник може мати при собі лише письмові прилади й папір для чернеток. Користуватися під час гри книжками, конспектами, мобільними телефонами, комп'ютерами й будь-якими іншими технічними засобами, отримувати від будь-кого допомогу у виконанні завдань **(включаючи роз'яснення їх умов й відповіді на запитання щодо них)**, спілкуватися з іншими учасниками **заборонено**. Мобільні телефони під час гри мають бути вимкненими та зданими адміністратору в кабінеті.

- **Учням варто сказати, що кожне завдання гри має лише одну правильну відповідь!** Розв'язавши завдання на чернетці, потрібно **У БЛАНКУ ВІДПОВІДЕЙ** у відповідному рядку таблиці **4** густо, чорним або темно-синім кольором – чорнилами, фломастером чи пастою замалювати овал з літерою, якою позначено правильну відповідь (**використовувати пасту або чорнила інших кольорів, а також олівець категорично заборонено**: комп'ютер їх не розпізнає). Чернетки з розв'язками здавати не потрібно, тому переписувати їх начисто не варто. Якщо відповідь знайти не вдалося, **не потрібно замальовувати ніякий овал**. Розв'язавши завдання, тобто обравши на нього відповідь, (A), (B), (C) чи (D), учасник має у колонці, розташованій під номером завдання цілком замалювати овал, що містить обрану літеру відповіді. Наприклад, якщо він вважає, що правильна відповідь на завдання 5 — це (B), то у колонці під номером 5 він замальовує овал **(B)**. Якщо завдання не розв'язано, то у відповідній колонці не потрібно замальовувати нічого. **У кожній колонці таблиці **4** має бути замальовано не більше одного овалу! Виправляти тут нічого не можна, відповіді з виправленнями (навіть якщо неправильна відповідь замальована коректором) не зараховуються. Тому перед тим, як замальовувати овал, треба як слід подумати.**

- За правильно розв'язане завдання нараховується кількість балів, що вказана біля завдання. Чим дорожче завдання, тим воно важче. Максимальна кількість балів, яку може отримати учасник – 70 (44 бали – у 3–4 класах). Основним критерієм оцінювання результату є сумарна кількість балів, набрана одним учасником.

- На розв'язання завдань відводиться **рівно 60 хвилин**. Пам'ятайте про час! Спочатку розв'яжіть ті завдання, які вважаються простішими.

- Відповідно до закону про захист персональних даних результати гри будуть оприлюднені в Інтернеті з розбивкою за школами та класами, але без зазначення імен та прізвищ. **Щоб дізнатися свій результат з Інтернету, учаснику потрібно перед здачею роботи переписати свої відповіді з бланку на окремий аркуш і зберегти його. Ще раз нагадайте учасникам про це перед здачею бланків.**

5. Після заповнення бланків, інструктажу й відповідей на можливі запитання учасникам роздаються завдання гри і на дошці записується час початку й закінчення роботи. 60 хвилин відраховуються *саме з цього моменту*. Відводити на виконання завдань більше чи менше часу не дозволяється. Після закінчення часу роботи бланки з відповідями негайно збираються. Зошити з завданнями **лишаються** в учасників. Відбирати у них зошити не можна: **це власність учасників!**

6. Упевніться, що учасники дійсно відключили мобільні телефони й інші засоби мобільного зв'язку. Краще за усе, якщо учасники на час виконання завдань покладуть свої телефони на Ваш стіл. **Негайно припиняйте й фіксуйте будь-які спроби учасників спілкуватися, списувати тощо. Порушників видаляйте з кабінету. Ані Ви, ані хто інший не повинен допомагати учасникам у виконанні завдань (у тому числі коментувати і пояснювати умови завдань)!** Про будь-які порушення правил учасники гри можуть сповістити оргкомітет.

7. Зібравши бланки, **перевірте правильність заповнення учасниками таблиць 1, 2 і 3**. Помилки у таблицях **1, 2 і 3 виправте**, замальовуючи неправильно замальовані овали білим коректором і замальовуючи потрібні (**не складайте бланки у стопку, доки коректор не засохне!**). Проте, виправлення у таблиці відповідей (таблиця 4) категорично заборонені.

8. Перевернені бланки розкладіть по кожній паралелі окремо: **кожна паралель — у окрему стопку**. У кожній стопці відсортуйте бланки за прізвищами в алфавітному порядку й оберніть її алфавітним списком учасників, чий бланки відповідей у ній лежать. Якщо такі списки були складені заздалегідь — викресліть тих, хто не взяв участі у грі та допишіть тих учасників, яких не було у списках. Якщо списків не було, складіть їх самостійно.

Відсортовані бланки й списки здайте координаторові гри у школі. Йому ж повідомте про порушення правил гри, якщо такі були.