



Інструкція координатора в школі щодо проведення Всеукраїнської гри з англійської мови «Puzzle» у 2020 році

1. Отримавши матеріали гри, обов'язково зробіть відмітку про їх отримання у програмі реєстрації у розділі «Отримання матеріалів».
2. Перевірте, чи зазначено у програмі реєстрації у розділі «Сплачено» суму коштів, яку Ви оплатили! За відсутності цієї суми необхідно надіслати квитанцію (чек) з банку.
3. Завантажте з сайту (<http://puzzle-game.com.ua/inner.phptra>) та розмістіть плакат на дошці оголошень, записавши перед цим своє прізвище.
4. **Гру буде проведено 17-21 лютого 2020 року (координатор самостійно визначає день проведення гри у цьому періоді) на базі школи.** Зміни цього терміну є неприпустимими. Школи, що провели гру в інший термін, дискваліфікуються.
5. Гра проводиться за чотирма варіантами завдань: для учнів 3–4, 5–6, 7–9, 10–11 класів відповідно до **Інструкції адміністратора в кабінеті**. Ця інструкція має бути в кожному кабінеті, де проводиться гра, і адміністратори мають вивчити її заздалегідь.
6. Розсадіть учасників гри по кабінетах так, щоб унеможливити списування (не садіть за одну парту учасників, що виконують однакові завдання). Якщо певні учасники через різні обставини не змогли взяти участь у грі, а у школі є учні, що мають бажання взяти участь за них, їм варто це дозволити. У цьому випадку треба внести корективи у списки учасників, що направлятимуться до оргкомітету.
7. Пакет із текстами завдань розкривається безпосередньо перед початком гри в присутності учасників гри. Робити це раніше, тим більше, розкривати зміст завдань учасникам заборонено; школа за подібні дії може бути виключена з гри (про будь-які порушення правил учасники гри можуть сповістити оргкомітет електронною поштою або за телефоном). Під час виконання завдань учасникам гри забороняється спілкуватися один з одним, виконувати завдання колективно та/або з будь-якою сторонньою допомогою, користуватися книгами, конспектами, інтернетом і будь-якими іншими джерелами інформації, а також будь-якими технічними засобами передачі і обробки інформації, у тому числі засобами мобільного зв'язку. Адміністратори в кабінетах повинні зупиняти всі порушення цих правил, а учасників, помічених у таких порушеннях, позбавляти участі у грі та виключати зі списку учасників.
8. **Бланки відповідей заповнюйте чорною (бажано гелевою) ручкою.** Для заповнення таблиць (1, 2 і 3: прізвище та ім'я, клас, код (логін) школи) бланків відповідей і роз'яснення правил гри відведіть приблизно півгодини. Якщо таблиці 1, 2 і 3 бланків відповідей заповнено заздалегідь, цей час, відповідно, скорочується. Зошити з завданнями роздаються учасникам гри після заповнення бланків, інструктажу і відповідей на можливі запитання. 60 хвилин, що відведені на виконання завдань, відраховуються саме з цього моменту. Час початку і закінчення роботи з завданнями записується на дошці. Відводити на виконання завдань більше чи менше, ніж 60 хвилин, заборонено. Після закінчення роботи бланки відповідей збираються. Зошити з завданнями є власністю учасників та лишаються у них.
9. Таблицю 4 бланків відповідей учасники заповнюють самостійно. Робити це за них (у тому числі заповнювати бланки відповідей після закінчення гри) заборонено, окрім випадків, коли учасник гри не може цього зробити самостійно за станом здоров'я.
10. Зібравши бланки, перевірте правильність заповнення таблиць 1, 2 і 3. Помилки в таблицях 1, 2 і 3 варто виправити, замальовуючи неправильно замальовані овали білим коректором (не складайте бланки в стопку, доки коректор не засохне!) З іншого боку, **виправлення в таблиці 4 категорично заборонені! Увага! Відповіді з виправленнями не зараховуються (анулюються при комп'ютерній обробці).**
11. Після закінчення гри **складаються списки** її учасників у алфавітному порядку окремо **по кожній паралелі** (якщо в паралелі декілька класів, укладається один зведений список). Наприклад, якщо у грі взяли участь учні 10 та 11 класів, школа направляє до оргкомітету **два окремі списки**. У

заголовку кожного списку необхідно указати код (логін) школи, її повну назву, населений пункт, район, регіон. Списки мають бути надруковані, у крайньому випадку написані друкованими літерами, щоб уникнути непорозуміння під час підбиття підсумків гри. **Увага! У ці списки мають бути включені прізвища тільки тих учасників, хто здав роботи.** Якщо списки були зроблені заздалегідь, викресліть тих, хто не взяв участі у грі, і допишіть тих, кого не було в списках. Кожний список має бути завірений підписом координатора гри в школі.

12. Кожним зі списків обертається пачка бланків відповідей учасників, перелічених у ньому. У кожній пачці всі бланки мають бути укладені за алфавітним порядком і однаково орієнтовані (тобто розташовані текстом вгору і заголовками в один бік). Не використовуйте скріпки, вони можуть пошкодити сканер, за допомогою якого зміст бланку вводиться до комп'ютеру.
13. **Бланки відповідей учасників гри без підписаної заяви прийматися оргкомітетом не будуть!**
14. На спеціальному бланку, який додається до заяви, необхідно вписати **фактичну кількість учасників.**
15. У конверт, який надійшов від оргкомітету із завданнями гри, вміщуються:
 - Заповнені бланки і списки.
 - **Оригінал заяви на участь з підписом і печаткою.**
 - Оригінал довідки на бланку навчального закладу про дітей-сиріт, якщо такі брали участь у грі.
 - Спеціальний бланк із зазначеною фактичною кількістю учасників гри.Надішліть заповнений конверт до оргкомітету гри **рекомендованим листом не пізніше 24 лютого.**
16. Збір і обробка даних результатів гри проводяться відповідно до законодавства України, що регламентує збір і обробку персональних даних. Факт відправки навчальним закладом бланків відповідей учасників гри на обробку означає, що навчальний заклад гарантує:
 - 1) наявність згоди учнів, батьків (законних представників) на необхідну обробку персональних даних неповнолітніх авторів, що передбачено законодавством; батьки несуть повну відповідальність, яка з цього випливає;
 - 2) під час проведення гри роз'яснення учасникам їх прав та обов'язків.
17. Батьки учасників, уповноважені на це батьківськими зборами чи комітетами, мають право контролювати проведення гри в навчальному закладі на всіх його етапах, у тому числі право присутності при розкритті конвертів із завданнями та їх виконанні учасниками, а також правильність обробки бланків відповідей. Оргкомітет рекомендує залучати батьків учасників до проведення гри.
18. Бажано в школі оголосити результати гри та організувати урочисте нагородження переможців.
19. Збір у рамках гри додаткових грошей понад оргвнесок допускається лише на добровільній основі й виключно на потреби організації проведення гри в навчальному закладі (додаткове нагородження тощо). Використання додатково зібраних коштів на забезпечення діяльності, не пов'язаної з грою, забороняється. Учасникам гри та їхнім батькам має бути роз'яснено, на що будуть спрямовані додатково зібрані кошти, а також, що вони не входять до встановленого оргкомітетом організаційного внеску та відмова від їх внесення не позбавляє учня права взяти участь у грі.
20. До середини травня відповіді до всіх завдань і таблиця результатів із роз'ясненням того, скільки балів отримав кожний учасник і яке місце він посів серед усіх учасників у своїй паралелі, буде надіслано до начальних закладів. Зміст завдань буде оприлюднено на сайті гри після 1 березня, а відповіді до них — одразу після отримання оргкомітетом усіх бланків відповідей. Кожному переможцю гри буде видано диплом I, II, III ступеня на Всеукраїнському та регіональному рівнях відповідно; іншим учасникам гри будуть видані сертифікати (їх заповнює координатор гри в школі). Переможці будуть нагороджені призами оргкомітету.
21. Результати гри (за школами) будуть також оприлюднені в мережі Інтернет на сайті гри: <http://puzzle-game.com.ua/>. Щоб визначити свій результат, учаснику потрібно перед здачею роботи переписати свої відповіді з бланку на окремий аркуш і зберегти його. **Адміністратори в кабінетах мають про це повідомити учасників гри.**
22. Пропонуємо Вам зробити фотографії учасників гри чи короткі відео сюжети та надіслати їх до оргкомітету. Оргкомітет та методична комісія Всеукраїнської гри з англійської мови «Puzzle» чекає на Ваші відгуки та пропозиції.