



Üle-eestiline intellektuaalmäng «Tuttav ja tundmatu Eesti» Juhend

1. Eesmärgid

- õpilaste huvi suurendamine eesti kultuuri vastu;
- õpilaste intellektuaalse ja loomingulise potentsiaali arendamine;
- õpilaste digipädevuse arendamine.

2. Osalejad

Igast koolist võtab mängust osa üks 5-liikmeline võistkond: 9.-10.klassi õpilased.

Eelnevat ettevalmistust pole vaja.

3. Toimumiskoht ja aeg

27. november

E-keskkond

Mäng algab kell 14.00

4. Registreerimine

Võistkonda palume registreerida enne 20. novembri (kaasa arvatud) aadressil natabirs@gmail.com

Registreerimiseks andmed:

- Kool
- Osalejate ees- ja perekonnanimed
- Õpetaja või rühmajuhi e-posti aadress, kuhu korraldajad saadavad mängu lingi

5. Tingimused

Meeskond saab Google'i lingi abil erinevate raskustega küsimuste ja ülesannete nimekirja. Küsimuste valdkond: kirjandus, keel, kujutav kunst, kinematograafia, muusika, arhitektuur, ajalugu, loodus *Pärnus ja Pärnumaal*.

Meeskonnal on *õigus otsida infot internetist*.

NB! Tehisintellekti abi kasutamine on keelatud!

Iga kool peab hoolitsema selle eest, et mängu juures oleks kohal sõltumatu vaatleja.

Ülesannete täitmise aeg on piiratud - 60 minutit.

Meeskonnamäng - kõik osalejad koguvad punkte oma võistkondade jaoks.

Mitte iga osaleja, vaid *kogu meeskond* täidab ja saadab Google-vormi õigel ajal **üks kord**.

6. Tulemused

Mängu tulemused võtavad kokku pädevad žürii liikmed, kuhu kuuluvad kirjanduse, ajaloo, muusika, kunsti, infotehnoloogia õpetajad.

Võidab meeskond, mis saab kõige suurema punkte arvu ning mille sooritusaeg on kiireim.

7. Autasustamine

Korraldajad saadavad diplome ja auhindu koolidele.