

Липовая роща — это формат занятия, где участникам предлагаются специально отобранные задачи с готовыми, но намеренно неправильными («липовыми») решениями. Задача команд — найти ошибки в этих псевдорешениях, объяснить их (где-то указав на ошибки в рассуждениях, а где-то с помощью контрпримеров), а затем представить корректные решения.

Формат занятия:**Задачи:**

- Всего на занятии представлено 16 задач с неверными рассуждениями.
- Половина задач предлагается **в начале занятия**, вторая половина — **в конце** (или если команда решила досрочно все задачи из первого листка)
- Каждая задача оценивается в один балл.

Сдача задач:

- Учащиеся работают в группах не более 4 человек.
- Ученики должны указать на ошибку в решении задачи, а также предоставить верное решение.
- Количество попыток сдачи задачи не ограничено.
- Задачи сдаются в команде по очереди. То есть, если кто-то уже сдал одну задачу, он не может сдавать, пока все остальные члены команды не сдадут верно хотя бы одну задачу. Идея - стимулировать командное взаимодействие, чтобы дети друг другу объясняли задачи и их решения.

Оценивание:

- 1 балл дается только если верно найдена и объяснена ошибка и предоставлено верное решение.
- Неверные решения не штрафуются, однако участникам рекомендуется избегать чрезмерных необоснованных догадок. Если команда начинает злоупотреблять и просто гадает без обоснований, сначала предупредите команду о том, что такое поведение может привести к штрафу. (если после предупреждения команда продолжает перебирать варианты без обоснования, применяйте штраф в размере одного балла).

Порядок действий:

1. Начало занятия. Переключка. Отмечаете присутствие в плюснике 0 или 1. Подготовлена табличка, как в прошлых играх, для автоотслеживания прогресса команд и участников, которые пока не могут сдавать.
2. Нажимаете в плюснике кнопку Сформировать команды. Увидите как прога раскидает людей по командам.
3. Далее если кто-то из команды сдал задачу, вы отмечаете ему 1 напротив соответствующей задачи, он отмечается красным цветом автоматически до тех пор, пока все члены команды не сдадут также по одной задаче.
4. После того как все по разу сдали, красное форматирование исчезает.
5. В столбце Конец таблицы, он же Дополнительный листок отмечаем штрафы (не злоупотреблять).

Подсчёт очков

Подсчёт очков ведётся в таблице, которая видна командам в режиме реального времени. Можно продублировать таблицу на доске для поддержки соревновательного духа 😊

Окончание игры

На решение задач отводится 90 минут. Игра для команды оканчивается, если у неё кончились задачи для сдачи или истекло общее время, отведенное для игры.