УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ОЗЕРСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ

ПРИКАЗ

01 марта 2021 № 167

О проведении муниципальной интеллектуальной игры «Лайк в 100%»

В соответствии с приказом Управления образования администрации Озерского городского округа Челябинской области от 21 декабря 2020г. № 660 «Об утверждении перечней муниципальных мероприятий для обучающихся образовательных организаций, подведомственных Управлению образования, на 2 полугодие 2020-2021 учебного года», в целях развития творческой активности, интуиции, интеллекта у участников игры, умения принимать личные и коллективные решения, работать в режиме поиска, п р и к а з ы в а ю:

1. Провести муниципальную интеллектуальную игру «Лайк в 100%» в период с 15 по 19 марта 2021г. в соответствии с положением.
2. Утвердить положение о проведении муниципальной интеллектуальной игры «Лайк в 100%» (приложение).
3. Директору муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодёжи» (далее - МБУ ДО «ДТДиМ») Антоновой И.Н. создать организационно-технические и методические условия для проведения муниципальной интеллектуальной игры «Лайк в 100%».
4. Контроль исполнения приказа возложить на старшего инспектора образовательных учреждений отдела общего и дополнительного образования Гриневу Н.Ф.

Начальник Управления Л.В. Горбунова

Приложение
к приказу Управления образования
от 9 марта 2021г. № 167

Положение
о проведении муниципальной интеллектуальной игры
«Лайк в 100%»

1. Общие положения

1.1 Настоящее положение определяет порядок организации и проведения муниципальной игры «Лайк в 100%» в 2020 - 2021 учебном году.

1.2 Муниципальная игра проводится с целью развития творческой активности, интуиции, интеллекта у участников игры, умения принимать личные и коллективные решения, работать в режиме поиска.

1.3. Основные задачи игры:

1) формировать познавательный интерес участников программы к различным открытиям в области науки и культуры;

2) развить коммуникативную активность подростков и укрепить навыки взаимодействия в командах.

2. Организаторы игры и организационный комитет

2.1. Организатором фестиваля является Управление образования администрации Озёрского городского округа Челябинской области.

2.2. Подготовку и проведение игры осуществляет организационный комитет (далее именуется – оргкомитет) МБУ ДО «ДТДиМ». Куратор интеллектуальной игры – Нужная Кристина Сергеевна. Ведущий игры – Александр Александрович Шереметьев, педагог-организатор, т. 89518068223.

2.3. Оргкомитет осуществляет следующие функции:

-регистрирует участников игры, осуществляет сбор заявок;

-определяет программу и правила проведения игры (приложение №1 к Положению);

-определяет итоги игры и порядок награждения победителей.

3. Участники игры

К участию в муниципальной игре «Лайк в 100%» приглашаются обучающиеся 7 классов образовательных организаций Озёрского городского округа.

4. Порядок и условия проведения игры

4.1. Время и место проведения. Муниципальная игра «Лайк в 100%» проводится в «LOFT – центр» (ул. Семенова, д.19) с 15 по 19 марта 2021 года в 15:00 и 16.00.

4.2. Для участия в игре приглашаются команды в составе 10 человек из общеобразовательной организации.

4.3. Для участия в муниципальной игре представителям образовательных организаций в срок до 18 марта 2021 года включительно необходимо подать заявку (приложение №2 к Положению) на эл. адрес: kentavr.87@mail.ru. Контактный телефон: 8 951 806 82 23 (Педагог-организатор Шереметьев Александр Александрович). Подача заявки на участие в игре считается согласием на использование оргкомитетом материалов участников, отсутствием претензий к организации и результатам проведения игры.

5. Награждение победителей игры

5.1. Команды-победители награждаются дипломами Управления образования.

5.2. Результаты игр публикуются на сайтах Управления образования, МБУ ДО «ДТДиМ» и в средствах массовой информации.

Приложение №1
к Положению

Правила игры «Лайк в 100%»

Игра «Лайк в 100%» состоит из 5 раундов:

1) в игре соревнуются две команды, каждая из которых состоит из пяти человек. Весь игровой процесс состоит из пяти раундов — «Простая игра», «Двойная игра», «Тройная игра», «Игра наоборот» и «Большая игра». Важную роль в игре выполняет табло, на котором отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых, их нужно как раз и угадать) и шесть индикаторов промаха (по три на команду). В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же;

2) 1, 2 и 3 раунды. Первый тур, который называется «Простая одинарная игра». Каждое очко, заработанное командой, умножается на единицу. Двойная и тройная игры происходят аналогично простой игре, но с разницей, что очки за каждую угаданную строку удваиваются или утраиваются соответственно. Ещё одно отличие состоит в том, что розыгрыш проводится не между капитанами, а между вторыми и третьими участниками команд соответственно. Если же игрок уже участвовал в предыдущем розыгрыше, то идёт следующий по порядку участник;

3) «Игра наоборот» отличается от прочих тем, что для команды наиболее выгодно угадывать не первую строчку табло, а пятую или шестую. После зачитывания ведущим вопроса командам даётся 20 секунд на совещание, после которого капитаны называют ответы. Версии команд являются окончательными, они не должны совпадать, нельзя изменить их или предложить более одной версии от каждой команды. Первой отвечает команда, имеющая меньшее число очков к началу розыгрыша;

4) «Большая игра». В большой игре принимают участие два игрока команды, набравшей большее количество очков на протяжении всей программы. Перед началом игры они договариваются между собой, кто играет первым, а кто временно уходит за кулисы. Первому участнику большой игры даётся 15 секунд, за которые он должен дать ответы на пять вопросов. За каждое совпадение ответа игрока с компьютером в «фонд» большой игры перечисляется количество очков, равное количеству голосов по совпавшему ответу. После проверки всех ответов на площадку возвращается второй игрок, который не знает ни вопросов, ни ответов своего коллеги, ни полученных за них очков (общее число набранных очков, однако, не скрывается). За 20 секунд он отвечает на те же вопросы, причём его ответы не должны совпадать с ответами первого игрока. Если это произойдёт, прозвучит звуковой сигнал, и игрок обязан назвать любую другую версию. При попытке подсказки ответ аннулируется.

Приложение №2
к Положению

Заявка на участие в муниципальной интеллектуальной игре
«Лайк в 100%»

МБОУ _____

_____

(указать полное наименование ОО)

№	Ф.И. участника	Класс	Возраст	Ф.И.О., должность, телефон, адрес электронной почты руководителя команды
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

ФИО руководителя команды _____

Дата заполнения _____**, подпись** _____