



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ОЗЕРСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ

ПРИКАЗ

31 октября 2023

№ 795

О проведении муниципальной интеллектуальной игры
«Что? Где? Когда?»

В соответствии с приказом Управления образования от 06 июля 2023г. № 511 «Об утверждении перечней муниципальных мероприятий для обучающихся образовательных организаций, подведомственных Управлению образования, на 1 полугодие 2023-2024 учебного года», в целях развития творческого интеллектуального потенциала молодёжи через интерактивные формы досуга, расширения кругозора участников, развития коммуникативных навыков участников команд, развития навыков творческого и логического мышления, п р и к а з ы в а ю:

1. Провести муниципальную интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?» в соответствии с положением (приложение).

2. Директору муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» Мухаметшину Р.Н. создать организационно-технические и методические условия для проведения муниципальной интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».

3. Контроль организации исполнения приказа возложить на старшего инспектора образовательных учреждений отдела общего и дополнительного образования Гриневу Н.Ф.

4. Контроль исполнения приказа возложить на начальника отдела общего и дополнительного образования Пауль Н.А.

И. о. начальника Управления

О.В. Втехина

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении муниципальных интеллектуальных игр
«Что? Где? Когда?»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения муниципальных интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» (далее – игры).

1.2. Цель и задачи:

Цель – развитие творческого интеллектуального потенциала молодёжи через интерактивные формы досуга.

Задачи:

- расширение кругозора знаний участников;
- формирование интереса к проведению досуга в интеллектуальной форме;
- развитие коммуникативных навыков и взаимосотрудничества участников команд;
- развитие навыков творческого и логического мышления.

2. Организаторы и оргкомитет муниципальных интеллектуальных игр

2.1. Организаторами игр является Управление образования администрации Озёрского городского округа (далее - Управление образования) и муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» (далее - МБУ ДО «ДТДиМ»).

2.2. Подготовку и проведение игр осуществляет организационный комитет МБУ ДО «ДТДиМ» (далее – оргкомитет).

2.3. Оргкомитет осуществляет следующие функции:

- регистрирует участников игр, осуществляет сбор заявок;
- определяет порядок проведения игр;
- формирует жюри;
- подводит итоги, определяет порядок награждения.

2.4. Куратор игр в МБУ ДО «ДТДиМ» Серегина Ирина Тахировна, педагог–организатор, тел.9525197086, эл. почта Privilege79@mail.ru

3. Условия участия

3.1. В играх «Что? Где? Когда?» принимают участие школьные команды в составе 6 человек 10-х классов общеобразовательных организаций.

3.2. Три игры «Что? Где? Когда?» проводятся по разным темам, в малом зале МБУ ДО «ДТДиМ», начало с 15-00.

Первая игра с 13 по 17 ноября 2023 г. Тема игры: «Тайны Маяка».

Вторая игра с 22 января по 26 января 2024г. Тема игры: «Блокада Ленинграда», посвященная 80 - летию со дня снятия блокады Ленинграда.

Третья игра с 19 февраля по 22 марта 2024 г. Тема игры: «Гайдар шагает впереди», посвященная 120-летию со дня рождения Аркадия Гайдара.

Заявки на участие в играх (приложение №1 к Положению) необходимо отправить на адрес электронной почты куратора.

До 01 ноября 2023 г. подается заявка на участие в первой игре.

До 10 января 2024 г. подается заявка на участие во второй игре.

До 05 февраля 2024 г. подается заявка на участие в третьей игре.

Без своевременно поданной заявки команды к игре не допускаются.

3.3. Игры проводятся в один тур.

3.4. Правила установлены в приложении №2 к Положению.

3.5. За две недели до игры командам высылаются методический материал для подготовки на адрес электронной почты, указанной в заявке. Получив материал для подготовки, необходимо отправить письмо куратору игр с уведомлением о получении материала.

3.6. Подавшие заявку принимают условия игры, дают согласие на использование оргкомитетом материалов игры, не предъявляют претензий к результатам игры.

4. Подведение итогов и награждение

4.1. По каждой игре подводятся итоги по протоколу. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем. Если количество баллов совпадает у нескольких команд, ведущий может задать дополнительный вопрос.

4.2. Победители каждой игры награждаются дипломами за 1, 2, 3 место, участники – дипломами об участии, руководители команд – благодарственными письмами.

Приложение №1
к Положению о проведении
муниципальных интеллектуальных
игр «Что? Где? Когда?»

Заявка на участие в интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» №

МБОУ _____ (указать полное наименование ОО)

| Ф.И. участника | Класс | Возраст |
|----------------|-------|---------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Ф.И.О. руководителя команды _____

должность _____

адрес электронной почты _____

телефон _____

Приложение №2
к Положению о проведении
муниципальных интеллектуальных
игр «Что? Где? Когда?»

Правила игры «Что? Где? Когда?»

1. Команда занимает место за игровым столом.
2. Игра состоит из двух блоков: «игра» и «блиц».

Блок 1 «Игра».

Капитан команды крутит волчок за игровым полем и называет номер вопроса. Ведущий озвучивает вопрос и дает сигнал «время». Участникам команды дана минута на размышление. По истечении времени участник команды озвучивает ответ, либо это делает капитан. Ведущий принимает ответ команды, после чего озвучивает правильный ответ.

Если ответ команды правильный, то участники зарабатывают один балл.

Если ответ неправильный команда не зарабатывает ничего.

Максимальное количество баллов – 13.

«Досрочный ответ» – если во время оглашения вопроса ведущим участники уже подготовили ответ, то они могут подать знак ведущему (поднятый вверх большой палец) и капитан сообщает ведущему до того как объявят сигнал «время» о досрочном ответе.

В случае правильного ответа участники команды получают дополнительную минуту на обсуждение. Дополнительную минуту можно использовать до конца текущей игры. Если команда не использовала дополнительную минуту, то она сгорает.

Блок 2 «Блиц».

В «блице» принимает участие капитан команды или любой участник команды, выбранный капитаном.

В течение двух минут ведущий задает вопросы участнику.

Переходом к следующему вопросу является слово ведущей «верно».

Если игрок сомневается в правильности своего ответа и желает перейти к следующему вопросу, то он говорит слово «дальше».

После того как ведущий озвучит все вопросы «блиц» и если остается время, то он может вернуться к вопросам, на которые не был дан ответ.

За каждый правильный ответ команда зарабатывает 1 балл.

Максимальное количество баллов – 10 баллов.

«Окей, Гугл» – перед ответом на вопрос участники команды имеют право взять помощь. Любой человек из команды в течение 20 секунд может задать вопрос либо болельщикам, сидящим в зале, либо воспользоваться телефоном, задав вопрос специальному голосовому помощнику в телефоне. «Помощь» может быть использована один раз за игру, кроме «блиц».

3. Подведение итогов

Все баллы подсчитывает ведущий. Он же является главным судьей игры.

Итог игры складывается из двух блоков: «игра» и «блиц». Все баллы заносятся в протокол команды-участницы, а затем в общий протокол серии игр.