

УТВЕРЖДЕНО:
Приказом Комитета образования
Администрации городского округа
Королёв Московской области
от 11.04.2019 г. № 426 а

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении городского интеллектуального турнира
«Что? Где? Когда?»

1. Общие положения

Городской интеллектуальный турнир «Что? Где? Когда?» (далее -Турнир) проводится коллективом МБОУ «Гимназия №3» городского округа Королёв 20.04.2019 г. в помещении актового зала гимназии. Ведущий турнира член Клуба Знатоков Леонид Валентинович Климович, автор книги «Играем в знатоков».

2. Цели и задачи Турнира

Турнир проводится в целях повышения престижа интеллекта и образования, выявления, поддержки и сопровождения интеллектуально одаренных детей.

Задачи Турнира:

- привлечение учащихся к интеллектуальным видам деятельности;
- создание условий для повышения уровня общей эрудиции учащихся;
- пропаганда активных форм досуговой деятельности учащихся.

3. Участники Турнира

В Турнире принимают участие учащиеся 8–10 классов муниципальных общеобразовательных учреждений городского округа Королёв, команда белорусских школьников из города Червень, команда школьников из г. Химки.

В состав каждой команды входит 6 человек. Возрастной состав каждой команды определяется школой-участницей самостоятельно в рамках обозначенной выше возрастной группы.

Для участия в Турнире образовательное учреждение подаёт в организационный комитет заявку установленного образца (Приложение 1). Заявки принимаются до 17 апреля 2019 года на электронную почту gimnazia3ub@mai.ru.

4. Время и место проведения Турнира

Дата проведения Турнира – 20 апреля 2019 г.

Начало Турнира – 11.00.

Продолжительность Турнира 150 минут.

Место проведения – МБОУ «Гимназия №3» (актовый зал).

Адрес: Московская область, г. Королёв, мкр. Юбилейный, улица Лесная 22

Контактный телефон: 8-495-512-10-70

5. Руководство Турниром

Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет организационный комитет, утверждённый приказом Комитета образования Администрации городского округа Королёв.

6. Оснащение и оборудование

Материально-техническое обеспечение проведения Турнира:

- бланки для ответов конкурса «Чёрный ящик» - 1 шт. на каждую команду;
- бланки для ответов конкурса «Что? Где? Когда?» для каждой команды в количестве, равном количеству вопросов, по 20 бланков на каждую команду; оптимальный размер одного бланка – 1/12 листа формата А4;
- бланки для ответов конкурса «Медиа-азбука» по 25 на каждую команду;
- бланки для ответов конкурса «7х7 для эрудитов» по 7 на каждую команду;
- бланки с вопросами и ответами для ведущего – 1 экземпляр;
- бланки с вопросами и ответами для жюри (1 экземпляр на 2 человека);
- регистрационные листы (Приложение 3);
- игровой протокол (Приложение 4);
- фонограммы музыкального сопровождения;
- компьютер;
- аудиоаппаратура;
- видеопроектор;
- «Чёрный ящик»;
- планшеты для команд – 1 планшет на команду;
- планшеты для ведущих – 2 шт.

7. Организация игрового пространства

7.1. Игра проводится в актовом зале. Каждая команда размещается на тройках кресел, поставленных попарно лицом друг к другу (что занимает пространство около полутора квадратных метров).

7.2. Между командами должна быть «зона безопасности» около метра во избежание подслушивания и взаимных помех, а также для прохода ассистентов, собирающих ответы.

8. Порядок подготовки к Турниру

8.1. Командам предлагается подготовить единую форму, эмблему с названием команды, наличие сменной обуви у всех участников мероприятия.

9. Организация судейства

9.1. Жюри Турнира

В состав жюри входят:

- ведущий Турнира Климович Л. В.
- представитель Комитета образования Администрации городского округа Королёв Московской области (по согласованию)
- представитель МБУ ДПО «УМОЦ» (по согласованию)

Задачи жюри:

- обеспечивать соблюдение правил игры;
- оценивать правильность ответов команд и вести игровой протокол (Приложение 3);
- засчитывать ответы строго в соответствии с указанными в вопросе критериями;
- по окончании каждого тура зачитывать текущий результат (команда номер... столько-то очков) во избежание технических ошибок при зачете ответов.

Правильный ответ команды отмечается в игровом протоколе знаком «+», неправильный ответ знаком «-» (минус). В конце строки вписывается суммарный результат – количество правильных ответов, данных командой.

Бланки с ответами группируются по вопросам (сшитые или сколотые стопки бланков – количество стопок зависит от количества заданий; количество бланков в стопке соответствует количеству играющих команд).

Ответы команд фиксируются как на бумажных, так и на электронном носителях.

9.2. Команда ассистентов

Команда ассистентов состоит из 6 человек. Команда формируется из учащихся школы, на базе которой проводится Турнир.

Задача ассистентов – собирать бланки ответов и доставлять их в жюри.

10. Программа Турнира

10.1. Общие положения

Программа Турнира разработана на основе авторской методики Леонида Климовича.

10.2. Этапы Турнира

1. Медиа-азбука 25 слайдов (20 минут).
2. «7х7 для эрудитов»: семь тем по семь простых вопросов. Команды получают бланк с вопросами и 20 минут времени; ответы вписываются прямо на бланке.
3. Что? Где? Когда? 20 вопросов (1 час).
4. Конкурс «Чёрный ящик» предусматривает моментальный ответ игроков на вопрос «Как вы думаете, что находится в чёрном ящике?». Ведущий даёт некоторую косвенную информацию, наводящую на правильный ответ.

Например, «В этом ящике находится то, что вы можете увидеть в лесу, в мультфильме, в кабинете директора, на торжественных мероприятиях... (Ответ «сова» – элемент городской символики ранее города Юбилейного).

На размышление и написание ответа на бланках командам даётся 20 (двадцать) секунд. По окончании времени, отведённого на решение, команды сдают бланки с ответами ассистентам.

После получения ответов команд из ящика достаётся находящийся там предмет и демонстрируется участникам. Каждая команда, правильно отгадавшая содержание «Чёрного ящика», получает 5 баллов.

10.2.3. Игра «Что? Где? Когда?»

Ведущий задает вопрос сразу всем командам. Вопрос читается громко и четко один раз. По окончании чтения вопроса подается команда «Время!» и начинается отсчет времени. По истечении 50 секунд ведущий произносит: «Десять секунд!», и команды приступают к записи ответа. По истечении минуты (60 секунд) ассистенты начинают сбор бланков с ответами.

Бланк для ответа должен быть оформлен следующим образом:

- в левом верхнем углу вписывается игровой номер команды, присвоенный ей при регистрации) – например, **№5**;

- в правом верхнем углу – номер вопроса – например, **B2**.

На бланке для ответа команда разборчивым почерком записывает ОДИН ответ. При наличии двух или более вариантов ответов команды считается тот, который записан первым. Ответы в скобках не учитываются.

После того, как все команды сдадут бланки с ответами, ведущий зачитывает правильный ответ, критерии зачета (если они указаны) и комментарий автора. Далее ведущие переходят к следующему вопросу.

Жюри обязано засчитывать ответы строго в соответствии с указанными в вопросе критериями.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

11. Критерии отбора победителей и призеров Турнира

Победителем Турнира становится команда, правильно ответившая на наибольшее количество вопросов. Призёрами становятся команды, следующие за победителем (2, 3 место).

12. Награждение

Победители и призёры Турнира награждаются дипломами. Победитель Турнира награждается переходящим символом Турнира – «Совой». Участники турнира также получают соответствующие дипломы.

13.

Приём команды из белорусского города Червень

За приём команды из белорусского города Червень отвечает коллектив МБОУ «Гимназия №3».