

УТВЕРЖДЕНО:
Приказом Комитета образования
Администрации городского округа
Королёв Московской области
от 20.03.2018 г. № 287 а

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуального турнира «Что? Где? Когда?»,

1. Общие положения

Интеллектуальный турнир «Что? Где? Когда?» (далее – Турнир) проводится коллективом МБОУ «Гимназия №3» городского округа Королёв 21.04.2018 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 обучающиеся 8–10 классов общеобразовательных учреждений городского округа Королёв и команда белорусских школьников из города Червень.

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 подает в организационный комитет заявку установленного образца (Приложение №1). Заявки принимаются до 17 апреля 2018 года на электронную почту: gimnazia3ub@mail.ru.

4. Время и место проведения Турнира

Дата проведения Турнира – 21 апреля 2018 г.

Начало Турнира – 12.00.

Продолжительность Турнира – 120 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, утвержденный приказом Комитета образования Администрации городского округа Королёв.

1. Оснащение и оборудование

Материально-техническое обеспечение проведения Турнира:

- бланки для ответов конкурса «Чёрный ящик» - 1шт. на каждую команду;
- бланки для ответов конкурса «Что? Где? Когда?» 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»

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, девиз команды (в виде короткой речёвки), наличие сменной обуви у всех участников мероприятия.

9. Организация судейства

9.1. Жюри Турнира

В состав жюри входят:

- ведущий турнира Климович Л.В.,
- представитель Совета Ветеранов (по согласованию)
- представитель Комитета образования Администрации городского округа Королёв Московской области (по согласованию),
- представитель МБУ ДПО «УМОЦ» (по согласованию),
- педагоги (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 засчитывать текущий результат (команда номер... столько-то очков) во избежание технических ошибок при зачете ответов.

Правильный ответ команды отмечается в игровом протоколе знаком «+» (плюс), неправильный – 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 носителе.

9.2. Команда ассистентов

Команда ассистентов состоит из 6 человек. Команда ассистентов 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. "7x7 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)

10.2.2. Конкурс «Чёрный ящик»

Конкурс под названием «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 мультфильмах, в кабинете директора, на торжественных мероприятиях... (Ответ – «сова» – элемент городской символики ранее города Юбилейный)».

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, В2.

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.

11. Критерии отбора победителей и призеров Турнира

Победителем Турнира становится команда, правильно ответившая на наибольшее количество вопросов. Призерами становятся команды, следующие за победителем.

12. Награждение

Победители и призеры Турнира награждаются дипломами. Победитель Турнира награждается переходящим символом Турнира – «Совой».

13. Приём команды из белорусского города Червень

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

**Приложение № 1
к Положению о проведении
интеллектуального турнира
«Что? Где? Когда?»
от 20.03.2018 г. № 287 а**

**Заявка
на участие в Турнире**

название команды

ОУ

<i>№</i>	<i>Фамилия</i>	<i>Имя</i>	<i>Отчество</i>	<i>Класс</i>	<i>Возраст</i>
1	Капитан команды –				
2					
3					
4					
5					
6					

Директор ОУ _____ /Ф.И.О./

М.П.