

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО АЛЕКСАНДРОВСК**

ПРИКАЗ

от «10» ноября 2017 г.

№ 956

**О проведении муниципальной интеллектуально-познавательной игры
«Брейн-ринг», посвящённой памятным датам военной истории России**

В соответствии с планом работы Управления образования администрации ЗАТО Александровск на 2017-2018 учебный год, с целью выявления и поддержки талантливых детей, развития интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся

П Р И К А З Ы В А Ю :

1. Провести муниципальную интеллектуально-познавательную игру «Брейн-ринг», посвящённую памятным датам военной истории России (далее - Игра), 24 ноября 2017 г. на базе МАОУДО «ЦДОД».
2. Утвердить положение об Игре (приложение № 1).
3. Директору МАОУДО «ЦДОД» (И.Ф. Сорочан):
 - 3.1. Организовать подготовку, проведение и подведение итогов Игры в соответствии с Положением и в установленные настоящим приказом сроки.
 - 3.2. Обеспечить освещение мероприятия в СМИ и на официальном сайте Управления образования администрации ЗАТО Александровск.
4. Руководителям образовательных учреждений:
 - 4.1. Организовать участие в Игре согласно Положению.
5. Директору МБУО «ИМЦ» (Е.М. Зламан):
 - 5.1. Разместить на сайте Управления образования администрации ЗАТО Александровск настоящий приказ.
6. Начальнику МАУ «ХЭК» (А.В. Човган):
 - 6.1. Организовать транспортное обеспечение участников Игры согласно представленной заявке.
7. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

**Начальник
Управления образования**



Г.Ю. Чебелева

**Положение о проведении муниципальной
интеллектуально-познавательной игры «Брейн-ринг»,
посвящённой памятным датам военной истории России.**

1. Общие положения

- 1.1. Положение определяет порядок организации и проведения муниципальной интеллектуально-познавательной игры «Брейн-ринг», посвящённой:
- 35-летию образования Краснознамённой Кольской флотилии разнородных сил Северного флота;
 - 215-летию со дня рождения великого флотоводца России, адмирала Русского Флота, Павла Степановича Нахимова;
 - 110-летию со дня рождения Героя Советского Союза, командира дивизиона подводных лодок Краснознамённого Северного флота Магомеда Гаджиева;
 - 100-летию со дня рождения советского и российского скульптора Льва Ефимовича Кербеля
(далее – Игра).
- 1.2. Интеллектуальная игра – организационная форма, в процессе которой участники овладевают умениями и навыками, расширяют кругозор, проявляют эрудицию и логическое мышление.

2. Цели и задачи

- развитие познавательных интересов учащихся, раскрытие их интеллектуального потенциала, расширение кругозора;
- воспитание патриотических и гражданских чувств, уважения к историческому и героическому прошлому Родины, пробуждение интереса к истории родного края;
- выявление талантливых учащихся, выработка командного духа, умения слаженно работать в едином коллективе.

3. Организаторы

- 3.1. Организаторами игры являются: Управление образования администрации ЗАТО Александровск, Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей».
- 3.2. Информационно-методическое сопровождение осуществляет муниципальное бюджетное учреждение культуры ЗАТО Александровск Мурманской области «Городской историко-краеведческий музей г. Полярного».

4. Участники

- 4.1. Учащиеся 8 – 9 классов образовательных организаций ЗАТО Александровск.

5. Место и время проведения Игры

- 5.1. Игра проводится 24 ноября 2017 в 16.00 по адресу: г. Полярный, ул. Душенова, дом 4, актовый зал.

6. Порядок подготовки и проведения

- 6.1. Образовательное учреждение для участия выставляет 1 команду, состоящую из 6 участников.
- 6.2. Образовательное учреждение для участия в Игре подает заявку в организационный комитет по адресу: г. Полярный, ул. Красный Горн, д. 16, каб. 23 (контактный телефон: 81551-75964), или по электронной почте: zatocdod@mail.ru не позднее 17 ноября 2017 года. В заявке указывается название образовательного учреждения, ФИО членов команды, ФИО руководителя команды, название команды (приложение № 1).

- 6.3. Команда возглавляется капитаном, являющимся официальным представителем команды во время проведения Игры.
- 6.4. Команду сопровождает руководитель, который несет ответственность за жизнь и здоровье участников команды.
- 6.5. Руководитель команды имеет право присутствовать на Игре в качестве наблюдателя, но не является официальным представителем команды и не имеет права требовать ознакомления с протоколами членов жюри и принимать участие в обсуждении результатов Игры.

7. Форма проведения.

- 7.1. Перед началом вопросных раундов проводится конкурс «Приветствие», в котором участвуют все команды – участники Игры.
- 7.2. Игра проводится по «олимпийской системе», то есть согласно предварительной жеребьевке проводятся поединки пар команд, проигравшая из пары команда выходит из игры, затем победители двух пар играют между собой и так далее до единого чемпиона.
- 7.3. В каждом поединке задаётся 7 вопросов и один запасной, на случай равного счёта.
- 7.4. После прочтения вопроса и сигнала о начале времени команды имеют в своём распоряжении 60 секунд для обсуждения ответа на вопрос.
- 7.5. В каждом раунде разыгрывается одно очко.
- 7.6. В поединке побеждает та команда, которая наберёт больше очков.
- 7.7. Если за время поединка обе команды не дадут правильный ответ на все 7 вопросов, то обе команды выбывают из игры.

8. Принципы проведения Игры

8.1. Игра проводится по следующим правилам:

- ведущий зачитывает вопрос;
- звучит команда «Время», знаменующая начало отсчета времени, отведенного командам на обсуждение ответа – 60 сек.;
- если у команды готов ответ на вопрос, она должна сигнализировать об этом, подняв сигнальный флажок;
- та команда, которая быстрее подает сигнал после обсуждения, отвечает первой;
- после того, как ведущий предоставил команде право ответа на вопрос, капитан команды должен объявить отвечающего игрока;
- капитан может ответить сам или назначить отвечающим другого игрока команды;
- в случае фальстарта одной из команд (дача ответа до начала отсчета времени, производимого после оглашения вопроса) или если ответ, данный командой, неверен, команде-противнику дается оставшееся время на обдумывание своего варианта ответа;
- в случае неправильного ответа обеих команд ведущий зачитывает правильный ответ и объявляет о розыгрыше следующего раунда;
- в случае одновременного поднятия командами сигнальных флажков (по решению жюри) вопрос снимается и задаётся другой;
- ответ, данный одновременно двумя или более игроками, не засчитывается;
- ответ, не соответствующий формулировке вопроса, не засчитывается;
- в случае затягивания командой времени ответа более чем на 10 секунд попытка ответа считается отрицательной.

8.2. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места (возвращаться на свои места), пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим игры.

8.3. Ведущий при ведении игры должен руководствоваться едиными правилами:

- читать вопросы громко и чётко, обязательно с применением звукоусиления (там, где это необходимо); при отсутствии звукоусиления на столах играющих команд дублировать данные игроками ответы;

- требовать от капитана объявлять отвечающего игрока;
- не принимать ответы, данные двумя и более игроками одновременно (ответ считается таковым, если одновременно за столом говорит ещё кто - либо кроме заявленного отвечать игрока);
- не принимать ответ, содержащий два и более ответов;
- не сопровождать неправильный ответ одной из команд какими - либо комментариями, которые могут облегчить команде - сопернице поиск правильной версии.

8.4. В случае нарушения ведущим требований пункта 8.3. вопрос должен быть снят и переигран.

8.5. Ведущий имеет право выносить предупреждения командам за некорректное поведение.

8.6. Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается неразыгранным.

8.7. За верный ответ команде присуждается очко, за неверный ответ команда ничего не получает и ничего не лишается.

9. Спорные ситуации

9.1. Для разрешения спорных ситуаций, возникающих при определении очередности ответов команд, корректности вопросов и правильности ответов, корректности поведения команд и ведущего, организаторами игры формируется жюри.

9.2. Капитан любой команды, принимающей непосредственное участие или наблюдающей за игрой, может подать протест непосредственно сразу после возникновения спорной ситуации.

9.3. Вопросы, признанные жюри некорректными, снимаются с игры.

9.4. Иные спорные ситуации разрешаются жюри, которое вправе применить штрафные санкции, такие как штраф по очкам и дисквалификация команды.

10. Подведение итогов

10.1. Жюри формируется организаторами игры.

10.2. Итоги подводятся жюри по результатам Игры. Победителем признается команда, победившая в финальной игре.

10.3. Жюри имеет право определить лучшего игрока по итогам Игры.

10.4. Команда – победитель получает Диплом победителя, а её члены – ценные призы.

10.5. Остальные участники получают дипломы и поощрительные призы.

ЗАЯВКА

на участие в муниципальной интеллектуально-познавательной игре
«Брейн-ринг», посвящённой 100-летию города Мурманска и предстоящему Году
экологии.

от _____

(название учреждения)

Название команды _____

Руководитель команды _____

(ФИО, должность, место работы, контактный телефон)

Список членов команды.

№	ФИО	ОУ	Класс

Руководитель учреждения

подпись

МП