



УТВЕРЖДАЮ:
КГБОУ «Красноярская
школа №1»
М.В.Грушенков

Приказ №
от «

2019 г

ПОЛОЖЕНИЕ О ШКОЛЬНЫХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГРАХ

Красноярск 2019

I. Общие положения

1.1. Интеллектуальные школьные игры (далее – игра) проводятся в соответствии с годовым воспитательным планом.

1.2. Настоящее положение определяет порядок проведения игр, устанавливает требования к его участникам и регламентирует критерии оценивания.

1.3. Цели игр:

Создание условий для интеллектуально-творческой деятельности учащихся во внеурочное время через организацию и проведение интеллектуальных игр (встреч), в том числе тематических, конкурсного характера, выявление и поддержку одаренных детей и предоставление им возможности для реализации накопленного интеллектуального опыта, создание среды для получения учащимися широкого спектра сведений в различных областях знаний, развитие коммуникативных и познавательных способностей учащихся.

1.4. Задачи игры:

- стимулирование познавательной деятельности и творческой активности обучающихся;
- обеспечение доступности, качества и эффективности образования на основе развития продуктивных образовательных технологий;
- повышение мотивации обучающихся к познавательной деятельности;
- формирование ключевых компетентностей и расширение знаний обучающихся в областях математики, литературы, биологии, географии, обществознания, истории, физики, ИЗО/музыки, МХК, русского языка, английского языка, информатике, окружающему миру, литературному чтению, физической культуре, технологии.

-

II. Участники игр

2.1. К участию в игре приглашаются обучающиеся 2-9.2 классов.

2.2. Игры проводятся по следующим группам (Лигам):

- 1) Вторая Лига - между 2-5 классами
- 2) Первая Лига - между 6-9-е классами

III. Порядок и условия проведения игры

3.1. Каждый учитель-предметник должен провести одну интеллектуальную игру в январе – мае 2019 в любой из Лиг.

3.2 Форму проведения интеллектуальной игры учитель – предметник выбирает сам. Это может быть «Брейн-ринг», «Своя игра», Олимпиада, «Слабое звено», «Что?Где?Когда?» и т.д.

3.3. Во второй Лиге интеллектуальные игры проходят путем смешивания учащихся из разных классов. Каждый учащийся путем жребия попадает в одну из 4х команд, т.е. команды создаются разновозрастные.

3.4. В первой Лиге, каждый класс представляет собой отдельную команду со своим названием, эмблемой и девизом. К участию в интеллектуальных играх, в первой Лиге, может допускаться общая команда родителей и педагогов.

3.5 В первой Лиге обязательно распределяются места, согласно числу участвующих команд. Если участвует 5 команд, то выделяются 1,2,3,4,5 место и т.д. Команда отказавшаяся участвовать в какой-либо игре, автоматически получает ноль баллов.

3.6. В первой Лиге, за каждую игру, команда получает баллы, соответственно занятому месту, т.е команда занявшая первое место получает 1 балл, второе 2 балла и т.д.

3.5 В конце учебного года, в первой Лиге, определяются победитель, а также команды занявшие 2, 3 место. Победителем становится команда, набравшая по сумме всех игр, наименьшее количество баллов – ей присуждается звание «самой умной» и вручается переходящий кубок.

IV. Этапы проведения игр

4.1. Игры состоят из следующих этапов:

– первый этап – организационный: создание графика проведения интеллектуальных игр; ознакомление с положением и формирование команд участников и групп поддержки; рекомендуется вопросы командам раздавать заранее (не более 70%);

– Второй этап – интеллектуальная игра: игры могут проводиться в разных кабинетах, но с согласования администрации школы; время проведения игр определяет учитель–предметник, ответственный за интеллектуальную игру; перед началом игры ведущий оговаривает правила.

– Третий этап: Подведение результатов игры жюри; награждение победителей.

4.2. Пользоваться мобильными телефонами или другой техникой запрещается. Если у игрока зазвонит мобильный телефон, то игрок удаляется. При нарушении дисциплины во время постановки вопроса, обсуждения или оглашения правильного ответа председатель экспертной комиссии имеет право удалить игрока и снять 1 балл с его команды.

V. Жюри интеллектуальных игр

5.1. Каждый учитель-предметник, на свою игру, создает жюри самостоятельно, но не менее трех человек.

5.2. В функции жюри входят:

- оценивание ответов;
- решение спорных ситуаций;
- протоколирование результатов игры;

– награждение команд победителей (команд занявших 1,2,3 места) грамотами.

VI. Требования к участникам

- 6.1. Создать команду участников не более 7 человек.
- 6.2. Выбрать капитана команды с правом решающего голоса.
- 6.3. Создать группу поддержки, количество неограниченно.
- 6.4. Участники команд должны владеть общеучебными навыками.
- 6.5. Команде участников продумать название, эмблемы или другие отличительные символы.
- 6.6. Представить свою команду и группу поддержки за 1-2 мин..