

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»,
посвященной Году экологии в России

1. Общие положения

1.1 Настоящее Положение о проведении интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?», посвященной Году экологии в России, определяет цели, порядок проведения, содержание, категории участников интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (далее – Игра).

1.2 Игра проводится в ГБУ КО ПОО «Технологический колледж» в рамках Года экологии в России и в соответствии с планом работы Студенческого научного общества «МИР» на 2017-2018 учебный год.

2. Цель и задачи Игры

2.1 Цель игры: через интеллектуальную деятельность создать условия для воспитания экологически грамотной, социально активной личности, ответственной за состояние окружающей среды, бережно относящейся к богатствам природы.

2.2 Задачи Игры:

- приобщение обучающихся к мероприятиям, проводимым в рамках Года экологии в России;
- повышение кругозора, культурного и интеллектуального уровня молодежи;
- создание условий для интеллектуального развития;
- содействие распространению различных форм интеллектуального досуга и творческих игр с интенсивной интеллектуальной направленностью;
- стимулирование интереса к обучению;
- воспитание навыков коллективной работы, воспитание лидерских качеств;
- популяризация интеллектуального направления деятельности молодёжи, объединение на основе общих интересов интеллектуального характера, приобщение молодёжи к самообразованию;
- расширение форм досуга молодёжи.

3. Организаторы Игры

3.1 Организаторами Игры являются Студенческое научное общество «МИР» и интеллектуальный кружок «Что? Где? Когда?» Технологического колледжа.

4. Участники Игры

4.1 Участниками Игры могут стать обучающиеся очной формы обучения Технологического колледжа, педагогические работники и члены администрации Технологического колледжа.

4.2 Каждая команда имеет свое название и капитана.

4.3 Заявка подается Организаторам Игры по электронной почте tlzmetodist@mail.ru или в методический отдел (копр. 2, этаж 2, каб. 15) **не позднее 15.00 часов 01 ноября 2017 г.**

5. Порядок проведения Игры

5.1 Дата проведения Игры **02 ноября 2017 г.**

5.2 Начало Игры в **14.00 часов**. Организационный сбор **13.45 часов**.

5.3 Порядок проведения Игры.

5.3.1 Играют одновременно все команды.

5.3.2 Интеллектуальная Игра состоит из разминочного раунда и 2 раундов по 10 вопросов.

5.3.3 Разминочный раунд продолжается 5 минут, после которого подводятся промежуточные результаты команд.

5.3.4 Первый раунд продолжается 30 минут, затем подводятся промежуточные результаты Игры.

5.3.5 Второй раунд продолжается 30 минут, после которого подводятся итоги всей Игры.

5.3.6 При наборе одинакового количества баллов командами им задаются дополнительные вопросы до выявления победителя.

5.3.7 Разминочный раунд «Медиа-азбука»: поиск ассоциаций по картинкам (по 10 секунд на картинку).

5.3.8 Игровые раунды. Судья читает вопрос. По сигналу начинается отчет времени для обсуждения вопроса. Время обсуждения каждого вопроса составляет 1 минуту. За 10 секунд до истечения минуты обсуждения раздается звуковой сигнал. По истечению минуты Команда записывает свой единственный вариант ответа на листок, и капитан поднимает листок вверх.

5.3.9 Время подачи ответа ограничено временем обсуждения. Ответы собирают наблюдатели и передают их судье. Ответы, поданные наблюдателям по истечению времени для обсуждения, не принимаются.

5.3.10 После каждого розыгрыша вопроса судья зачитывает правильный вариант ответа и объявляет результаты команд.

5.4 Подсчет баллов.

5.4.1 Количество верных ассоциаций в «Медиа-азбуке» равно количеству баллов, набранных командой.

5.4.2 Каждый правильный ответ в первом раунде оценивается в 1 балл.

5.4.3 Каждый правильный ответ во втором раунде оценивается в 2 балла.

5.4.4 При подсчете баллов они складываются накопительным итогом за все раунды.

5.4.5 Результаты интеллектуальной Игры фиксируются в протоколе.

5.4.6 Команда, набравшая наибольшее количество баллов за Игру, объявляется победителем. Команды, показавшие второй и третий результат, становятся призёрами (2 и 3 место). Командам вручаются именные дипломы победителей и призеров интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».

6. Условия участия в Игре

6.1 К участию в Игре допускаются команды, состоящие из 6 человек.

6.2 Команды формируются из обучающихся колледжа по отделениям: 3 команды 1 курса, 3 команды 2 курса, 3 команды 3-4 курса.

6.3 Команда педагогических работников и членов администрации формируются из расчета по 1 представителю от методической кафедры плюс 1 представитель администрации.

7. Дополнительные положения

7.1 Результаты игры размещаются на сайте колледжа и стендах Студенческого научного общества «МИР».

7.2 Организаторы оставляют за собой право вносить изменения в программу и условия проведения Игры с обязательным уведомлением участников.

Положение рассмотрено на заседании Методического совета протокол № 4 от 26.10.2017 г.

Зав. по УМР _____ Н.А. Ивашкина