**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Центр образования города Гудермес»**

УТВЕРЖДАЮ:

Директор \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.Х. Саралиев

от «11» 10. 2018

**Положение школы полного дня**

**о проведении интеллектуальной игры «Самый умный класс»**

**среди обучающихся 3-11 классов**

**1. Общие положения**

Настоящее Положение определяет цели и задачи, порядок проведения, критерии отбора команд, участвующих в интеллектуальной игре «Самый умный класс».

Организаторами школьной интеллектуальной игры «Самый умный класс» среди школьников являются администрация школы и методическое объединение воспитателей-тьюторов школы полного дня.

Условия проведения школьной интеллектуальной игры «Самый умный класс» соответствуют действующему законодательству. Интеллектуальная игра «Самый умный класс» (далее – Игра) проводится в рамках программы «Одаренные дети» с целью популяризации форм ученического интеллектуального досуга, привлечения новичков в движение интеллектуальных игр, реализации духовных, интеллектуальных, творческих и социальных потребностей обучающихся, выявления сильнейших классов – команд, отображают цели, и задачи программы «Одаренные дети» на 2018 — 2019 годы. Мероприятие проводится школой полного дня ежегодно.

**2. Основные задачи**

* повышение мотивации к изучению учебных предметов;
* воспитание уважения к культуре и традициям других народов;
* выявление и поддержка талантливых обучающихся;
* привлечение обучающихся к участию в интеллектуальных игровых формах организации досуга;
* создание единого поля общения и взаимодействия, обмена опытом между классами школы;
* выявление сильнейших играющих команд общеобразовательного учреждения.   
   **3. Условия и формы проведения**

Для организации и проведения школьной Игры среди школьников создается оргкомитет.

**3.1.Оргкомитет Игры:**

* разрабатывает регламент Игры и следит за его соблюдением;
* утверждает персональный состав редакторской группы, игрового жюри (далее - ИЖ), апелляционного жюри (далее - АЖ);
* утверждает результаты Игры, определяет победителей;
* принимает решения в спорных и конфликтных ситуациях.

3.2. Редакторская группа, ответственная за подготовку, игрового пакета Игры, включающего вопросы, правильные ответы, инструкции по зачету, источники информации, сведения об авторах каждого вопроса, комментарии.  
3.3. Игровое жюри рассматривает ответы участников и принимает решения о зачете ответов.  
3.4. Апелляционное жюри рассматривает поданные апелляции и принимает решения о зачете ответов.

Игра проводится в форме игры «Самый умный» или «Что? Где? Когда?». Для участия в Игре каждому классу необходимо направить заявку за 10 дней до указанной даты руководителю методического объединения воспитателей-тьюторов ШПД Гилисхановой СМ.

**4. Время и место проведения**

Игры проводятся в соответствии с утверждаемым графиком:

* + - Среди команд 3-4 классов -22 октября 2018 года, в 15.00
* Среди команд 5-6 классов -23 октября 2018 года, в 15.00
* Среди команд 7-8 классов -24 октября 2018 года, в 15.00
* Среди команд 9-11 классов -25 октября 2018 года, в 15.00

Регистрация команд-участниц проходит с 14:30 до 14:55.

Оргкомитет обязан не позднее, чем за 7 дней до начала официально сообщить командам время начала игр, а также, информировать обо всех изменениях.

**5. Место проведения игр**: актовый зал   
  
**6. Участники Игры**

6.1. В Игре могут принимать участие обучающиеся 3-11 классов.  
6.2. Основной состав команды может насчитывать до 8 человек.  
6.3. Капитан команды является единственным ее представителем в переговорах с Организаторами и Ведущими игры.  
6.4. При выявлении нарушений Организаторы вправе рассмотреть вопрос о наказании команды или игрока, допустивших нарушение вплоть до дисквалификации.

6.5. Каждая команда имеет свою форму, отражающая название команды.  
  
 **7.Организационная схема Игры**  
  
7.1. Организаторы разрабатывают регламент Игры, утверждают состав игрового жюри, предоставляют пакет вопросов для игры и определяют победителей.  
7.2. Игровое жюри ведет протокол игры, рассматривает спорные ответы участников.  
7.3. ИЖ заносит их в протокол и оформляет турнирную таблицу.  
7.4. Апелляционное жюри рассматривает предоставленные апелляции на спорные ответы и выносит вердикты по ним.  
7.5. При принятии апелляции ответы всех команд, давших такой же ответ засчитываются.  
  
**8. Правила проведения Игры**

8.1. Ведущий, проводящий тур, должен иметь отпечатанные тексты настоящего регламента и пакета вопросов с авторскими ответами, критериями зачета, комментариями и источниками информации, а также, достаточное количество бланков заявок для команд и бланков для ответов на вопросы.

8.2. Ведущий должен заранее ознакомиться с пакетом вопросов, при необходимости уточнить правильное произнесение трудных слов, имен собственных и географических названий.  
8.3. Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, 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 и секундантами.

8.4. После сбора ответов на каждый вопрос ведущий объявляет авторский ответ и критерии зачета, зачитывает авторские комментарии, информацию об авторе вопроса.  
  
 **9. Работа жюри**

9.1. В состав жюри входят члены администрации, учителя и обучающиеся – победители конкурса прошлого года, представители оргкомитета.

9.2. К компетенции жюри относится:

- приём ответов команд;

- проведение анализа поступивших ответов и занесение их в ведомость;

- оглашение предварительных результатов по итогам туров;

- объявление победителей данной игры среди команд обучающихся 3-4 классов, 5-6 классов, 7-8 классов, 9-11 классов.

9.3. Игровое жюри принимает решение о зачете спорных ответов.  
9.4. По окончании тура, команда может написать апелляцию на зачет ответа, который не был засчитан игровым жюри. Апелляционное Жюри большинством голосов принимает решение по каждой апелляции. Все ответы удовлетворяющие вердикту апелляционного жюри также засчитываются.

**10. Подведение итогов**  
10.1. После получения вердиктов апелляционного жюри подводятся окончательные итоги и определяются победители и призёры Игры.  
  
10.2. Место, которое заняла каждая команда, определяется по числу правильных ответов, данных командой.  
10.3. В случае равенства количества правильных ответов, место команды определяется по суммарному рейтингу взятых ею вопросов. Рейтинг каждого вопроса определяется как разность между общим числом команд и числом команд давших правильный ответ на вопрос.  
10.4. Победителями Игры считается команда, занявшая первое место в каждой параллели.

**11. Награждение**

11.1. Победители Игры, команда, занявшая 1 место, награждается кубком, золотыми медалями, дипломом победителя.

11.2. Все команды награждаются дипломами участника Игры.

**12.Порядок проведения Игры для категории 3-4 классов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Номинац-ия Игры** | **Кто играет** | **Приме-чание** | **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОМИНАЦИЙ** |
| **Визитная карточка** | **команда** | **1 – 2 мин.** | **Представление команды** |
| «ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?» | **команда** | 10 вопросов | Правила игры близки спортивному варианту игры «Что? Где? Когда?». За правильный ответ она получает +3 очка. В пакете – 10 вопросов для каждой команды. |
| «ДАУГАВПИЛС» | **команда** | 5 заданий | Интеллектуальная игра, состоящая из множества конкурсных заданий: ребусов, шарад, головоломок, загадок, логических задач и пр. На Фестивале в Даугавпилс играет вся команда. Итог подводится суммированием баллов, полученных в ходе игры |
| «Мой край» | **команда** | 4 темы- 12 вопросов | Названия всех тем оглашаются предварительно, в ходе подготовки к игре, чтобы команды смогли распределить игроков по каждой теме. По каждой теме выходят 2 игрока от команды.  Игроки имеют право советоваться.  Каждый правильный ответ команда получает +1 балл. В пакете – 12 вопросов по 4 темам для каждой команды |
| «ЭРУДИТ» | **Капитаны команд** | 5 тем | Каждый капитан выбирает определенную тему. За каждый правильный ответ команда получает +5 баллов, Если один из капитанов не знает правильного ответа, отвечает второй капитан, он имеет право на дополнительное очко. Правильный ответ + 2 балла. Ведущий принимает ответы до первого правильного. |
| «Интеллектуальное шоу «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК» | **команда** | До победы | Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за специальными игровыми модулями. Участникам задаются вопросы. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Каждый правильный ответ – 1 игрок. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников. |
|  |  |  |  |

**13.Порядок проведения Игры для категории 5-11 классов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Номинац-ия Игры** | **Кто играет** | **Приме-чание** | **КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НОМИНАЦИЙ** |
| **Визитная карточка** | **команда** | **1 – 2 мин.** | **Представление команды** |
| «ЧТО? ГДЕ? ПОЧЕМУ?» | **команда** | 10 вопросов | Правила игры близки спортивному варианту игры «Что? Где? Когда?». Если команда сдаёт ответ в первые 15 сек., то за правильный ответ она получает +3 очка, и -3 за неправильный ответ. Если команда сдаёт ответ после 16 секунд, то отрицательных баллов не получает, а за правильный ответ получает +1 балл. В пакете – 10 вопросов для каждой команды. |
| «ДАУГАВПИЛС» | **команда** | 5 заданий | Интеллектуальная игра, состоящая из множества конкурсных заданий: ребусов, шарад, головоломок, загадок, логических задач и пр. На Фестивале в Даугавпилс играет вся команда. Итог подводится суммированием баллов, полученных в ходе игры |
| «Мой край» | **команда** | 4 темы- 12 вопросов | Названия всех тем оглашаются предварительно, в ходе подготовки к игре, чтобы команды смогли распределить игроков по каждой теме. По каждой теме выходят 2 игрока от команды.  Игроки имеют право советоваться.  Каждый правильный ответ команда получает +1 балл, -2 балла за неправильный ответ. В пакете – 12 вопросов по 4 темам для каждой команды |
| «ЭРУДИТ» | **капитаны команд** | 5 тем | Каждый капитан выбирает определенную тему. За каждый правильный ответ команда получает +5 баллов, -5 баллов за неправильный ответ. Если один из капитанов не знает правильного ответа, отвечает один из капитанов, он имеет право на дополнительное очко. Правильный ответ + 2 балла. Ведущий принимает ответы до первого правильного. |
| «Интеллектуальное шоу «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК» | **команда** | До победы | Интеллектуальная игра, в которой одна команда играет против другой. Игроки играют за специальными игровыми модулями. Участникам задаются вопросы. Давая правильные ответы, игроки выводят соперников из игры. Каждый правильный ответ – 1 игрок. Победу одерживает та команда, которая первая удалит всю команду соперников. |