ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение « Школа № 2053»
111674, г. Москва, ул. Покровская, д. 35 E-mail: 2053@edu.mos.ru
Тел. 8-499-588-01-77
ОКПО 38322858, ОГРН 1127746075995, ИНН 7721749335;
КПП 772101001

« Утверждаю»_____
Директор ГБОУ Школа № 2053
Волкова О.А.

Положение о проведении сетевой интеллектуальной игры для учащихся третьих классов «Своя игра» 2016-2017 учебный год

1.Общие положения.

1.1. Настоящее Положение определяет порядок проведения интеллектуального игры для учащихся третьмх классов школ сети Университетско – школьного Кластера НИУ ВШЭ и условия участия в нём.

1.2. Форма мероприятия интеллектуальная игра « Своя игра» представляет собой интеллектуальный конкурс с элементами стратегии и подсчёта заработанных интеллектуальных единиц
« УМ»ов. Участники имеют возможность продемонстрировать способности мыследеятельности, с опорой на базовые школьные знания, широту кругозора, полученную на внеурочной деятельности и в результате реализации проектов различной направленности, умение работать в команде и выполнять правила игры.

1.3. Регулирует проведение турнира Организационный комитет(ГБОУ Школа 2053):куратор начального уровня обучения Вертей Ю.Н. , руководитель профессионального педагогического сообщества учителей, воспитателей, педагогов начального уровня обучения Шарова Т.А., куратор воспитательной работы Козлова Н.В.

1.4. Игра проводится в два этапа:
Школьный этап между третьими классами 01.02-10.02.2017 года(команда на следующий этап может быть собрана из лучших игроков школы);
Сетевой этап: 16 февраля в 15.30(актовый зал) ГБОУ Школа № 2053 по адресу: ул. Покровская, 35.
Заявки на участие в сетевом этапе принимаются с 10.02 до 15.02.2017 года на почту jujiawert@mail.ru для Вертей Юлии Николаевны 8-499-588-01-88(с 9.00 -12.00).
От школы можно представить только одну команду**.**
Школы команд, участвующих в состязании могут присоединиться к онлайн-трансляции с 15.15 часов**.**

2. Цели и задачи игры:

Цель: развить интерес у младших школьников к интеллектуальным заданиям .

Задачи:
-развитие интеллектуальных способностей школьников;
-популяризация интеллектуальных игр в сетевом сообществе;
-развитие познавательных интересов,
- расширение кругозора младших школьников;
-воспитание информационной культуры,
-воспитание уважения к сопернику,

-воспитание стойкости, умения работать в команде;

-укрепление дружеских связей в сетевом сообществе педагогов и учащихся.

3. Участники

3.1. Участником Игры может стать любой желающий третьеклассник, создав команду численностью 5 человек, либо присоединившийся к одной из существующих команд.

3.2. Команде-участнице Игры необходимо придумать оригинальное название, девиз, иметь отличительные особенности во внешнем виде (одинаковые аксессуары, элементы одежды). Эти элементы оцениваются рефери (судьёй Игры) в самом начале Игры. Команда наиболее ярко представившая себя- имеет преимущество первого хода и выбора вопроса;

3.3.. Все спорные ситуации, связанные с заявками, оценками и подсчётами очков решает организационный комитет и не оспариваются участниками.

4. Правила Игры «Своя игра»

4.1. Игра "Своя игра" проводится в строгом соответствии данным правилам.

4.2. В игре участвуют одновременно от двух до 5 команд. Команды после представления садятся за столы по часовой стрелке. За первый стол приглашается команда, ставшая лучшей, по мнению судьи-рефери, в конкурсе « Представление». Остальные команды садятся за столы ,согласно жеребьёвки, которая проводится после того, как за стол № 1 сядет первая команда.

4.3. Игра проходит по номинациям(темам): «Калейдоскоп» (общие вопросы) «Самый, самая, самое, самые», «Ребусы», «В мире книг», «Загадки природы», «Звёзды и планеты», «Экология» каждой номинации пять вопросов ценностью: 10, 20. 30. 40 и 50 УМов соответственно.

4.4. В начале игры в « Хранилище знаний» каждая команда получает стартовый капитал- 100Умов. Цель команды - приумножить капитал .

4.5. Команда выбирает номинацию и ценность вопроса. В случае неправильного ответа команда она лишается ценности вопроса и относит в Хранилище знаний потерянные Умы.

4.6. Время обсуждения вопроса командой - 30 секунд. Отсчёт времени ведёт « Хранитель времени» он подаёт сигнал начала и конца обсуждения.

4.7. В случае неправильного ответа команда лишается ценности вопроса и передаёт ход другой команде (по часовой стрелке)

5. Принципы проведения турнира

5.1. Турнир проводится по следующим правилам:

-команда выбирает номинацию и ценность вопроса

- ведущий зачитывает вопрос;

- хранитель дает звуковой сигнал, знаменующий начало отсчета времени, отведенного команде на обсуждение ответа – 30 сек.;

- если у команды готов ответ на вопрос готов раньше времени, она должна сигнализировать об этом, подняв флажок

- если ответ, данный командой, не верен, вопрос остаётся в банке вопросов, а ход переходит другой команде;

- если вопрос разыгрывался несколько раз, а верный ответ не был дан ни одной из команд, то ответ на вопрос озвучивает рефери. В этом случае баллы не начисляются;

- после того, как ведущий предоставил команде право ответа на вопрос, капитан команды должен объявить отвечающего игрока;

- ответ, данный одновременно двумя или более игроками, не засчитывается;

- ответ, содержащий дополнительные неверные сведения, не засчитывается;

- ответ, не соответствующий формулировке вопроса, не засчитывается;

- в случае затягивания командой времени ответа более чем на 10 секунд попытка ответа считается отрицательной.

5.2. Игра продолжается до тех пор, пока не заканчиваются вопросы .

5.3. Во время игры команды не имеют права пререкаться с ведущим и оказывать на ведущего давление в любой форме.

5.4. Ведущий при ведении игры должен руководствоваться едиными правилами:
- 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;
- Ведущий имеет право выносить предупреждения командам за некорректное поведение.
5.5 Команда- банкрот выбывает из игры и садиться на место зрителей.
5.6. После окончания игры команды озвучивают количество полученных Умов.
5.7. Команда, набравшая максимальное количество баллов, объявляется Чемпионом сетевой интеллектуальной игры «Своя игра» среди учащихся третьих классов сети школ Университетско – школьного Кластера НИУ ВШЭ

6. Награждение

6.1. Победитель Игры награждается грамотой и кубком . Определяются призёры 2, 3 место (грамоты).Остальные участники награждаются дипломами за участие.