

Положение о проведении Муниципальной интеллектуально-познавательной игры «КВИЗ «Функциональная грамотность»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения муниципальной деловой интеллектуально-познавательной игры «КВИЗ «Функциональная грамотность» (далее – Игра) в рамках проведения муниципальной Декады функциональной грамотности.

1.2. Организаторами Игры является Управление образования Администрации Советско-Гаванского муниципального района.

1.3. Информационно-методическое сопровождение Игры осуществляет Информационно-методический кабинет Управления образования.

1.4. Цели и задачи Игры:

- развитие творческих способностей обучающихся, раскрытие их интеллектуального потенциала, поддержание устойчивого интереса к общественным наукам, привитие навыков в решении логических задач;
- выявление талантливых обучающихся, выработка командного духа, умение слажено работать в едином коллективе в условиях ограниченного времени.

2. Условия участия в Игре

2.1. В игре принимают участие команды обучающихся 8-9-х классов общеобразовательных организаций Советско-Гаванского муниципального района.

3. Сроки и порядок проведения Игры

3.1. Игра проводится **17 февраля 2022 года в Информационно-методическом центре Управления образования в 15-00 ч.**

3.2. Организация и проведение игры:

3.2.1. Для участия в игре формируются команды, состоящие из обучающихся 8-9-х классов.

3.2.2. Заявки на участие в интеллектуально-познавательной игре подаются до 15 февраля 2022 года (Приложение 1) на электронную почту nvrazumovskaya@mail.ru.

4. Порядок проведения игры и критерии оценки

4.1 Образовательное учреждение для участия в Игре выставляет по 1 команде, состоящей из 5 участников.

4.2. Команда возглавляется капитаном, являющимся официальным представителем команды во время проведения Игры.

4.3. Команду сопровождает руководитель, который несет ответственность за жизнь и здоровье участников команды. 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.

4.4. Команды должны иметь название.

4.5. Задания для игры определяются организаторами и требуют знаний обучающихся в предметных областях: математика, русский язык и литература, история и обществознание, музыка и искусство, биология и география.

4.6. Интеллектуально-познавательная игра проводится по действующим правилам в командном зачёте. В игре шесть туров по пять вопросов.

Туры 1, 2, 3, 4, 5 – текстовые (угадать термин, событие, явление, процесс, перевести нечто с других языков, продолжить цитату, дополнить факт, догадаться, о чем речь по нескольким фактам, угадать что или кто изображен, откуда кадр, что рекламируется и т.д.).

Тур 6 – музыкальный (по звучащему фрагменту нужно угадать исполнителя и название произведения).

Тур 7 – Опыт креативного мышления

4.7. Вопросы 1, 2, 3, 4, 5 туров демонстрируются на большом экране и зачитываются ведущим. Затем они раздаются участникам, после чего запускается обратный отсчёт 100 секунд. За это время необходимо обдумать и внести свои ответы на листочки. По истечении 100 секунд листочки с ответами сдаются.

4.8. Оценка ответов команд в турах осуществляется путем выставления баллов по каждому вопросу: 1 балл – верно, 0 баллов – неверно.

4.9. Опыт креативного мышления оценивается следующим способом: члены жюри ставят по своему усмотрению от 1 до 5 баллов.

4.10. В ходе игры запрещено использование мобильных телефонов, интернета, подсказок и других источников информации. При нарушении правил команда дисквалифицируется из игры.

5. Подведение итогов и определение победителей

5.1. Команда-победитель определяется по максимальному числу баллов.

5.2. Победители и участники Игры награждаются Дипломами, участникам вручаются Сертификаты участников.

Приложение 1

Заявка

на участие в Муниципальной интеллектуально-познавательной игре
«КВИЗ «Функциональная грамотность» МБОУ _____

Название команды _____

№	Список участников	Капитан	Руководитель
1			
2			
3			
4			
5			

Руководитель _____