|  |  |
| --- | --- |
| «СОГЛАСОВАНО»Начальник управления образованияадминистрации МО «Пермскиймуниципальный район»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.А.Соснина«\_\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г.   | «УТВЕРЖДАЮ»И.о. директора МАОУДО «ДЮЦ «Импульс»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Н. Евдокимова«\_\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г.  |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

о проведении интеллектуального турнира

среди работников муниципальных образовательных

организаций Пермского муниципального округа

 «Мудрый Слон» в 2022-2023 учебном году

1. Общие положения
	1. Интеллектуальный Турнир проводится муниципальным автономным образовательным учреждением дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Импульс»» (далее − «ДЮЦ «Импульс») совместно с управлением образования администрации муниципального образования «Пермский муниципальный район» (далее – Управление образования).

1.2. Цель Турнира - стимулирование интереса педагогов к самообразованию и самосовершенствованию.

1.3. Задачи Турнира:

* + 1. организовать содержательные формы досуга педагогов образовательных организаций Пермского муниципального района через интеллектуальные игры;
		2. привлечь новых педагогов к тренерской деятельности школьных команд знатоков;
		3. популяризировать знания через игровую деятельность;
		4. реализовать творческий и интеллектуальный потенциал педагогов.

1.4. Общее руководство подготовкой и проведением Турнира осуществляет Организационный комитет (далее − Оргкомитет) − (Приложение 1).

**2. Участники Турнира**

2.1.В Турнире принимают участие команды, состоящие из штатных работников муниципальных образовательных организаций Пермского муниципального округа, Управления образования, МКУ «Центр развития образования Пермского муниципального района», муниципальных учреждений дополнительного образования.

2.2. Каждая команда состоит из работников одной образовательной организации. Допускается создание сборной команды Управления образования, МКУ «Центр развития образования Пермского муниципального района», муниципальных учреждений дополнительного образования.

2.3. Состав команды 6 человек, один из которых является капитаном.

2.4. Команда в обязательном порядке должна иметь название, закрепленное за командой на годовой цикл Турнира.

2.5. Каждая образовательная организация выставляет одну команду. По согласованию с Оргкомитетом возможно выставление от образовательной организации более одной команды.

2.6. Состав команды на отдельные туры может меняться. Возможно участие команды с любого тура Турнира.

**3. Порядок организации и проведения Турнира**

3.1. Ежегодный Турнир состоит из трех игровых туров:

3.1.1. 1 тур – «Осенний слон» (Октябрь 2022 года);

 3.1.2. 2 тур – «Зимний слон» (Февраль 2023 года);

3.1.3. 3 тур – «Весенний слон» (Март 2023 года).

3.2. Даты и место проведения проведения туров будут доведены до сведения участников дополнительно.

3.3. Заявки на участие в Турнире принимаются в срок до 07 октября 2022 г. (включительно) по сслыке [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf4aig1ICm4eR8-Z4l-AokRDnEtkjVv64fqRmN0IgCHrIL\_iA/viewform](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fforms%2Fd%2Fe%2F1FAIpQLSf4aig1ICm4eR8-Z4l-AokRDnEtkjVv64fqRmN0IgCHrIL_iA%2Fviewform&cc_key=)

3.4. Зачётные игры Турнира, подсчёт результатов и правила поведения участников определяются регламентом проведения Турнира (раздел 4 настоящего Положения).

**4. Регламент проведения Турнира**

4.1. Турнир состоит из 6 игр:

4.1.1. «Осенний слон» - 1 игра «Что? Где? Когда?» и 1 игра «Своя игра»;

4.1.2. «Зимний слон» – 1 игра «Что? Где? Когда?» и 1 игра «Пентагон»;

4.1.3. «Весенний слон» – 1 игра «Что? Где? Когда?» и 1 игра «Десятка».

4.2. Правила проведения игр и порядок подсчета очков и распределения мест представлены в Приложении 2.

4.3. Правила игры дополнительно доводятся до сведения участников непосредственно перед игрой.

4.4. Оргкомитет вправе изменять состав игр в каждом туре. Сведения об изменении доводятся до участников Турнира за 10 дней до проведения тура.

4.5. В ходе игровых туров запрещается:

4.5.1. использование справочных материалов и пособий в любых формах и на любых носителях (электронных, бумажных и пр.)

4.5.2. создание конфликтных ситуаций с соперниками и (или) организаторами Турнира;

4.5.3. пользование сотовыми телефонами и иными гаджетами во избежание подсказок ответов на вопросы игр.

4.6. В случае нарушения данных запретов, игрок и (или) команда удаляются из зала игры, результаты команды аннулируются.

4.7. Апелляции принимаются апелляционным жюри, которое будет определено в начале каждого игрового тура.

4.8. После окончания каждой игры тура принимаются 2 типа апелляций: на зачет ответа команды и на снятие некорректного вопроса (темы).

4.9. Решения апелляционного жюри принимаются простым большинством голосов и являются окончательными.

**5. Порядок подведения итогов и награждения команд**

5.1. Результаты игрового тура подводятся непосредственно в день проведения тура.

5.2. По итогам каждой игры определяется место команды в данной игре.

5.3. В случае равенства суммы мест у двух и более команд, места присуждаются следующим образом:

5.3.1. место команд с одинаковым результатом = n+1, где n – количество команд, показавших лучший результат по отношению к командам, показавшим одинаковый результат;

5.3.2. место следующей по результату команды = n+N+1, где n – количество команд, показавших лучший результат по отношению к командам, показавшим одинаковый результат; N – количество команд, показавших одинаковый результат.

5.4. В случае неучастия команды в какой-либо из игр, ей ставится место n+1, где n – количество команд, принимающих участие в данной игре.

5.5. По итогам каждого тура победители получают грамоты за 1, 2 и 3 места в отдельных играх.

5.6. Итоговые результаты ежегодного Турнира подводятся после завершения игр третьего тура.

5.7. Место команды в абсолютном зачете определяется по наименьшей сумме мест по результатам всех шести игр.

5.8. По итогам Турнира также подводятся итоги в подгруппах (при условии участия в подгруппе 5 и более команд):

5.8.1. «Мудрый слонёнок» - для команд детских садов;

5.8.2. «Мудрый слон» - для команд общеобразовательных учреждений.

5.9. Сборная команда Управления образования, МКУ «Центр развития образования Пермского муниципального района», муниципальных учреждений дополнительного образования относятся к подгруппе «Мудрый слон».

5.10. В каждой подгруппе по итогам трех туров определяется:

5.10.1. Победитель номинации − обладатель звания «Мудрый слонёнок», «Мудрый слон» - I степени;

5.10.2. Два призера – обладатели соответствующих званий – II и/или III степеней.

5.11. Победители и призеры по номинациям награждаются призами и грамотами.

**Контактная информация**

Куратор турнира Дерюгин Алексей Сергеевич – педагог-организатор МАОУДО «ДЮЦ «Импульс». Адрес электронной почты: duc-impuls@ruopr.ru, тел. 232-01-25, 8-996-32-30-528.

Приложение 1

к Положению о проведении

интеллектуального турнира среди работников

муниципальных образовательных организаций

Пермского муниципального округа

«Мудрый Слон» 2022/2023 учебного года

**Состав организационного комитета**

1. Евдокимова Анастасия Николаевна – и.о. директора МАОУДО «ДЮЦ «Импульс;
2. Лужбина Анна Олеговна – руководитель отдела организации мероприятий и проектной деятельности МАОУДО «ДЮЦ «Импульс;
3. Дерюгин Алексей Сергеевич – педагог-организатор МАОУДО «ДЮЦ «Импульс»;
4. Костенко Константин Александрович – заместитель директора ЦДТ «Град знаний», организатор всероссийских и краевых интеллектуальных игр (по согласованию).

Приложение 2

к Положению о проведении

интеллектуального турнира среди работников

муниципальных образовательных организаций

Пермского муниципального округа

«Мудрый Слон» 2022/2023 учебного года

**ПРАВИЛА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

В настоящем Приложении даны варианты правил игр, которые приняты за основу при проведении игр в рамках интеллектуального турнира среди работников муниципальных образовательных организаций Пермского муниципального округа «Мудрый Слон» 2022/2023 уч.г.

# **«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

Игра «Что? Где? Когда?» состоит из двух туров по 10 вопросов в каждом. Дополнительно перед началом первого тура задается вопрос с порядковым номером «0».

Задача команды – своевременно дать письменный ответ на вопрос, заданный ведущим. Ответы принимаются на бланках.

Регламент чтения вопроса: ведущий объявляет номер вопроса, произносит текст вопроса и формулировку. Затем ведущий произносит слово «Время», после чего начинается отсчет времени обсуждения, равного 60 секундам. По истечению минуты обсуждения ведущий произносит контрольное слово: «Время» и сообщает командам о необходимости сдать ответы в течение десяти секунд, для чего произносит «десять, девять, восемь, семь, шесть, пять, четыре, три, два, один, ноль». По окончании отсчета ответы команд не принимаются.

Вопрос может включать печатные материалы.

После того, как ответы команд собраны, ведущий объявляет правильный ответ, сопровождая его в случае необходимости комментариями.

Ответы команд, сохраняются до подведения окончательных итогов тура.

В случае правильного ответа команда получает 1 очко. В случае неправильного ответа команда получает 0 очков.

Ответ считается неправильным, если имеет место хотя бы одно из следующих условий:

1. ответ не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (необходимая степень конкретизации должна быть указана в вопросе или определяется судейской коллегией);
2. форма ответа не соответствует форме вопроса;
3. команда сдала более одного варианта ответа;
4. в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты и т.д.), искажающие или меняющие суть ответа.

Информация в скобках не учитывается при определении правильности ответа.

Место команды в туре определяется количеством набранных очков. В случае равенства очков у двух и более команд место определяется суммарным рейтингом вопросов, на которые команда дала правильный ответ. В случае равенства рейтинга команды делят места между собой.

Рейтинг вопроса определяется по формуле:

, где

Nобщ – общее количество играющих команд, Nотв – количество правильно ответивших команд.

В случае снятия вопроса вместо него в зачет идет нулевой вопрос тура, в котором игрался вопрос. В случае нехватки нулевых вопросов, снятые вопросы не заменяются.

# **«ПЕНТАГОН»**

1. Игра «Пентагон» состоит на Турнире из 12 вопросов (заданий).

2. Вопрос указывает область поиска ответов (животное, река, спортивная игра, нечто и т.д.)

3. К каждому вопросу предлагается пять подсказок. Подсказки расставлены в порядке уменьшения сложности ‑ от сложной к простой.

4. После каждой подсказки у команд есть 15 секунд на обсуждение, написание и сдачу ответа.

5. Ответы команд сдаются в письменном виде в жюри.

6. Команда имеет право сдавать неограниченное количество ответов. Возможно сдача ответа как после каждой подсказки, так и нескольких ответов после любой из подсказок (возможны комбинированные варианты).

7. Правильный ответ после первой подсказки оценивается в 5 баллов, после второй – в 4 балла, третьей – в 3 балла, четвертой – в 2 балла, пятой – в 1 балл.

8. За любой неправильный ответ (независимо от номера подсказки, после которой он дан) с команды снимается 1 очко. В случае нескольких ответов после одной из подсказок – за правильный ответ дается соответствующее количество очков, за каждый неправильный ответ снимается по одному очку.

9. В случае задержки сдачи ответа (сдача ответа во время чтения следующей подсказки), считается, что команда сдала ответ после следующей подсказки.

10. В течение одного вопроса один и тот же ответ команда может давать только один раз.

11. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков после всех вопросов.

12. В случае равенства очков у двух или более команд – применяется порядок распределения мест аналогичный разделу 5 настоящего Положения.

# **«ДЕСЯТКА»**

1. Игра «Десятка» состоит на Турнире из 8 заданий.

2. Каждое задание состоит из нескольких вопросов или иных интеллектуальных или творческих задач. Общее количество баллов за задание – 10.

3. В случае неправильного ответа баллы у команды не вычитаются.

4. В связи с многообразием форм и разновидностей заданий – рекомендации по выполнению каждого задания доводит до команд ведущий игры непосредственно перед выполнением задания.

5. Ответы команд пишутся только на бланках заданий, выданных команде (если иное не предусмотрено комментарием ведущего).

6. На выполнение каждого задания отводится строго определенное время. Точное время на выполнения каждого задания доводится ведущим перед началом выполнения очередного задания.

7. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. В случае равенства баллов у двух или более команд – применяется порядок распределения мест аналогичный разделу 5 настоящего Положения.

# **«СВОЯ ИГРА»**

1. Для игры на Турнире предлагается комплект из 16 заданий, состоящий из вопросов «синего» и «красного» раундов. Количество заданий в каждом из раундов – 8.

- в «синем» раунде вниманию команд предлагаются темы, на каждую из которых дано 5 вопросов различной степени сложности. Стоимость вопросов «синего» раунда составляет 10, 20, 30, 40 и 50 очков;

- в «красном» раунде количество очков удваивается: 20, 40, 60, 80, 100.

2. Команды отвечают на вопросы письменно. В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество очков, в случае неправильного ответа она лишается этих очков (они вычитаются из общей суммы). В случае отсутствия ответа количество очков команды остается неизменным.

3. На обсуждение каждого вопроса дается 15 секунд.

4. Ответы на вопросы каждой темы команда сдает в жюри на отдельном листе после того, как тема прочитана ведущим полностью. Кроме ответов указывается название команды и название темы. Листы для ответов команде необходимо подготовить заранее.

5. Окончательное распределение мест осуществляется по итоговой сумме очков, набранных командой. В случае одинакового количества очков у двух или более команд места ‑ применяется порядок распределения мест аналогичный разделу 5 настоящего Положения.