

Положение о проведение городской интеллектуальной игры «Знатоки природы»

1. Общие положения.

1.1. Настоящее положение о проведении городской интеллектуальной игры «Знатоки природы» (далее – Интеллектуальная игра) подготовлено и реализуется в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», на основании годового плана работы управления образования и молодежной политики Администрации города Смоленска.

1.2. Положение устанавливает организационно-технологическую модель проведения Интеллектуальной игры, определяет цель и задачи Интеллектуальной игры, условия и правила, компетенции организационного комитета, жюри, порядок отбора и награждения участников и победителей Интеллектуальной игры.

1.3. Организатором Интеллектуальной игры является методический отдел муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования» города Смоленска.

1.4. Проведение Интеллектуальной игры строится на основе принципов добровольности, открытости, объективности, равенства возможностей участников.

2. Цели и задачи Интеллектуальной игры.

2.1 Главной целью Интеллектуальной игры является активизация познавательной деятельности, развитие творческой активности и экологическое воспитание обучающихся.

2.2. Основные задачи:

- стимулирование творческой активности детей;
- повышение познавательного интереса обучающихся к предметам естественного цикла;
- повышение интереса обучающихся к самостоятельной творческой деятельности;
- формирование навыков практического применения теоретических знаний;
- развитие личностных и коммуникативных компетенций.

3. Содержание.

3.1. Предметом Интеллектуальной игры будет природа, окружающая ребенка: растения (деревья, раннецветущие растения), животные (насекомые, птицы), топография, минералы Смоленщины.

3.2. Конкурсные номинации содержат задания с открытыми вопросами, заданиями на классификацию, с развернутыми ответами, где требуется применить логику, рассуждение, знания по естественнонаучным предметам и краеведению.

3.3. Конкурсные задания составляются Оргкомитетом Интеллектуальной игры.

4. Организация Интеллектуальной игры.

4.1. Подача заявки осуществляется с 01 декабря 2021 года по 10 января 2022 года (необходимые данные представлены в приложение 1) по ссылке в Google-таблице https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hLJlpsEQyn4EAX5Hbnk5yqBabn5jxpLg31j_g1JPcY8/edit?usp=sharing.

4.2. Интеллектуальная игра проводится в своем общеобразовательном учреждении в один тур.

4.3. Дата проведения: **25 января 2022** года с 13.00 до 15.00 ч., дистанционно.

4.4. Задания направляются в общеобразовательную организацию за 30 мин до проведения игры на электронный адрес школы и указанный в заявке e-mail организатора.

4.5. В день проведения с 15.00 до 16.00 бланки ответов игры-конкурса сканируются и направляются Перлиной Н.Б., заместителю председателя игры-конкурса на электронную почту nina.perlina@mail.ru.

4.6. Вместе с ответами прислать фото команды-участницы с организатором.

5. Участники Интеллектуальной игры.

Интеллектуальная игра «Знатоки природы» проводится для обучающихся 5-6 классов муниципальных бюджетных общеобразовательных учреждений города Смоленска. Состав команды от школы - 5 человек.

6. Оргкомитет и жюри Интеллектуальной игры.

6.1. Оргкомитет осуществляет непосредственное руководство подготовкой и проведением Интеллектуальной игры, порядок проведения, подводит итоги, награждает победителей и призеров.

6.2. Жюри Интеллектуальной игры проверяет и оценивает работы участников, вносит предложения в оргкомитет по награждению победителей и призеров.

7. Определение победителей.

Победителями объявляются три школьных команды, набравшие наибольшее число баллов. Они награждаются дипломами I, II, III степени.

Также награждаются команды, которые набрали наибольшее количество баллов в отдельной номинации («География», «Минералогия», «Птицы», «Насекомые»).

Заявка
на участие в интеллектуальной игре «Знатоки природы»

№	МБОУ	Ф.И.О. участников	Класс	Руководитель	Эл.почта ОО
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					