

Положение о проведении интеллектуально-познавательной игры Брейн-ринг «Знать – значит помнить»

1. Общие положения

Положение определяет порядок организации и проведения интеллектуально-познавательной игры по истории Великой Отечественной войны «Знать – значит помнить» для учащихся 9-10-х классов общеобразовательных учреждений (далее – Игра).

Мероприятие будет проходить в виде состязания между командами из нескольких школ.

Игра посвящена 75-летию Победы в Великой Отечественной войне (2020 год) и проводится в рамках ежегодной акции «Неделя молодого патриота».

Интеллектуальная игра – организационная форма, в процессе которой участники овладевают умениями и навыками, расширяют кругозор, проявляют эрудицию и логическое мышление.

2. Цели и задачи

Игра проводится с целью реализации государственных интересов в области патриотического воспитания детей.

Задачи:

- пробуждение интереса к истории России и Камчатского края;
- формирование исторической памяти;
- расширение знаний по истории Великой Отечественной войны и Камчатского края.

3. Учредители и организаторы

Учредителем Игры является КГБУ ККНБ им. С. П. Крашенинникова. Организуют и проводят игру Камчатский региональный центр Президентской библиотеки им. Б.Н. Ельцина и Единый отдел обслуживания.

4. Место и время проведения

Игра проводится 21 февраля 2019 в актовом зале КГБУ ККНБ им. С.П. Крашенинникова. Начало в 14 часов.

5. Порядок подготовки и проведения

В ходе подготовки к участию в Игре командам необходимо:

– подать заявку в Камчатский региональный центр Президентской библиотеки им. Б.Н. Ельцина с указанием образовательного учреждения, ФИО членов команды, ФИО руководителя команды и названия команды;

– изготовить бейджи с указанием названия учреждения, команды и имени участника.

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

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.

Игра проводится по следующим правилам.

В игре принимают участие команды по 6 человек.

Игра начинается с жеребьевки, определяющей порядок выступления команд. По результатам жеребьевки первые две команды занимают места за круглыми столами.

Игрокам предлагаются вопросы, сгруппированные в блоки:

- Основные сражения Великой Отечественной войны;
- Знаменитые полководцы Великой Отечественной войны;
- Герои Великой Отечественной войны;
- Курильский десант;
- Камчатка в годы войны.

Будут включены вопросы, посвященные наиболее известным художественным фильмам о Великой Отечественной войне и музыкальным произведениям.

Вопросы выбирает и озвучивает ведущий; обсуждение вопроса начинается после его слов «Время пошло!».

На обсуждение ответа на вопрос дается одна минута.

О готовности отвечать команда сообщает сигналом (кнопка находится на столе).

Если кнопка будет нажата до того, как ведущий произнесет слова «Время пошло», команда теряет право отвечать на этот вопрос.

Если играющие команды одновременно нажали на кнопки, вопрос снимается.

Члена команды, отвечающего на вопрос, называет капитан команды.

Ответ на вопрос должен быть содержательным и точным. Жюри имеет право прервать ответ, если ответ не соответствует вопросу. Команда, которая дает правильный ответ, получает один балл.

Команда, ответившая неправильно, занимает места в зале. Её место занимает следующая по результатам жеребьевки команда.

В случае, если ни одна команда не дает правильного ответа, вопрос снимается. Правильный ответ озвучивает ведущий.

Игра будет считаться законченной, когда определятся первое, второе и третье места: три команды должны набрать по семь баллов. Команда, набравшая семь баллов первой, побеждает.

Промежуточные результаты игры счетная комиссия помещает на стенде (экране) после перерыва.

При спорных моментах команды не вступают в дискуссию. Итоговое решение комментирует председатель жюри.

Если жюри зафиксировало подсказку, то оно вправе снять вопрос с обсуждения.

6. Подведение итогов и награждение участников

Подведение итогов осуществляет жюри, которое формируется из числа сотрудников КГБУ ККНБ им. С. П. Крашенинникова.

Победителем признается команда, первой набравшая 7 баллов.

Жюри имеет право определить лучшего игрока по итогам Игры.

Команды-победители награждаются дипломами и памятными призами, остальные команды-участники – благодарственными письмами.

7. Порядок подачи заявок

Заявки на участие в игре принимаются в письменном виде до 18 февраля 2019 года по адресу: г. Петропавловск-Камчатский, пр. К. Маркса, 33/1, 1-й этаж, Камчатский региональный центр Президентской библиотеки, или по электронной почте: media@mail.kamlib.ru

Координаторы мероприятия – Назаренко Светлана Владимировна, Гармай Елена Анатольевна. Образец заявки дан в приложении.

Приложение

ЗАЯВКА

на участие в брейн-ринге «Знать – значит помнить»

Наименование организации, выставяющей команду		Класс
Ф.И.О. капитана команды	1.	
Ф.И.О. членов команды	2.	
	3.	
	4.	
	5.	
	6.	
Ф.И.О. педагога		
Контактные телефоны		