

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель главного управления
образования администрации
г. Красноярск

Т.Ю. Ситдикова
« » 2020 года



УТВЕРЖДАЮ:

И.о. директора
МБОУ ДО ДДЮ
«Школа самоопределения»

Е.А. Сигида
« » 2020 года



**Положение городского массового мероприятия
с обучающимися образовательных организаций
г. Красноярск и Красноярского края
«Открытая интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер»**

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение определяет статус, сроки, порядок проведения, тематики открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» (Далее – «Эрудит-Премьер»);
- 1.2. Организаторы мероприятия:
 - 1.2.1. Учредитель: Главное управление образования администрации г. Красноярск;
 - 1.2.2. Организатор: МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения» г. Красноярск.
- 1.3. Открытая интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» является:
 - 1.3.1. тематической – интеллектуальные состязания проводятся по 4 областям знаний (литература, МХК; география, краеведение, туризм, спорт; история, краеведение; биология, экология); темы игр предстоящего сезона определяются организаторами на основании важнейших культурных, политических, экономических и экологических событий регионального, государственного и мирового уровней;
 - 1.3.2. авторской – задания, вопросы, формат игры разрабатываются автором или коллективом авторов (педагогов МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения»). Информация о теме, формате, источниках эффективной подготовки отражается в анонсе предстоящей игры, который участники получают заранее. Задания для интеллектуальных игр рассчитаны как на знание обучающимися содержания общеобразовательных школьных дисциплин, так и на повышенный (сверхпрограммный) уровень знаний и логическое мышление участников игр.
- 1.4. Формат и особенности организации игры позволяют проекту быть успешным во всех основных направлениях развития воспитания: гражданского, патриотического, трудового, физического, экологического духовного и нравственного воспитания, приобщения к культурному наследию, популяризации научных знаний.
- 1.5. При разработке содержания игры авторы используют актуальную, достоверную информацию о передовых достижениях и открытиях

мировой и отечественной науки, повышая заинтересованность подрастающего поколения в научных познаниях об устройстве мира и общества. При подготовке к участию в игре «Эрудит-Премьер» обучающиеся могут приобрести и уточнить тематические знания в заявленных областях, а так же овладеть следующими метапредметными компетенциями:

- 1.5.1. владение различными приемами получения и обработки информации из разных источников (книги, журналы, газеты, справочники, энциклопедии, интернет);
 - 1.5.2. владение социальными навыками работы в команде (моделирование разных ситуаций взаимодействия, обмен социальными ролями);
 - 1.5.3. способность самостоятельно планировать действия в соответствии с поставленной целью; готовность формировать позитивное отношение к результату собственного труда (формирование ситуации успеха, самореализации);
- 1.6. Ключевые источники финансирования:
- 1.6.1. средства бюджета г. Красноярска;
 - 1.6.2. организационный взнос за участие команды в игре 400 руб..
Оплата производится банковской картой на платформе quizu.pro.
Средства из оплаты Организационного взноса мероприятия направляются на организацию игры и формируют Призовой фонд;
 - 1.6.3. спонсорские средства.
- 1.7. Нормативно-правовые документы:
- 1.7.1. Конвенция ООН о правах ребенка, одобренной Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, ратифицированной Постановлением Верховного Совета СССР от 13.06.1990 N 1559-1;
 - 1.7.2. Федеральный закон от 24.07.1998 N 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
 - 1.7.3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 - 1.7.4. постановление Правительства Российской Федерации от 23.08.1993 N 848 «О реализации Конвенции ООН о правах ребенка и Всемирной декларации об обеспечении выживания, защиты и развития детей»;
 - 1.7.5. распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
 - 1.7.6. Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы», утвержденной постановлением Правительства РФ от 30 декабря 2015 г. N 1493;
 - 1.7.7. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
 - 1.7.8. Концепция развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 4.09.2014г.№ 1726-р);
 - 1.7.9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14

«Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей»;

1.7.10. Положение городского массового мероприятия с обучающимися образовательных организаций г. Красноярска и Красноярского края «Открытая интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер»;

1.7.11. Приказ № 97-П от 26.02.2020 г. главного управления образования администрации г. Красноярска;

1.7.12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации "Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4 3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" рег. № 58824 от 03.07.2020 г.

1.7.13. Локальные приказы о проведении каждой игры.

1.8. Партнеры и спонсоры:

1.8.1. Оргкомитет постоянно ведет работу по привлечению новых партнеров и спонсоров. В зависимости от выбранной темы игры привлекает к сотрудничеству организации соответствующего профиля.

1.8.2. STARWAY, центр туризма и обучения – постоянный спонсор мероприятия, специалисты центра неизменно являются членами жюри, компания предоставляет призы участникам, победителям и менеджерам игры;

1.8.3. Красноярский краевой краеведческий музей – специалисты музея выступают экспертами на играх по истории, команды используют документы и экспозиции музея при подготовке к играм, музей предоставляет призы победителям и призерам игр;

1.8.4. МАУ "ДОМ КИНО" – предоставляет призы победителям и призерам игр (билеты на сеансы).

2. Цели и задачи мероприятия

2.1. Цель: интеллектуальное развитие личности школьника, популяризация научных знаний.

2.2. Задачи:

2.2.1. организация яркого, зрелищного интеллектуального состязания для школьников города Красноярска;

2.2.2. значительное повышение интеллектуального, познавательного уровней школьников;

2.2.3. формирование целостного мировоззрения у участников игры;

2.2.4. развитие образного и логического мышления, вариативности мышления, творческих способностей, воображения и конструктивных умений школьников;

2.2.5. развитие речи (умение обосновывать свои убеждения, строить простейшие умозаключения);

- 2.2.6. формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, классификация, аналогия);
- 2.2.7. формирование умений обдумывать и планировать действия, принимать решения и прогнозировать результаты в соответствии с заданными правилами;
- 2.2.8. формирование социальной активности подростков и старшеклассников;
- 2.2.9. формирование коммуникативных навыков, навыков решения возникающих проблем, нахождения выхода из конфликтных ситуаций;
- 2.2.10. совершенствование навыков владения техническими средствами.

3. Предполагаемый результат

В процессе участия в интеллектуальной игре «Эрудит-Премьер» участники достигают высокого уровня сыгранности команд, оттачивают навыки командной работы, лидерские качества и личностные компетенции. В результате команды успешно используют игру «Эрудит-Премьер» в качестве площадки для подготовки к участию в «Открытом Первенстве Сибири по интеллектуальным играм» (г. Новосибирск), Межрегиональном чемпионате по интеллектуальным играм «Енисейская знать» (г. Красноярск) и других интеллектуальных состязаниях различного уровня.

После окончания школы многие участники игры «Эрудит-Премьер», продолжают принимать участие в интеллектуальных играх и соревнованиях различных уровней, возглавляют студенческие команды знатоков.

4. Участники мероприятия

- 4.1. Открытая интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» рассчитана на обучающихся 6 – 11 классов (в возрасте от 11 до 18 лет) образовательных учреждений города Красноярска и Красноярского края;
- 4.2. В открытой интеллектуальной игре «Эрудит-Премьер» могут принять участие команды обучающихся образовательных учреждений города Красноярска и Красноярского края, подавшие заявку в оргкомитет игры или обучающиеся, подавшие заявку на участие в игре в составе сборных команд, лично;
- 4.3. В игре принимает участие команда из 6 (шести) человек: капитан и 5 игроков. Замены в команде по ходу игры не допускаются;
- 4.4. За организацию, подготовку и своевременную регистрацию команды на игру отвечает менеджер команды (один или несколько).
- 4.5. Права участников игры:
 - 4.5.1. принимать участие в проводимых организационным комитетом играх согласно поданным заявкам;
 - 4.5.2. отказаться от участия в игре, предупредив об этом организационный комитет;

- 4.5.3. подать апелляцию в организационный комитет по вопросам организации игры, в случае нарушения правил игры и другим непредвиденным ситуациям, возникающим в ходе игрового процесса;
- 4.6. Обязанности участников игры:
- 4.6.1. Выбрать название команды;
 - 4.6.2. Не изменять название команды в течение игрового сезона;
 - 4.6.3. Подать заявку в оргкомитет на участие в игре не позднее, чем за 3 дня до ее начала;
 - 4.6.4. Оплатить организационный взнос. Средства, полученные от оплаты организационного взноса мероприятия, направляются на организацию игры и формируют Призовой фонд;
 - 4.6.5. Предоставить в организационный комитет квитанцию об оплате организационного взноса при подаче заявки на подготовку наградных документов;
 - 4.6.6. Самостоятельно решать все вопросы по организации, подготовке и участии команды в игре (в т.ч. вопрос технического оснащения);
 - 4.6.7. Не покидать игру до её окончания

5. Порядок проведения мероприятия

- 5.1. Все этапы открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» проходят удаленно на площадке <https://quizy.pro/>.
- 5.2. Интеллектуальные игры проводятся по четырём тематикам:
 - Литература. Мировая художественная культура.
 - География. Краеведение. Туризм. Спорт.
 - История. Краеведение.
 - Биология. Экология.
- 5.3. Темы игр определяются организаторами заранее на основании важных культурных, политических, экономических и экологических событий регионального, государственного и мирового уровня.
- 5.4. Интеллектуальная игра «Эрудит-Премьер» построена по модульному принципу:
 - 1-й модуль: Тур «Надежда» - отборочные игры по каждой из четырех предлагаемых тематик;
 - 2-й модуль: Тур «Успех» - финальные игры по каждой из четырех предлагаемых тематик;
 - 3-й модуль: Чемпионат интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер».
- 5.5. Тур «Надежда» - отборочный, в играх этого тура по четырём тематикам принимают участие все команды, подавшие заявки.
 - 5.5.1. Игра проходит одновременно для всех команд.
 - 5.5.2. Тур «Надежда» выявляет сильнейшие команды по каждой тематике (8 - 10 команд).
 - 5.5.3. Эти команды являются победителями отборочного тура «Надежда» и принимают участие в туре «Успех» по данной тематике.
- 5.6. Тур «Успех» - финальный. В каждом игровом сезоне проводится 4 (четыре) финальные игры - «Успех», по одной в каждой тематике.

- 5.6.1. в каждой игре финального тура определяется победитель сезона и команды призёры игрового сезона, занявшие вторые и третьи места по данной тематике;
- 5.7. Итогом игрового сезона открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» является Чемпионат.
- 5.7.1. В Чемпионате принимают участие 20 команд: победители и призёры игрового сезона по четырём тематикам и команды, лидирующие в рейтинге по итогам игрового сезона;
- 5.7.2. В Чемпионате выявляются победители в командном соревновании с вручением команде-победителю кубка и награждением по итогам игрового сезона 2020-21 уч. года;
- 5.7.3. Чемпионат открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» предусматривает задания из всевозможных областей знаний;
- 5.8. В случае несогласия с решением жюри капитан или менеджер команды могут подать апелляцию письменно непосредственно после игры на электронную почту. В тексте апелляции необходимо указать Название команды, образовательное учреждение, дату проведения игры, номер тура и номер спорного вопроса, а так же краткое обоснование своей точки зрения.

6. Сроки реализации

- 6.1. Срок реализации мероприятия 8 месяцев: с сентября по апрель. Для организации и проведения Игр по каждой тематике требуется 2 месяца, в т.ч.:
- 6.1.1. оповещение потенциальных участников игры производится посредством рассылки анонса и информации об организации игры на электронные адреса образовательных учреждений города Красноярск и Красноярского края за 1 месяц до даты проведения отборочных игр по тематике;
- 6.1.2. прием заявок заканчивается за 3 рабочих дня до даты проведения отборочной игры;
- 6.1.3. сбор заявок от победителей отборочного тура «Надежда» на участие в туре «Успех» производится в течение 5 (пяти) рабочих дней после получения итогового протокола тура «Надежда»;
- 6.2. Ориентировочные даты проведения игр в 2020-2021 учебном году:

6.2.1. тур «Надежда»

№	Даты	Тематика игр	Обоснование выбора темы
1.	17 октября 2020 года	Литература. МХК Тема: «Сближение культур мира. Япония»	1. 2013–2022 – Международное десятилетие сближения культур 2. 29 июня 2019 года, в ходе визита президента В.В. Путина в Японию, японская и российская стороны пришли к единому мнению

			о проведении с 2020 по 2021 гг. «Года японо-российских межрегиональных и побратимских обменов (Года японо-российских межрегиональных обменов)», о чем был подписан соответствующий меморандум.
2.	28 ноября 2020 года	География. Краеведение. Туризм. Спорт Тема: «Антарктида»	200-летний юбилей со дня открытия Антарктиды. 2020-й год в России Указом президента РФ объявлен Годом Антарктиды.
3.	23 января 2021 года	История. Краеведение. Тема: «Декабристы в Сибири»	195 лет восстания декабристов.
4.	13 марта 2021 года	Биология. Экология. Тема: «Океан и его экология»	ООН объявила Десятилетие наук об океане в интересах устойчивого развития (2021-2030 гг.)

6.2.2. тур «Успех»

№	Дата	Тематика игр
1.	14 ноября 2020 года	Литература. МХК Тема: «Сближение культур мира. Япония»
2.	12 декабря 2020 года	География. Краеведение. Туризм. Спорт Тема: «Антарктида»
3.	13 февраля 2021 года	История. Краеведение. Тема: «Декабристы в Сибири»
4.	3 апреля 2021 года	Биология. Экология. Тема: «Океан и его экология»

6.2.3. Чемпионат

1.	24 апреля 2021 года	II Чемпионат-2021 открытой интеллектуальной игры «Эрудит-Премьер» Красноярска
----	---------------------	---

7. Критерии оценки и подведение итогов

7.1. Тур «Надежда»

7.1.1. Ответы на игровые вопросы тура «Надежда» вводятся в поле для ответа только одним участником команды;

7.1.2. Количество набранных баллов считается автоматически. Участники могут просматривать свои ответы, результаты и игровой рейтинг во время игры в соответствующих вкладках личного кабинета;

- 7.1.3. Каждый правильный ответ команды оценивается в 1 балл, если в правилах тура не оговаривается иное. После окончания тура ведущий озвучивает правильные ответы;
- 7.2. Тур «Успех»
- 7.2.1. Все команды, вышедшие в финал, играют одновременно.
- 7.2.2. Ответы на игровые вопросы тура «Успех» вводятся в поле для ответа только одним участником команды;
- 7.2.3. каждый правильный ответ оценивается в 1 балл, если в правилах тура не оговаривается иное;
- 7.3. Награждение победителей
- 7.3.1. По итогам отборочных игр тура «Надежда» участники получают наградные документы в электронном виде:
- 7.3.1.1. команды, прошедшие в финальный тур «Успех», получают Дипломы победителей тура «Надежда»;
- 7.3.1.2. игроки команд, прошедших в финальный тур «Успех», получают Дипломы победителей тура «Надежда»;
- 7.3.1.3. менеджеры команд, прошедших в финальный тур «Успех», получают Благодарственные письма за подготовку команд, победителей тура «Надежда»;
- 7.3.1.4. команды, не прошедшие в финальный тур «Успех», получают Дипломы участников тура «Надежда»;
- 7.3.1.5. игроки команд, не прошедшие в финальный тур «Успех», получают Сертификаты участников тура «Надежда»;
- 7.3.1.6. менеджеры команд, не прошедших в финальный тур «Успех», получают Благодарственные письма за подготовку команд, участниц тура «Надежда».
- 7.3.2. По итогам финальных игр тура «Успех» участники получают наградные документы в электронном виде:
- 7.3.2.1. команды, ставшие победителями, получают Дипломы I степени;
- 7.3.2.2. каждый игрок команды-победителя получает Диплом I степени;
- 7.3.2.3. менеджеры команд-победителей получают Благодарственные письма за подготовку команды-победителя финального тура «Успех»;
- 7.3.2.4. команды, занявшие вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно;
- 7.3.2.5. игроки команд, занявших вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно;
- 7.3.2.6. менеджеры команд, занявших вторые и третьи места, получают Благодарственные письма за подготовку команд-призёров финального тура «Успех»;
- 7.3.2.7. команды, участницы финального тура «Успех», получают Дипломы участников тура «Успех»;
- 7.3.2.8. игроки команд, участниц финального тура «Успех», получают Дипломы участников тура «Успех»;

- 7.3.2.9. менеджеры команд, участниц финального тура «Успех», получают Благодарственные письма за подготовку команд, участниц тура «Успех».
- 7.3.3. По итогам Чемпионата участники получают наградные документы в электронном виде:
 - 7.3.3.1. команды, ставшие победителями, получают Дипломы I степени;
 - 7.3.3.2. каждый игрок команды-победителя получает Диплом I степени;
 - 7.3.3.3. менеджеры команд-победителей получают Благодарственные письма за подготовку команды-победителя «Чемпионата»;
 - 7.3.3.4. команды, занявшие вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно;
 - 7.3.3.5. игроки команд, занявшие вторые и третьи места, получают Дипломы II и III степени соответственно;
 - 7.3.3.6. менеджеры команд, занявших вторые и третьи места, получают Благодарственные письма за подготовку команд-призёров «Чемпионата»;
 - 7.3.3.7. команды, участницы «Чемпионата», получают Дипломы участников;
 - 7.3.3.8. игроки команд, участниц «Чемпионата», получают Дипломы участников;
 - 7.3.3.9. менеджеры команд, участниц «Чемпионата», получают Благодарственные письма за подготовку команд-участниц.
- 7.3.4. По итогам игрового сезона Дипломами и подарками награждаются:
 - 7.3.4.1. команды, победители финальных игр тура «Успех» по каждой тематике;
 - 7.3.4.2. команды, призёры финальных игр тура «Успех» по каждой тематике;
 - 7.3.4.3. игроки команд-победителей и призёров финальных игр тура «Успех» по каждой тематике;
 - 7.3.4.4. менеджеры команд-победителей и призёров финальных игр тура «Успех» по каждой тематике;
 - 7.3.4.5. команда-победитель игрового сезона;
 - 7.3.4.6. игроки команды-победителя игрового сезона;
 - 7.3.4.7. менеджер(ы) команды-победителя игрового сезона.
- 7.3.5. По итогам игрового сезона кубком награждается команда-победитель игрового сезона;

8. Порядок оформления заявки

- 8.1. команда должна предоставить в установленные сроки заявку на участие в игре «Эрудит - Премьер» (форма 1) в организационный комитет игры в электронном виде по адресу ig.erudit@gmail.com;
- 8.2. команда проходит регистрацию на платформе quizy.pro заранее или в день игры;

- 8.3. в течение двух рабочих дней после игры команда должна подать электронную заявку (форма 2) для подготовки наградных документов (фамилии, имена и отчества всех участников необходимо указывать полностью без сокращений);

9. Жюри

- 9.1. Состав жюри:

9.1.1. В состав жюри входят представители МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения», специалисты организаций-партнёров, компетентные в тех областях знаний, по которым проводятся игры, представители организаций-спонсоров Игры.

9.1.2. Численный состав жюри – 3 человека.

- 9.2. Обязанности жюри:

9.2.1. Оперативно реагировать на апелляции и обращения участников поданные во время игры.

9.2.2. Своевременно заносить результаты в протокол, где указаны тематика, тема, дата, место и время проведения игры.

9.2.3. Считать голос председателя жюри решающим при равенстве голосов членов жюри.

9.2.4. Определять победителей и призеров игр по каждой тематике на основании протокола игры тура «Успех».

9.2.5. Вести командный рейтинг игроков в течение игрового сезона.

9.2.6. Формировать состав команд-участниц Чемпионата на основании Положения об участии команд в Чемпионате.

9.2.7. Определять стартовый балл команд-участниц «Чемпионата», как 1/10 количества рейтинговых баллов, набранных командой в течение текущего игрового сезона.

9.2.8. Определять команду-победителя игрового сезона Игры «Эрудит-Премьер» с вручением Кубка из числа команд-участниц Чемпионата на основании суммы рейтинга команд по итогам игрового сезона и результата Чемпионата.

9.2.9. Рассматривать апелляции, поданные командами, в течение трёх дней после поступления апелляции, принимать компетентные решения и давать ответы по электронной почте командам, подавшим апелляции.

10. Организационный комитет

- 10.1. Координаторы, сотрудники МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения»:
Зинаида Игнатьевна Гавиловская – педагог-организатор, автор вопросов, председатель жюри, эксперт, т. +79029648764,

Елена Олеговна Гарейнова – педагог-организатор, менеджер игры (ведение рассылок, заявочной кампании, документации), т. +79659120390;

- 10.2. эл. почта: ig.erudit@gmail.com, сайт: школасамоопределения.рф

10.3. Адрес организаторов: МБОУ ДО ДДЮ «Школа самоопределения», 660059, г. Красноярск, ул. Академика Вавилова, 90. Остановка автобусов № 1, 2, 9, 43, 55, 90, 95, 79 – «Краевая детская библиотека» (Нефтебаза) или «кинотеатр «Родина», № 92, 58, 65 – «Интернат», «ул. Корнетова».