

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель председателя  
Комитета по образованию

«          »            2020 г.

А.А. Борщевский



**УТВЕРЖДЕНО**

Директор  
ГБНОУ «Академия талантов»

«          »            2020 г.

Е.А. Полукарова



## **ПОЛОЖЕНИЕ**

**об организации и проведении  
Фестиваля по игре «Что? Где? Когда?»  
«Мудрый совонок»  
среди учащихся 1-4 классов**

Санкт-Петербург  
2020

## **1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение устанавливает цели и задачи проведения Открытого городского фестиваля по игре «Что? Где? Когда?» Мудрый совенек для учащихся 1-4 классов, порядок участия, механизм организации, финансирования и награждения участников фестиваля.

1.2. Игра «Что?Где?Когда?» (далее ЧГК), появившись в 70-е годы в СССР, является исконно отечественным изобретением, основанным на интеллекте, «праздник эрудиции», приучает ребенка к радости интеллектуальной работы, получать удовольствие от самого процесса мышления, что в современной массовой культуре практически отсутствует и даже сознательно нивелируется. В игре ЧГК сочетается алгоритмический и творческий подходы, это не просто КСО (коллективное средство обучения), формально привнесённая в учебный процесс, а та форма командной работы, без которой не достигается результат. Игра ЧГК - массовое национальное движение, основанное на очень позитивном ресурсе – интеллекте и эрудиции. В младшем школьном и подростковом возрасте ребенку очень важно иметь принимающую его социальную группу. И движение ЧГК – система чемпионатов, петербургских, региональных и федеральных, клубов в разных городах и событий – является отличным противовесом негативным подростковым движениям, влияние которых на ребёнка часто деструктивно. Участие в движении ЧГК может стать «прививкой» против участия ребенка в деструктивных подростково-молодёжных движениях.

1.3. Сущность игры заключается в проведении интеллектуальной викторины среди команд знатоков. Знатоки должны за одну минуту при помощи мозгового штурма найти ответ на вопрос. Как правило, игрокам задаются вопросы, ответить на которые можно с помощью общих знаний и логики. За каждый правильный ответ команда Знатоков получает одно очко. Игра требует широкого кругозора, способности быстро, оригинально и неординарно мыслить. Хороший вопрос должен содержать в себе всё необходимое для ответа, кроме того, могут потребоваться знания на уровне средней школы, внимательность, наблюдательность и т.п. Вопросы относятся к разным областям познания и имеют различную стилистику, поэтому лучшими игроками будут наиболее эрудированные и начитанные.

## **2. Цели и задачи Конкурса**

### **2.1. Цель**

Реализация интеллектуальных возможностей обучающихся общеобразовательных учреждений города, формирование способности нестандартно мыслить, выработка командной тактики и умения реализовать себя в команде

### **2.2. Задачи**

- расширение кругозора подростков;
- знакомство с интересными людьми города (Почётными гостями фестиваля, представителями сферы науки, образования, культуры, спорта и др.);
- развитие профессиональной компетенции педагогов при работе с интеллектуально одарёнными учащимися.

### **3. Учредители и организаторы**

3.1. Учредителем Конкурса является Комитет по образованию;

3.2. Непосредственную организацию и проведение фестиваля осуществляет Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Академия талантов» Санкт-Петербурга (далее – Организатор), ГБУ ДПО центр повышения квалификации специалистов "Информационно-методический центр" Петроградского района Санкт-Петербурга.

### **4. Участники Конкурса**

4.1. К участию в фестивале приглашаются обучающиеся начальных классов образовательных организаций города.

### **4. Сроки и место проведения**

4.1. Фестиваль проводится 13 мая 2020 года;

4.2. Фестиваль проводится по адресу: Санкт-Петербург, наб. Малой Невки, д. 1, лит. А.;

4.3. Запись команд для участия в Фестивале осуществляется заявительным способом в официальной группе социальной сети ВКонтакте «Мудрый совёнок» <https://vk.com/event91259871>, в сроки, указанные в информационном письме. Образец заявки указан в приложении (Приложение 1);

4.4. В случае, если заявка от команды пришла позже отмеченного в Информационном письме срока или количество заявившихся команд более 20, организаторы вправе отказать данной ОО в участии в Фестивале;

### **5. Условия участия**

5.1. В Фестивале участвуют команды общеобразовательных организаций города (далее - ОО).

5.2. Состав команды: 6 человек, учащиеся 1-4-х классов. Участники объединяются в команды по собственным желанием и предпочтениям. ОО может выставлять на игру 1 команду.

5.3. Каждую команду сопровождает 1 педагог (сопровождающий команды).

5.4. Сопровождающие команды педагоги, участвуют в Городском семинаре по вопросам сопровождения и развития интеллектуально-одарённых детей. Городской семинар организуется ИМЦ Петроградского района. Тема семинара: "Интеллектуальные игры и здоровье участников образовательного процесса".

5.5. В Фестивале принимают участие Почётные гости — представители сферы науки, культуры, образования, которые также принимают участие в обсуждении вопросов наравне с учащимися.

### **6. Условия проведения фестиваля**

6.1. Фестиваль состоит из трёх туров. Каждый тур состоит из 6 вопросов, разыгрываемых по правилам интеллектуальной игры ЧГК. Содержание вопросов определяется тематикой каждого Фестиваля. Тема Фестиваля определяется, в свою

очередь потребностями и актуально значимыми вопросами образования, мировой проблематики;

6.2. Тема Фестиваля 2019 года: «Безопасность на дорогах»;

6.3. Информирование ОО осуществляется путём рассылки информационных писем не ранее, чем за 1 месяц до предполагаемой даты начала Фестиваля;

## **7. Критерии оценки ответов**

7.1. Победители определяются по итогам игры ЧГК в ГБНОУ «Академия талантов»;

7.2. Задача команд – дать правильные ответы на поставленные ведущим вопросы. За каждый правильный ответ команда получает одно игровое очко;

7.3. Ответ считается правильным, если а) раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (степень необходимой конкретизации определяется автором вопроса, а в случае отсутствия его указаний – жюри или ведущим), б) форма ответа соответствует форме вопроса;

7.4. Ответ считается правильным, если а) команда дала два или более разных вариантов ответов, б) ответ дан с неточной конкретизацией, в) в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена и названия, даты, способ действия и т.д.), в) форма ответа не соответствует форме вопроса;

7.5. Ответы, сданные несвоевременно, не рассматриваются;

7.6. При наличии в ответе дополнительной информации собственно ответом считается фраза или слово, отвечающие форме вопроса. Неточности в дополнительной информации не учитываются при условии, если они не меняют смысл ответа;

7.7. По результатам турнира победителем считается команда, ответившая на наибольшее количество вопросов

7.8. Ответы, сданные несвоевременно, не рассматриваются;

7.9. При наличии в ответе дополнительной информации собственно ответом считается фраза или слово, отвечающие форме вопроса. Неточности в дополнительной информации не учитываются при условии, если они не меняют смысл ответа;

7.10. По результатам турнира победителем считается команда, ответившая на наибольшее количество вопросов;

7.11. В случае если несколько команд ответили на одинаковое количество вопросов, их места определяются по суммарному количеству набранных ими рейтинговых очков за все взятые ими вопросы. Рейтинг данного вопроса равен числу команд, не ответивших на него.

## **8. Логотип Фестиваля**

8.1. Для Фестиваля разработан фирменный логотип



Автор логотипа «Мудрый совенек»- Лукк Н.П., к.п.н, учитель ИЗО и технологии ГБОУ лицея №82 Петроградского района;

## **9. Жюри**

9.1. Состав жюри фестиваля определяется организаторами мероприятия. Жюри оценивает игру участников и определяет победителей. Решения жюри пересмотру и обсуждению не подлежат.

## **10. Награждение**

10.1. Все команды, принявшие участие в Турнире, награждаются дипломами за участие;

10.2. Команды-победители, занявшие 1, 2, 3 места, награждаются дипломами победителя, кубком и призами от спонсоров;

10.3. Команда-победитель, набравшая наибольшее количество очков среди команд из учащихся 5-6 классов, получает кубок («За лучший результат в младшем возрасте») и призы от спонсоров фестиваля;

10.4. Педагоги, принявшие участие в работе круглого стола по вопросам сопровождения и развития одарённых учащихся, получают благодарственные письма.

## **11. Финансирование**

11.1 Все расходы, связанные с организацией фестиваля, осуществляются за счет бюджетных средств организаторов, направленных на проведение городских мероприятий, спонсорской (партнёрской) помощи организаций Санкт-Петербурга.

## **12. Координаторы фестиваля**

12.1. Модестова Татьяна Владимировна - кандидат педагогических наук, директор ГБУ ДППО центр повышения квалификации специалистов "Информационно-методический центр" Петроградского района Санкт-Петербурга, 8- 911- 991-11-26; [tm28@yandex.ru](mailto:tm28@yandex.ru);

12.2. Куричкис Наталья Анатольевна - кандидат педагогических наук, заместитель директора по организационно массовой работе ГБОУ "Академия талантов", +7 (921) 988-14-19; [akademtalant@mail.ru](mailto:akademtalant@mail.ru).

**ЗАЯВКА**  
**на участие в фестивале «Что? Где? Когда?»**  
**«Мудрый совонок»**  
**среди учащихся 1-4 классов**

1. Номер образовательной организации и город.
2. Список команды (от школы — 1 команда из 6 детей): фамилия, имя, класс, год рождения каждого из участников команды. Указать название команды, данные капитана команды.
3. ФИО педагога-руководителя команды, контактный телефон, e-mail.
4. ФИО сопровождающего педагога, телефон, e-mail.