

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2
с углубленным изучением отдельных предметов
имени кавалера ордена Красной Звезды А.А.Кузора»
Управление образования администрации
муниципального образования
г. Гусь-Хрустальный



Положение об Интеллектуальном марафоне

Общие положения

1.1. Интеллектуальный марафон - интеллектуальная игра-соревнование учеников МБОУ «СОШ № 2» (далее, Школа), в котором учащиеся могут продемонстрировать знания, кругозор, эрудицию, смекалку, настойчивость, волю к достижению результата.

Интеллектуальный марафон проводится в ОУ для продолжения и развития традиций состязательности и демонстрации высокого уровня интеллектуальных достижений.

1.2. Интеллектуальный марафон является традицией Школы и проводится, как правило, в середине учебного года (февраль).

2.1. Целями Интеллектуального марафона являются:

- развитие и стимулирование познавательных интересов учащихся,
- обобщение и систематизация знаний по предметам,
- развитие творческого мышления,
- развитие навыков планирования и прогнозирования результатов,
- формирование навыков интенсивной интеллектуальной деятельности в условиях ограниченного времени,
- развитие духа соревновательности у учащихся.

2.2. Задачами Интеллектуального марафона являются:

- создание банка вопросов разного уровня по учебным предметам и курсам;
- организация «наглядности» хода соревнования;
- создание ситуации выбора уровня трудности и «цены» заданий.

Организация и проведение Интеллектуального марафона

3.1. Подготовка

3.1.1. Для организации Интеллектуального марафона в Школе, не позднее, чем за 1 месяц до предполагаемой даты его проведения, организуется рабочая группа в составе 3-5 человек.

3.1.2. В состав рабочей группы в обязательном порядке входят представители администрации Школы, заместитель директора по воспитательной работе и классные руководители.

3.1.3. Рабочая группа:

- координирует работу учителей и сотрудников по подготовке заданий к Интеллектуальному марафону,
- обеспечивает качественное проведение Интеллектуального марафона,
- организует подведение итогов Интеллектуального марафона.

3.2. Принципы составления вопросов

3.2.1. Задания (вопросы) для Интеллектуального марафона готовятся учителями по всем предметам учебного плана в соответствующем классе, возможно по заданной тематике. Как правило, вопросы для Интеллектуального марафона обсуждаются на заседании методического объединения начальных классов.

3.2.2. Задания (вопросы) должны состоять из двух частей: собственно задание (вопрос) и ключ к проверке правильности ответа (например, в форме номера одного из предложенных вариантов ответа; числа, слова или однозначно трактуемой фразы).

3.2.3. Задания (вопросы) должны быть ориентированы на развитие творческого мышления учащихся.

3.2.4. При подготовке заданий (вопросов) не допускается включение вопросов, включенных в задания для данного класса в предыдущий марафон (вопросы не повторяются в течение 5 лет).

3.2.5. По каждому из 5-ти направлений готовятся пять групп заданий (вопросов) разного уровня сложности и разной «стоимости» (10, 20, 30, 40, 50 баллов). Чем сложнее вопрос, тем выше его «стоимость».

Порядок и проведение Интеллектуального марафона

4.1. В Интеллектуальном марафоне участвуют учащиеся 2-4 классов Школы; подтверждением участия является заявка.

4.2. Задания, система и критерии оценивания составляются и определяются творческими группами учителей школы и администрации Школы.

4.3. Для подведения итогов марафона создается жюри, которое формируется из администрации, учителей Школы.

4.4. Отбор участников жюри из числа учителей проводится заочно.

4.5. Порядок проведения.

Интеллектуальный марафон проходит в виде телевизионной игры «Своя игра». Играют одновременно все команды. Игра состоит из нескольких раундов. В начале каждого раунда объявляются темы и стоимость вопросов (количество баллов, которые можно получить при правильном ответе на вопрос). Одна из команд выбирает тему и стоимость вопроса, после чего ведущий зачитывает соответствующий вопрос. Время на обсуждение составляет 15 секунд. По истечении 15-ти секунд по сигналу команды дают свой вариант ответа, при этом, если команда не уверена, то ответ можно вообще не давать. В одном раунде 5 тем и 5 различных стоимостей вопросов (т.е. всего 25 вопросов).

По правилам игры в каждом раунде каждая команда один раз выбирает вопрос. Порядок, в котором команды выбирают вопросы, определяется ведущим перед началом раунда.

В случае правильного ответа команда получает количество очков, равное стоимости вопроса.

В случае неправильного ответа команда теряет количество очков, равное стоимости вопроса.

Если команда вообще не дает ответа, то ничего не происходит.

Подведение итогов и награждение

5.1. По окончании марафона экспертная группа (жюри) определяют команду-победитель марафона и команду-участник.

5.2. Награждение производит председатель жюри.

5.3. Команда, набравшая максимальное количество баллов по результатам выполнения заданий, объявляется победителем, награждается грамотой и сладким призом. Команда, занявшая второе место и третье место, грамотой за участие.