**СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДАЮ**

Председатель МК Заместитель директора

классных руководителей по учебно-методической работе

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.А. Клапышева \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ М.Ю. Халезева

****

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**Интеллектуальная игра «Научная битва»,**

**среди студентов и преподавателей**

**ГПОУ ЯО «Ярославский колледж индустрии питания**

**Ярославль, 2024**

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Положение о проведении интеллектуальной игры «Научная битва» (далее - Игра) определяет порядок и условия проведения интеллектуальной игры, среди студентов и преподавателей ГПОУ ЯО Ярославский колледж индустрии питания (далее–колледж).

**2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ**

**Цель:** популяризация науки, сплочение преподавателей вместе с обучающимися.

**Задачи:**

* воспитание чувства коллективизма, товарищества, ответственности, дружеских отношений друг с другом;
* формирование творческого подхода к решению задач;
* расширение кругозора участников в области достижений науки;
* развитие интереса к анализу научно-значимых проблем;
* развитие навыков публичного выступления, ораторского мастерства.
1. **ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ**
	1. Организатором Игры является колледж.
	2. Разработчик положения - советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями Ю.В. Малышева.
	3. К участию в Игре приглашаются студенты и преподаватели.
	4. Игра: «Научная битва» будет проходить 07.02.2024 года в 15:30 по адресу: г. Ярославль, ул. Угличская, д. 24, актовый зал, ответственный преподаватель – советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями Ю.В. Малышева.
	5. Жюри действует в составе Председателя и членов жюри.

Председатель жюри – Троицкая О.А., директор.

Члены жюри конкурса:

* Миколаенко Ж.В. - заместитель директора по воспитательной работе;
* Клапышева Н.А. - председатель МК классных руководителей;
* Котелевец Т.С. - председатель студенческого совета.
1. **ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

4.1. Информация о проведении Игры размещается на сайте колледжа и социальной сети Вконтакте.

4.2. Команды формируются советником директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями Ю.В. Малышевой по заявкам, которые можно оставить до 6 февраля 2024 года по ссылке: <https://forms.gle/sjU8QdfkYE7Dxf919> . В игре принимают участие 5 команд: 4 команды студентов (1, 2, 3 и 4 курса), 1 команда из числа преподавателей. Состав каждой команды - 5 человек.

4.3. Этапы Конкурса.

**Первый этап. «Представление команд».**

Участникам необходимо заранее продумать название и девиз команды, приветствуется единый стиль и отличительные знаки команды. Максимальный балл, который могут заработать участники на этом этапе – 3 балла.

**Второй этап. «Персонажи».**

Командам будут представлены 5 вопросов с выбором ответа, тематика вопросов – персонажи мультфильмов. На обсуждение каждого вопроса дается 30 секунд. За каждый правильный ответ начисляется 2 балла. Ответы принимаются на специальных бланках в конце этапа.

**Третий этап. «Прояви фантазию».**

Участникам необходимо схематично нарисовать и подписать результаты научных достижений, используя в качестве основы геометрические фигуры определённой формы. Геометрические фигуры распределяются с помощью жребия. На выполнение задания дается 2 минуты. Максимальный балл, который могут заработать участники на этом этапе – 10 баллов.

**Четвертый этап. «Об этом должен знать каждый».**

Командам будут представлены 5 вопросов с выбором ответа, тематика вопросов – экология. На обсуждение каждого вопроса дается 30 секунд. За каждый правильный ответ начисляется 2 балла. Ответы принимаются на специальных бланках в конце этапа.

**Пятый этап. «Рекламная пауза».**

С помощью жеребьевки команда вытягивает карточки с названием предмета - одного из достижений технического прогресса. Командам предлагается подготовить выступление в виде рекламы данного продукта, время для обсуждения составляет – 5 минут, время для выступления – 2 минуты. Критериями оценивания являются: креативность, доступность, лаконичность, логичность, массовость. Максимальный балл, который могут заработать участники на этом этапе – 15 баллов.

**Шестой этап. «Последние достижения».**

Командам будут представлены 5 вопросов с выбором ответа, тематика вопросов – научные достижения последних лет. На обсуждение каждого вопроса дается 30 секунд. За каждый правильный ответ начисляется 2 балла. Ответы принимаются на специальных бланках в конце этапа.

**5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ИГРЫ**

 5.1. Подведение итогов. Жюри суммирует баллы, набранные каждой командой во время прохождения этапов. Победитель определяется по наибольшей сумме баллов.

5.2. Сообщение о результатах Игры публикуется на сайте колледжа и социальной сети Вконтакте.