

**Положение об интеллектуальной ИГРЕ «Битва умов» (BBT “Brain Battle Time”)**

1. **Общие положения**

1.1. Настоящее положение определяет общие подходы к организации и проведению интеллектуальной игры «**Битва умов**» (далее - ИГРА); цели и задачи данного мероприятия; характеризует порядок работы и формы поощрения участников.

1.2 Организатором ИГРЫявляется Гимназия Российского университета транспорта (МИИТ) (далее – Организатор) при поддержке координатора Сети Ассоциированных школ ЮНЕСКО.

1.3. Настоящее Положение размещается на сайте САШ ЮНЕСКО в РФ https://aspnet-unesco.ru. В случае изменения условий ИГРЫ, Оргкомитет размещает уточнения и изменения.

**2. Цель и задачи ИГРЫ**

 2.1. ИГРА «Битва умов» - интеллектуально-познавательное мероприятие для обучающихся 9-11-х классов, в котором принимают участие 10 команд по 6 человек (одна команда от школы). ИГРА приурочена к Международному дню образования (24 января – по календарю ЮНЕСКО) и проводится с целью стимулирования молодого поколения к интеллектуальной деятельности, творческой активности, единению в решении поставленных задач.

2.2 Цель игры

Проведение интеллектуальной Игры «Битва умов» (BBT “Brain Battle Time”) направлено на достижение следующих целей:

1. повышение интереса к изучению иностранных языков;
2. стимулирование развития интеллектуального потенциала школьников;
3. повышение культурного уровня обучающихся;
4. привлечение внимания учащихся к таким проблемам, созвучным деятельности ЮНЕСКО, как права человека и межкультурное образование, борьба с изменениями климата, чистая вода и санитария, гендерное равенство, ликвидация нищеты и т.д.;
5. повышение значимости сохранения и изучения всемирного культурного и природного наследия в интересах устойчивого развития общества и формирования личности, для которой характерны гуманизм, толерантность, уважение к людям, их культуре, традициям и обычаям;
6. поддержка инициативных обучающихся, интересы которых лежат в разных сферах научно-культурного развития общества;
7. развитие креативности, критического мышления у студентов.

2.3 Задачи ИГРЫ:

Проведение ИГРЫ направлено на реализацию следующих задач:

* расширение кругозора учащихся;
* формирование навыков эффективного командного взаимодействия;
* создание условий для реализации интеллектуального потенциала участников Игры;
* создание условий для общения и укрепления межличностных связей среди обучающихся образовательных учреждений;
* расширение профориентационных границ, знакомство с профессиями;
* стимулирование познавательной деятельности и творческой активности учащихся;
* выявление и поддержка одаренных детей;
* содействие развитию новых форм проведения досуга среди учащихся.

**3. Участники Игры:**

* В Игре участвуют обучающиеся Ассоциированных школ ЮНЕСКО и школ, претендующих на вступление в сеть Ассоциированных школ ЮНЕСКО в Российской Федерации.
* Участниками Игры являются команды, сформированные из обучающихся 9-11 классов общеобразовательных школ, входящих в состав Ассоциированных Школ ЮНЕСКО, учреждений СПО и других общеобразовательных учреждений, разделяющих ценности ЮНЕСКО.
* Численность игроков в команде не должна превышать шести человек.
* От одного образовательного учреждения может участвовать только одна команда.

**4. Сроки проведения Игры:**

* Для участия в Игре команды должны до **21 января 2025 года** подать заявку со списком участников на электронный адрес **d****\_kraskova@mail.ru**
* В Игре принимают участие только первые 10 зарегистрированных команд.
* Игра проводится очно **24 января 2025 года**.

 **5. Условия Игры:**

Команда от школы в составе не более 6 человек участвует очно на базе Гимназии РУТ (МИИТ).

Участники конкурса фактом своей регистрации на ИГРУ дают согласие на:

•          возможное размещение фотографии на сайте и в соцсетях школы, в СМИ;

•          на использование фотографии для подготовки отчетности;

•          на обработку своих персональных данных.

**6. Содержание ИГРЫ:**

ИГРА включает в себя не менее 6 блоков заданий:

задания из различных областей науки и культуры, логические задания и задания на смекалку, ситуативные педагогические задачи, вопросы по страноведению англоговорящих стран, а также Германии и Франции, знание их культуры, особенностей менталитета и их пословиц и поговорок, межпредметные вопросы, на знание музыки, кинематографа, вопросы по экологии.

**7. Порядок проведения игры:**

Игра «Что? Где? Когда?» проводится:

На региональном этапе в шесть раундов по 6 вопросов в каждом раунде.

На каждый вопрос отводится 1 (одна) минута обсуждения. Отсчёт минуты начинается сразу после команды «Время!», которую даёт ведущий, который следит за отсчётом времени. За 10 секунд до истечения минуты ведущий сообщает играющим командам «Осталось 10 секунд». По истечении минуты ведущий снова даёт команду «Время!», которая сигнализирует о том, что минута на обсуждение вопроса истекла. После этого звучит следующий вопрос и так далее. После заданных шести вопросов команде дается 30 секунд, играющие команды фиксируют ответ на вопросы на бланке для ответа и подают его в Оргкомитет.

Правильные ответы оглашается сразу после сдачи последнего бланка с ответами на вопросы текущего раунда, после чего ведущим задаётся вопрос следующего раунда.

Окончательные результаты игры «Что? Где? Когда?» оглашаются после подсчёта промежуточных результатов по окончании всех шести раундов.

После окончания каждого тура и оглашения промежуточных результатов команда имеет право обратиться в Оргкомитет (в случае если допущена техническая ошибка при подсчёте правильных ответов, или в случае если ответ команды не засчитан как правильный и команда желает оспорить решение Игрового жюри).

По результатам игры «Что? Где? Когда?» команды занимают места в соответствии с числом правильных ответов (сумме данных командой правильных ответов).

При равенстве суммы ответов у нескольких команд первенство той или иной команды определяется путём подсчёта суммарного рейтинга вопросов, взятых командой, равного сумме рейтингов каждого взятого командой вопроса. В случае равенства и этого показателя команды делят занятое место.

Рейтинг вопроса равен арифметической сумме команд, не ответивших правильно на данный вопрос плюс единица.

* 1. **Порядок определения победителей**

Определение победителей регионального этапа осуществляет Игровое жюри. Решение жюри оформляется протоколом, который хранится в Оргкомитете.

 **9. Порядок награждения**

Все участники регионального этапа и их наставники получают Сертификаты участников, независимо от итогов **ИГРЫ**.

Победителям заключительного этапа (3 команды), вручаются дипломы I, II, III степени и призы.

**10. Об изменениях правил проведения ИГРЫ**

Оргкомитет оставляет за собой право вносить изменения в данное Положение, уведомив команды не менее чем за 5 дней до дня начала **ИГРЫ. Приглашаем команды к участию! Будет познавательно и интересно!**

ООН - Модель ООН / Модель ЮНЕСКО

Цели устойчивого развития (ЦУР)

Научное образование

Гендерное равенство

Устойчивое развитие

Культура

|  |  |
| --- | --- |
|  | ПРИЛОЖЕНИЕ № 1к Положению о проведениирегионального мероприятия ИГРА “Brains Battle Time» (BBT) «Битва Умов» |

**ЗАЯВКА**

Прошу допустить команду\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 полное наименование общеобразовательной организации

к участию в региональной ИГРЕ

 “Brains Battle Time» (BBT) «Битва Умов» в Гимназии РУТ (МИИТ) в количестве \_\_\_\_\_ человек.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название команды |  |  |  |
| Наименование муниципального образования (*заполняется на региональный этап)* |  |  |  |
| Полный состав команды | фамилия, имя, отчество | дата рождения  | класс |
| Капитан команды. |  |  |  |
| Члены команды: |  |  |  |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |
| 3. |  |  |  |
| 4. |  |  |  |
| 5. |  |  |  |
| 6. |  |  |  |
| Запасные игроки |  |  |  |
| 7. |  |  |  |
| 8. |  |  |  |
| 9. |  |  |  |

С Положением о проведении региональной ИГРЫ “Brains Battle Time» (BBT) «Битва Умов» ознакомлены.

Должность Подпись /ФИО директора/

 М.П.

*Дополнительно к заявке прилагается приказ директора общеобразовательной организации о назначении сопровождающего лица.*