



Управление социального развития администрации  
городского округа «Город Коряжма»  
МОУ «СОШ №6» города Коряжмы

**Межрегиональный турнир обучающихся школ,  
гимназий и лицеев  
«Интеллектуальный марафон - 2023»  
(10-12 марта 2023 года)  
2-е информационное письмо**

**УВАЖАЕМЫЕ КОЛЛЕГИ!**

После проведения очередного заседания оргкомитета в программу Турнира решено внести следующие изменения:

- **Военно-спортивная игра**, ранее планировавшаяся к проведению 10.03.2023, перенесена на 11.03.2023 г. (Приложение 4 к письму).
- **Интеллектуальная игра**, ранее планировавшаяся к проведению 11.03.2023, перенесена на 12.03.2023 г. (Приложение 5 к письму).

В рамках Турнира запланировано проведение круглого стола по теме «Современные подходы в работе с одаренными детьми» по обмену опытом работы. Все участники, представившие свой опыт работы, а также разместившие материалы на сайте МОУ «СОШ №6», получают сертификаты. Положение о проведении круглого стола будет размещено в разделе «Интеллектуальный марафон — 2023» на сайте школы: <http://shk6kor.ucoz.ru/>

Направляем положения и программу о проведении межрегионального турнира.

**Контактный телефон:** 8-(81850)3-38-67 Андросова Елена Юрьевна, заместитель директора по воспитательной работе, Вилявина Елена Геннадьевна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе МОУ «СОШ №6».

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о командном туре**

Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий  
«Интеллектуальный марафон»

**I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение о командном туре Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий «Интеллектуальный марафон - 2023» (далее – Положение, Турнир) определяет порядок организации и проведения командного тура Турнира.

1.2. Командный тур является частью Турнира.

1.3. Цели и задачи командного тура:

- развитие интеллектуальной инициативы и креативного мышления обучающихся;
- вовлечение обучающихся в интеллектуальную соревновательную деятельность;
- создание условий для развития коммуникативных, социальных качеств личности.

1.4. Командный тур проводится в форме индивидуальной работы каждого участника команды.

**II. Участники командного тура**

В командном туре принимают участие все члены команд Турнира в количестве 6 человек.

**III. Порядок организации и проведения командного тура**

3.1. Командный тур представлен заданиями по предметам: русский язык и литература, математика, физика, история, обществознание и право, иностранный язык (на выбор — английский, немецкий, французский), география, биология, химия, информатика.

3.2. Командный тур предполагает коллективное выполнение работы участниками команды по каждому предмету.

3.3. Продолжительность командного тура 120 минут.

**IV. Подведение итогов командного тура**

4.1. По окончании выполнения работы участниками члены жюри проверяют работы и подводят итоги по участию команды. Оценивание работы производится по результатам выполнения работ из расчета 6 баллов (максимальное количество) за каждый предмет. Итого — 60 баллов.

4.2. Итоги командного тура доводятся до сведения участников путем размещения информации на информационном стенде в день проведения.

4.3. Победителями и призерами командного тура признаются команды-участники, набравшие наибольшее количество баллов.

4.4. Победители и призеры командного тура, награждаются дипломами I, II и III степени.

4.5. Баллы, набранные участниками в командном туре, включаются в итоговую сумму баллов команд-участниц Турнира.

ПОЛОЖЕНИЕ  
об индивидуальном туре  
Межрегионального турнира обучающихся школ, гимназий и лицеев  
«Интеллектуальный марафон»

**I. Общие положения**

- 1.1. Положение об индивидуальном туре Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий «Интеллектуальный марафон - 2023» (далее – Положение, Турнир) определяет порядок организации и проведения об индивидуального тура Турнира.
- 1.2. Индивидуальный тур является частью Турнира.
- 1.3. Цели и задачи индивидуального тура:
  - развитие интеллектуальной инициативы обучающихся и учебно-познавательного интереса к учебным предметам;
  - вовлечение обучающихся в интеллектуальную соревновательную деятельность.
- 1.4. Индивидуально-командный тур проводится в форме письменного выполнения заданий по предметам участниками Турнира.

**II. Участники индивидуального тура**

- 2.1. В индивидуальном туре принимают участие все члены команды-участницы Турнира.
- 2.2. Каждая команда предоставляет по 1 участнику по каждому из учебных предметов.

**III. Порядок организации и проведения индивидуального тура**

- 3.1. Индивидуальный тур проводится по учебным предметам: **математика, физика, русский язык и литература, иностранный язык (на выбор — английский, немецкий, французский), история, обществознание и право**
- 3.2. Индивидуальный тур предполагает самостоятельное выполнение заданий каждым участником Турнира.
- 3.3. Замена участников в период проведения индивидуального тура не допускается.
- 3.4. Продолжительность индивидуального тура составляет 180 минут.

**IV. Подведение итогов индивидуального тура**

- 4.1. По окончании выполнения работ участниками члены жюри проверяют работы и подводят итоги по каждому учебному предмету. Оценивание работы производится по 10 бальной шкале. Максимальное количество баллов, которое может получить участник – 10.
- 4.2. Итоги индивидуального тура доводятся до сведения участников путем размещения информации на информационном стенде в день проведения.
- 4.3. В случае несогласия участника Турнира с результатами индивидуального тура возможна подача апелляции.
- 4.4. Победителями и призерами индивидуального тура признаются участники, набравшие наибольшее количество баллов.
- 4.5. Победители и призеры индивидуального тура, награждаются дипломами I, II и III степени.
- 4.6. Баллы, набранные участниками в индивидуальном туре, включаются в итоговую сумму баллов команд-участниц Турнира.

**ПОЛОЖЕНИЕ****об интеллектуально-дискуссионной игре «Дебаты»  
Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий  
«Интеллектуальный марафон»****I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящее Положение о интеллектуально-дискуссионной игре «Дебаты» в рамках Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий «Интеллектуальный марафон» (далее - Положение) определяет порядок организации и проведения интеллектуально-дискуссионной игры «Дебаты» (далее – Игра).

1.2. Основная цель Игры: совершенствование лингвистической, социокультурной, коммуникативной компетенций, повышение уровня межличностного общения обучающихся.

1.3. Задачи Игры:

- создание условий для активизации творческо-интеллектуальной деятельности обучающихся,
- усвоение обучающимися культурных норм ведения дискуссии;
- формирование навыков ораторского искусства;
- удовлетворение потребности обучающихся в игровой деятельности;
- оценивание уровня сформированности навыков, умений, компетенций обучающихся.

1.4. Для достижения поставленной цели и задач участниками Игры могут использоваться следующие приёмы: выступление, (тезис – аргумент – ссылка), раунд перекрёстных вопросов, публичное выступление, диалог - обмен мнениями.

1.5. Игра проводится по правилам игры в Дебаты согласно Приложению №1 к настоящему Положению в 5 этапов, из которых четыре этапа – отборочных и один - финальный.

1.6. В случае, если количество команд-участниц является нечетным, то при жеребьевке одна из команд может получить жетон с правом перейти во второй отборочный тур без участия в первом с получением баллов автоматически. При жеребьевке на второй тур команда набравшая наибольшее количество баллов в первом туре переходит в третий тур с получением баллов автоматически. Условия получения данного права определяет Оргкомитет Турнира. В случае если и в дальнейшем число команд нечетное, то в четвёртый отборочный тур без участия в третьем отборочном туре проходит команда, набравшая наибольшее количество баллов в предыдущем отборочном туре.

**II. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

2.1. В Игре участвуют команды обучающихся в составе 4-х человек.

2.2. Членами команды Игры являются участники команд Турнира. Не допускается замена участников в ходе игры.

**III. ОРГКОМИТЕТ И ЖЮРИ ИГРЫ**

3.1. Организация Игры осуществляется организационным комитетом (далее – оргкомитет) Игры.

1. Оргкомитет:

- проводит работу по разработке тем дебатов, определению критериев оценивания;
- осуществляет непосредственную подготовку и руководство Игрой;

- согласовывает работу членов жюри;
- подводит общие итоги Игры и готовит документы для представления в Оргкомитет Турнира.

3.3. Состав жюри определяется на каждую игру. В состав жюри могут входить представители образовательных организаций высшего образования, общественности, а также педагогические работники школ, представители родительской общественности.

3.4. Членами жюри заполняется протокол Игры.

#### **IV. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ДИСКУССИОННОЙ ИГРЫ «ДЕБАТЫ»**

4.1. Игра проходит в несколько этапов. Количество этапов определяется в зависимости от количества команд-участников игры. Накануне Игры в результате жеребьевки все команды делятся на две группы: А и В. Количество команд в каждой группе определяется в зависимости от общего количества команд-участников Турнира. Жеребьевка команд и тем Игры осуществляется перед каждым этапом.

##### **Первый отборочный этап.**

Играют все команды. В каждой игре встречаются 2 команды. По итогам первого этапа все команды переходят во второй этап получая по 4 балла.

##### **Второй этап**

Играют все команды. В каждой игре встречаются 2 команды. По результатам данного этапа в третий отборочный этап проходят 8 команд – набравших наибольшее количество баллов по итогам второй игры. За участие в первом и втором этапах каждая команда вне зависимости от итогов отборочных игр получает 4 балла. Команды, прошедшие в третий этап, получают дополнительно по 2 балла. Особенности жеребьевки оговорены в п. 1.6. настоящего Положения.

##### **Третий отборочный этап.**

В каждой игре встречаются 2 команды из числа команд, прошедших в третий тур. По результатам данного этапа в 4 тур проходят 4 команды, набравшие в игре с командой-соперницей наибольшее количество баллов. Все команды-участницы получают по 4 балла, а команды, прошедшие в четвертый этап, получают дополнительно по 2 балла. Особенности жеребьевки оговорены в п. 1.6. настоящего Положения.

##### **Четвертый отборочный этап.**

В каждой игре встречаются 2 команды из числа команд, прошедших в четвертый тур. По результатам данного этапа в следующий тур проходят 2 команды, набравших в игре с командой-соперницей наибольшее количество баллов. Все команды-участницы получают по 4 балла, а команды, прошедшие на пятый этап, получают дополнительно по 2 балла.

*Количество отборочных туров зависит от количества команд-участниц Игры.*

##### **Финальный этап.**

Состоит из последней, определяющей победителя игры. Играют две команды. Обе команды получают по 6 баллов, а по результатам финального тура определяется команда - победитель и она получает дополнительно 2 балла.

4.2. Структура и регламент игры Дебаты определяются согласно Приложению № 2 к настоящему Положению. Каждая игра состоит из трёх выступлений каждой команды. После каждого выступления команды команда-соперница получает возможность задать вопросы. После третьего выступления вопросы командам не задаются.

#### **V. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-**

### **ДИСКУССИОННОЙ ИГРЫ «ДЕБАТЫ».**

- 5.1. Итоги Игры подводятся членами жюри по окончании каждого тура и доводятся до сведения участников игры.
- 5.2. Баллы, набранные каждой командой, включаются в итоговую сумму баллов по Турниру каждой команды.
- 5.3. Команды, победившие в игре, награждаются дипломами **I, II, III степени**.
- 5.4. В ходе Игры членами жюри простым голосованием определяются победители - члены команд по следующим номинациям: «Самый остроумный игрок», «Самый убедительный игрок», «Самый активный игрок», «Самый эрудированный игрок».

**о военно-спортивной игре "Сильные, ловкие, смелые"**  
Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий  
«Интеллектуальный марафон - 2023»

### **I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1.1. Настоящее Положение Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий «Интеллектуальный марафон - 2023» (далее - Положение) определяет порядок организации и проведения военно-спортивной игры "Сильные, ловкие, смелые" (далее – Игра).

1.2. Цель Игры: способствовать сохранению и укреплению традиций, связанных с патриотическим воспитанием школьников в рамках военно-спортивных игр.

1.3. Задачи конкурса:

- формирование у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях;
- обучение школьников оказанию первой помощи в экстремальной ситуации;
- формирование мотивации к ведению здорового образа жизни путем получения практических навыков;
- повышение физической активности обучающихся;
- воспитание морально-волевых качеств: ответственности перед командой за порученное дело, установки на успех, согласованности действий при достижении общей цели.

### **II. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

2.1. В Игре принимают участие команды-участницы Турнира в составе 3 человек, имеющие справку-допуск врача. Не допускается замена участников в ходе Игры.

2.2. Команду сопровождает представитель образовательного учреждения.

2.3. Всем участникам Игры необходимо иметь соответствующую спортивную одежду и обувь.

### **III. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

3.1. Игра проводится в спортивном зале по отдельному расписанию.

3.2. В ходе Игры предусмотрено присутствие медицинского работника.

3.3. Организация Игры, разработка и подготовка заданий, подбор судейской коллегии осуществляется школой – организатором Турнира.

3.4. Игра проводится в следующей последовательности:

Все участники команды последовательно, один за другим, проходят пять этапов:

- решение теста «Безопасность при ЧС»
- транспортировка пострадавшего на носилках
- пролезание в тоннель; (с автоматом)
- метание мяча в цель;
- бег в гига-лыжах.

3.5. Время прохождения всех этапов фиксируется по последнему участнику главным судьей.

3.6. Порядок прохождения этапов определяется путем жеребьевки в спортивном зале в день проведения Игры.

### **IV. СУДЕЙСТВО**

4.1. Состав судейской коллегии оглашается при построении команд.

4.2. На период проведения Игры определяются наблюдатели из числа обучающихся старших классов школы-организатора Турнира.

4.3. Судейской коллегией заполняется протокол Игры.

#### **V. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ**

5.1. Победитель Игры определяется по минимальному времени, затраченному на выполнения всех этапов Игры всеми членами команды. Максимально возможное количество баллов – 15.

5.2. Судейская коллегия имеет право добавить штрафное время в количестве до 5 секунд за некачественное выполнение упражнений; выполнение упражнений не в полном объеме, нарушение правил игры.

5.3. Количество набранных командой баллов за Игру включается в общий зачет.

#### **ПРИЛОЖЕНИЕ 5**

##### **ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении интеллектуальной игры «Нептунovy потехи»  
(о жизни и деятельности Петра Великого)**

Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий

## «Интеллектуальный марафон»

### **I. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение об интеллектуальной игре Межрегионального турнира обучающихся школ, лицеев и гимназий «Интеллектуальный марафон - 2023» (далее – игра, Положение, Турнир) определяет порядок организации и проведения игры Турнира.

1.2. Игра является частью Турнира.

1.3. Цели и задачи игры:

- развитие интеллектуальной инициативы и креативного мышления обучающихся;
- вовлечение обучающихся в интеллектуальную соревновательную деятельность;
- создание условий для развития коммуникативных, социальных качеств личности.

### **II. Участники игры**

2.1. В игре принимают участие все команды Турнира в полном составе. Изменение состава участников интеллектуальной игры в ходе ее проведения не допускается.

2.2. Интеллектуальную игру проводят сотрудники муниципального учреждения «Коряжемская централизованная библиотечная система».

### **III. Порядок проведения игры**

3.1. Формат игры - электронная презентация, по аналогу игры «Морской бой».

3.2. Очередность ходов определяется жеребьевкой перед началом игры.

3.3. Участникам необходимо ответить на 29 вопросов по заявленной теме.

3.4. Время на обсуждение вопросов 30 секунд.

3.5. Правильный ответ оценивается – 0,5 баллов.

3.6. Максимальное количество баллов за игру - 15.

3.7. По условиям игры команды могут заработать дополнительно 0,1 балла в случае попадания на клетку обозначенную кораблем. Таких клеток на игровом поле – 5.

3.8. Также на игровом поле находятся две клетки, при попадании на которые команда теряет 0,1 балла от общего количества заработанных за игру.

3.9. Отвечать на вопросы игры имеют право все команды одновременно, записывая их в бланк ответов.

3.10. Игра считается завершенной после того, когда все клетки игрового поля открыты.

### **IV. Подведение итогов командного тура**

4.1. Бланки с ответами сдаются ведущему игры. Результаты передаются организаторам Турнира.

4.2. Итоги командного тура доводятся до сведения участников путем размещения информации на информационном стенде в день проведения.

4.3. Победителями и призерами командного тура признаются команды-участники, набравшие наибольшее количество баллов.

4.4. Победители и призеры командного тура, награждаются дипломами I, II и III степени.

4.5. Баллы, набранные участниками в командном туре, включаются в итоговую сумму баллов команд-участниц Турнира.