**Приложение № 1**

**к приказу ГУ ЛНР «ЛОУСОШ №27**

**ИМЕНИ КНЯГИНИ ОЛЬГИ»**

**от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ г. № \_\_\_**

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**об открытой интеллектуальной игре**

**знатоков православной культуры**

**«БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ»**

**1.ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Интеллект часто определяют как обобщенную способность к обучению. В современном информационном обществе особенно нужны люди, имеющие не только высокий интеллект, способные нестандартно и быстро мыслить, но и воспитанные на высоких духовно-нравственных ценностях.

Популяризация и распространение интеллектуальных игр, привлечение детей и молодежи к участию в интеллектуальных играх, а также организация содержательного досуга молодежи должны стать приоритетными направлениями работы в сфере внеклассной воспитательной работы современной системы образования.

Интеллектуальные Игры развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают внимательность, целеустремленность, а также способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них. Интеллектуальные Игры учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины и делать выводы.

Задача всех командных интеллектуальных игр – научить высказывать свою точку зрения, уметь выслушивать чужую, анализировать и принимать правильное решение.

Интеллектуальные Игры прививают тягу к знаниям и самообразованию, развивают навыки отстаивания своих решений, учат искать новые нестандартные пути в решении интеллектуальных задач.

Принимая во внимание, что «Луганская Народная Республика является государством, которое признает особую роль православия в своей истории, в становлении и развитии духовности и культуры в государстве» (Закон ЛНР «О свободе совести и о религиозных объединениях»), приобщение школьников к духовно-нравственным ценностям православия и расширение их знаний по основам православной культуры посредством интеллектуальных игр, является важной составляющей воспитательной работы с учащимися государственных общеобразовательных учреждений.

**2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

2.1. Открытая интеллектуальная игра знатоков православной культуры «БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ» (далее - Игра) проводится с целью формирования у учащихся любви к Отечеству через познание культуры и истории православия, сыгравшей особую роль в истории, становлении и развитии духовности и культуры в государстве, способствования сохранению среди молодежи традиционных христианских моральных ценностей, а также формированию у детей умений позитивно воспринимать мир и свое место в нем.

2.2. Задачи:

- привлечение учащихся к углубленному изучению учебного курса «Основы Православной Культуры», христианской этики, истории православия, их влияния на формирование духовно-нравственных основ общества;

- популяризация среди детей и молодежи православной культуры, как основы нравственных духовных ценностей;

- воспитание у школьников высоконравственных норм, на основе принципов христианской этики и морали;

- воспитание патриотизма и бережного отношения к православным святыням;

- расширение мировоззрения подростков, их знаний о Православной Церкви и ее роли в формировании духовного самосознания славянских народов, о вкладе христианства в сокровищницу мировой и национальной культуры;

- развитие информационной культуры;

- формирование навыков аналитического, критического и логического мышления школьников;

- содействие развитию и совершенствованию форм и методов духовно-просветительской и культурно-массовой работы со школьниками через организацию их досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

**3. ОРГАНИЗАТОРЫ И УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

3.1. Организатором Игры является интеллектуально-дискуссионный клуб знатоков православной культуры «КОПИЕ» ГУ ЛНР «ЛОУСОШ № 27 ИМЕНИ КНЯГИНИ ОЛЬГИ», осуществляющий свою деятельность при поддержке управления образования Администрации г. Луганска и Луганской и Алчевской епархии УПЦ Московского Патриархата.

3.2. Организатор Игры обеспечивает:

- материально-техническое обеспечение Игры;

- формирование «пакетов вопросов» для Игры и подготовку необходимого к ним сопутствующего инвентаря;

- подготовку ведущего Игры;

- прием и обработку заявок на участие в Игре;

- организацию встречи и регистрации команд-участниц;

- подготовку дипломов (грамот) для участников и победителей Игры.

- приглашение почетных гостей Игры и представителей СМИ.

3.3. Участниками Игры являются команды, созданные из числа постоянных членов школьного интеллектуально-дискуссионного клуба «КОПИЕ» – учащихся 6-11 классов средних общеобразовательных учреждений г. Луганска.

3.3.1. Статус открытой Игры предусматривает, что участниками Игры также могут стать детские команды знатоков православной культуры, занявшие призовые места на открытой городской игре «ВЕЛИКОПОСТНЫЕ ВСТРЕЧИ», проведенной на базе ГУ ЛНР «ЛОУСОШ № 27 ИМЕНИ КНЯГИНИ ОЛЬГИ» 22.03.2019, при условии, что на момент Игры возраст участников команды не превышает 16 лет и команда сохранила свой состав минимум на 50% (т.е. в состав команды входит не менее 3 игроков, участвовавших в её составе в «ВЕЛИКОПОСТНЫХ ВСТРЕЧАХ»).

3.4. Заявка на участие в Игре по установленному образцу (Приложение 1) за подписью руководителя и с печатью организации, направляющей команду, подается на электронную почту интеллектуально-дискуссионного клуба «КОПИЕ» klubkopie@yandex.ua в формате pdf не позднее 5 апреля 2019 года.

3.4.1. Вместе с заявкой команда, в качестве интеллектуального взноса на участие, направляет сценарий инсценировки одного вопроса на тему Евангельских притч или христианских добродетелей, а также три вопроса любых других категорий (три вопроса в категории «Блиц» или «Один за всех и все за одного» считаются за один вопрос). Вопросы должны соответствовать формату проведения Игры (т.е. должны быть, прежде всего, не на «механическую» память тех или иных событий или фактов, а способствовать развитию навыков творческого и логического мышления участников Игры).

3.4.2. Для участия в Игре команда готовит один концертный номер, который показывает во время музыкальной паузы другой играющей команды.

3.5. Капитан команды назначается из числа игроков команды. Руководителем команды может быть назначен только взрослый (совершеннолетний) представитель организации, направляющей команду (из числа педагогов или администрации), который сопровождает детей и несет ответственность за их жизнь и здоровье в этот период.

3.6. Команды-участницы Игры обязаны выполнять условия, изложенные в настоящем Положении и соблюдать правила и этику Игры (Приложение 2).

**4. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

4.1. Игра проводится в формате телевизионной международной интеллектуальной игры знатоков православной культуры «Зерно Истины», но имеет свои особенности, изложенные в этом Положении.

4.2. Дата проведения Игры: **9-10 апреля 2019 года**.

4.3. Место проведения Игры: актовый зал ГУ ЛНР «ЛОУСОШ № 27 ИМЕНИ КНЯГИНИ ОЛЬГИ» (г. Луганск, ул. Л. Толстого, 41).

4.4. Порядок проведения Игры: команды играют поочередно за игровым столом со специальным игровым покрытием, разделенным на восемь секторов с разложенными на них названиями игровых вопросов и одной музыкальной паузой, набирая игровые очки за правильные ответы на игровые вопросы.

4.5. График проведения Игры:

* + 09.04.2019 13:00 - 15:00 – игры команд-участниц из г. Луганска;
  + 10.04.2019 13:00 - 15:00 – игры команд-участниц из других городов;
  + 10.04.2019 15:00 - 15:30 – подведение общего итога, награждение победителей.

4.6. Во время участия в Игре необходимо соблюдатьофициальный дресс-код. Приветствуется специально подготовленная командная униформа или единообразная школьная форма.

**5. РУКОВОДСТВО ИГРОЙ**

5.1. Руководство Игрой осуществляет Ведущий.

5.2. В качестве консультативно-совещательного органа создается Совет старейшин (не менее 3 человек), который, по просьбе Ведущего Игры, в затруднительных ситуациях высказывает свое мнение по вопросу правильности ответа либо комментирует его, однако окончательное решение принимает Ведущий.

5.3. Ведущий имеет право налагать на команду, допускающую нарушение правил или этики Игры, одно из следующих наказаний:

* + - * предупреждение;
      * исключение возможности ответа на текущий вопрос (команде засчитывается проигрыш вопроса);
      * снятие одного игрового очка с команды;
      * лишение команды запасного времени (если такое имелось);
      * исключение игрока или команды из Игры.

Решение Ведущего по этому поводу является окончательным и обжалованию не подлежит.

5.4. Решение о результатах Игры и распределении призовых мест принимается Ведущим совместно с Советом старейшин посредством сравнения результатов игр. В случаях равенства набранных командами игровых очков учитывается рейтинг вопросов: «Один за всех» - 3 балла; «Обычный», «Загадочный ларец», «Видеовопрос», «Выносной» - по 2 балла; «Блиц», «Инсценировка» - по 1 баллу.

**6. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

6.1. Победители и участники Игры награждаются дипломами или грамотами.

6.2. Награждение победителей осуществляется Ведущим и Советом старейшин Игры.

6.3. По усмотрению Организатора Игры для награждения могут быть утверждены денежные премии, ценные призы или подарки.

**Приложение 1**

**к Положению об открытой интеллектуальной**

**игре знатоков православной культуры**

**«БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ»**

**ЗАЯВКА**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(наименование учреждения, организации)

**на участие детской команды в открытой городской интеллектуальной игре знатоков православной культуры «БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ»**

1. **Название команды**: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. **Руководитель, сопровождающий команду** (из числа педагогов): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(*Ф.И.О. полностью*);

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(*должность*);

тел.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, эл.почта\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Капитан команды** *(указывается фамилия, имя, класс. Если команда направляется НЕ общеобразовательной школой, вместо класса указывается полная дата рождения: день, месяц, год)*: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

тел.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, эл.почта\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Краткий перечень интересов и навыков капитана команды:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. **Участники команды** *(до 6 чел., кроме капитана. Указываются фамилия, имя и класс каждого, а также краткий перечень интересов и навыков. Если команда направляется НЕ общеобразовательной школой, вместо класса указывается полная дата рождения: день, месяц, год каждого)*:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель и участники команды ознакомлены с Положением, правилами и этикой Игрызнатоков православной культуры «БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ».

**Директор (Руководитель)**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(наименование учреждения, организации) (подпись) (Фамилия, инициалы)

\_\_\_\_\_.04.2019 **МП**

**Приложение 2**

**к Положению об открытой интеллектуальной**

**игре знатоков православной культуры**

**«БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ»**

**ПРАВИЛА И ЭТИКА ИГРЫ**

**«БЛАГОВЕЩЕНСКИЕ ВСТРЕЧИ»**

**Ход Игры.**

- количество игроков в команде: 7 человек;

- последний день регистрации команды: 2 апреля 2019 года;

- Игра проводится командами поочередно за игровым столом со специальным игровым покрытием (скатертью), разделенным на восемь секторов с разложенными на них семью конвертами с вопросами и одной музыкальной паузой;

- вопросы формируются по категориям: «Обычный вопрос», «Загадочный ларец», «Видеовопрос», «Выносной вопрос» «Один за всех и все за одного», «Блиц», «Инсценировка»;

- задача команды: дать правильный ответ на озвученные ведущим вопросы. За каждый правильный ответ команда получает 1 игровое очко;

- на вопросы категории «Один за всех и все за одного» должен отвечать лишь один игрок от команды, который на период размышления над вопросами этой категории и ответов на них остается по решению капитана один за игровым столом;

- вопросы из категорий «Блиц» и «Один за всех и все за одного» – составные и состоят из трех кратких вопросов. Для победы (получения 1 игрового очка) в этих категориях команде (или её представителю) необходимо правильно ответить на все три вопроса, составляющих данную категорию;

- вопросы из категории «Инсценировка» на темы Евангельских притч или христианских добродетелей подготавливаются командами заранее и задаются поочередно друг для друга. В течении 1 минуты отвечающая команда, должна ответить на вопрос: «Чтобы это значило?»;

- сектор с вопросом выбирается командой с помощью «волчка» или электронного табло. Право выбора вопроса или запуска «волчка» предоставляет поочередно каждому игроку Ведущий.

- на обсуждение одного вопроса отводится 1 минута; на полный глубокий ответ – 1 минута; отвечающего на вопрос определяет капитан команды;

- Ведущий задает вопросы и произносит слово "время". При произнесении ударного слога в слове "Время" начи­нается отсчет чистого времени, равного одной минуте;

- за 10 секунд до окончания обдумывания включается особый музыкальный фон или ведущий произносит слово: "Десять", напоминая командам о близком окончании обдумывания;

- по истечении минуты обдумывания ведущий повторно произносит слово "Время", после чего команда обязана прекратить обсуждение, а капитан команды озвучить имя и фамилию игрока, который будет отвечать;

- решение о правильности ответа принимает Ведущий;

- в затруднительных ситуациях Ведущий может предоставлять слово Совету старейшин, который в таком случае должен высказать свое мнение по вопросу правильности ответа либо комментирует его, однако окончательное решение принимает Ведущий;

- команда имеет право дать досрочный ответ до истечения первых 20 сек. В таком случае команде насчитывают одну минуту запасного времени, которую команда может использовать в качестве дополнительной при обдумывании ответа на другой вопрос, за исключением категорий «Блиц» и «Один за всех и все за одного».

**Подсчет результатов.**

- за правильный ответ, команде присуждается 1 игровое очко;

- победителем Игры является команда, набравшая наибольшее количество игровых очков;

- в случае, если две и более команд, претендующих на призовые места, набрали одинаковое коли­чество игровых очков, проводится дополнительный подсчет результатов с учетом рейтинга вопросов: «Один за всех» - 3 балла; «Обычный», «Загадочный ларец», «Видеовопрос», «Выносной» - по 2 балла; «Блиц», «Инсценировка» - по 1 баллу. Таким образом, к набранным командами игровым очкам добавляются баллы рейтинга вопросов, на которые были даны правильные ответы.

**Критерии оценки ответов.**

Ответ считается правильным, если:

- раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретиза­ции (степень необходимой конкретизации определяется Ведущим);

- форма ответа соответствует форме вопроса.

Ответ считается неправильным, если:

- команда дала два или более вариантов ответа;

- ответ дан с недостаточной степенью конкретизации;

- в ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена и названия, даты, способ действия и т.д.);

- форма ответа не соответствует форме вопроса.

Неточности в дополнительной информации не учитываются при условии, если они не меняют смысл ответа.

**Протесты.**

- в случае, если команда желает оспорить правильность принятого Ведущим решения, она может обратиться с просьбой к Ведущему о привлечении мнения Совета старейшин. При этом Ведущий имеет право отклонить просьбу и продолжить Игру. В таком случае, команда имеет право подать письменный протест в Совет старейшин в течение 10 минут после окончания игры за столом;

- протесты подаются капитаном команды;

- Совет старейшин, рассмотрев протест, имеет право высказать свое мнение по протесту либо прокомментировать его в перерыве между играми команд или перед общим подведением итогов, однако окончательное решение по существу спора принимает Ведущий;

- решения Ведущего обжалованию не подлежат.

## ЭТИКА ИГРЫ.

Все участники Игры - игроки, ведущий, члены совета старейшин, ассистенты, авторы вопросов, составители пакетов - обязаны соблюдать общепринятые этические нормы, а также нормы православной этики, которые включают в себя не только следование правилам. В это понятие входит дружелюбие и взаимоуважение по отношению ко всем участникам Игры и зрителям и стремление к созданию доброжелательной атмосферы Игры.

Ниже приведены некоторые из этических норм, соблюдение которых является обязательными для всех участников Игры:

- во время проведения соревнований, особенно в присутствии зрителей, члены команды должны стараться своим поведением и внешним видом всячески поддерживать сложившееся впечатление о игроках интеллектуальных игр, как об интеллектуальной православной элите. Недопустимо появление на играх в неаккуратной одежде и обуви, тем более в состоянии алкогольного или наркотического опьянения. Команды должны всячески стараться принимать участие в Игре в командной форме единого образца;

- автор вопросов, отобранных для данной Игры (или определенной её части), не должен принимать участие в этой игре (или соответствующей его части), а также каким-либо образом разглашать содержание этих вопросов игрокам команд, которые собираются в нем участвовать. То же самое относится к составителю пакета вопросов, а также всем прочим лицам, так или иначе ознакомленным с вопросами. Если же такое разглашение («засветка») произошло по не зависящим от автора или составителя пакета обстоятельствам, они должны немедленно приложить все усилия к тому, чтобы «засвеченные» вопросы на Игре не задавались;

- после завершения игры команда должна оставить свое игровое место насколько возможно чистым.

Все участники Игры обязаны:

- избегать оскорбительных для своих коллег публичных высказываний в устной или письменной форме, в том числе на различных форумах и информационных листах в Интернете;

- воздерживаться от бездоказательных обвинений в нечестной игре других игроков;

- не допускать по отношению к другим игрокам или участникам Игры действий, провоцирующих их на нарушение правил или этических норм.

За нарушение указанных этических норм на команду может быть наложено одно из наказаний, перечисленных в п.5.3. настоящего Положения.

Повторное нарушение правил или этики Игры влечет за собой утяжеление наказания вплоть до исключения из Игры.