

**НАКАЗ**

**ПО ГАННІВСЬКІЙ ЗАГАЛЬНООСВІТНІЙ ШКОЛІ І-ІІІ СТУПЕНІВ**

**ПЕТРІВСЬКОЇ РАЙОННОЇ РАДИ КІРОВОГРАДСЬКОЇ ОБЛАСТІ**

від 28 березня 2019 року № 79

с. Ганнівка

Про участь у районній

синхронній інтелектуальній

грі «Інтелектуальна мішень»

На виконання наказу начальника відділу освіти райдержадміністрації від 27 березня 2019 року № 67 «Про проведення районної синхронної інтелектуальної гри «Інтелектуальна мішень»

НАКАЗУЮ:

1. Заступнику директора з навчально-виховної роботи Ганнівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів ЩУРИК О.О., заступнику завідувача з навчально-виховної роботи Володимирівської загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів, філії Ганнівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів ПОГОРЄЛІЙ Т.М., заступнику завідувача з навчально-виховної роботи Іскрівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів, філії Ганнівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів БОНДАРЄВІЙ Н.П.:

1) забезпечити проведення шкільного туру районної синхронної інтелектуальної гри «Інтелектуальна мішень» на базах навчальних закладів 09 квітня 2019 року;

2) забезпечити участь команд-переможців у фіналі районної синхронної інтелектуальної гри «Інтелектуальна мішень» 17 квітня 2019 року на базі центру дитячої та юнацької творчості.

2. Контроль за виконанням даного наказу покласти на заступника директора з навчально-виховної роботи Ганнівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів ГРИШАЄВУ О.В., завідувача Володимирівської загальноосвітньої школи І-ІІ ступенів, філії Ганнівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів МІЩЕНКО М. І., на завідувача Іскрівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів, філії Ганнівської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів ЯНИШИНА В.М.

Директор школи О.Канівець

З наказом ознайомлені: О.Щурик

О.Гришаєва

В.Янишин

М.Міщенко

Н.Бондарєва

Т.Погорєла

Додаток

до наказу директора школи від 28.03.2019 року № 79

**Умови**

**участі в синхронній інтелектуальній**

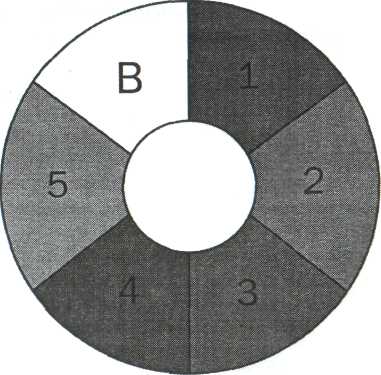
**грі «Інтелектуальна мішень»**

**Мета:** створення умов для інтелектуального та духовного розвитку учнівської молоді, вивчення творчого потенціалу учнів, активізації діяльності існуючих та створення нових осередків інтелектуального руху в районі

**Учасники:**учасниками конкурсу є учні загальноосвітніх, позашкільних навчальних закладів. Кожна команда складається з п’яти учнів.

**Правила гри «Інтелектуальна мішень»**

Виготовити мішень у вигляді круга з діаметром близько 1 метра, поді­леного на 6 рівних секторів із центральним кругом діаметром 20 см. П'ять секторів відповідають різним рівням складності запитань. Шостий сектор — сектор випадкового запитання. Центральний круг — «круг бажань».



Кожен учасник кожної команди, по черзі, з відстані 4 метрів від центру мішені намагається потрапити стрілою гри «Дартс» у той сектор мішені, в який бажає. Далі ведучий оголошує запитання того сектору, який вибив учасник. Після цього учасник має 30 секунд на усну відповідь.

Одночасно з учасником команди також думають над відповіддю. Якщо учасник дає неправильну відповідь, то ведучий вислуховує варіант відповіді команди учасника. Якщо й команда дає неправильну відповідь, то вже всі команди мають 15 секунд на здачу аркушів із відповідями, в тому числі й команда учасника. Таким чином, команда учасника має три спроби відповісти на запитання.

**Підведення підсумків:** оцінка відповіді залежить від:

1) рівня запитання («вибитого» сектора);

2) того, коли було дано відповідь:

а) учасником,

б) командою учасника,

в) всіма командами.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Таблиця оцінювання правильних відповідей** | | | | | | |
|  | **5 рівень** | **4 рівень** | **3 рівень** | **2 рівень** | **1рівень** | **«В»** |
| Учасник | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 10 |
| Команда | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 8 |
| Усі команди | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 6 |

Сектор «В» — сектор випадкового питання (вибір питання лотерейний, и оцінка не залежить від рівня складності).

«Круг бажань». Учасник, який поцілив у нього, сам обирає рівень скла­дності запитання, і, в разі правильної відповіді, отримує для команди ще два призових очка.

Якщо учасник зовсім не потрапив у мішень, то ведучий сам обирає рівень запитання, і воно одразу розігрується на всі команди, причому команда-винуватець» участі в розіграші цього питання не бере.

Виграє та команда, яка набирає найбільшу кількість очок.

Нічиєї в наших іграх не буває! І тому в разі однакової кількості набраних очок капітани команд відповідають на додаткове (додаткові) запитання за вибором ведучого.

УВАГА! За столом не можна користуватися як друкованими джерела­ми, так і будь-якими записами.