

«СОГЛАСОВАНО»
Протокол научно-методического совета
№ 8 от 3 апреля 2018 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МОУ «Белореченский лицей»
_____ М.И. Тараканова
Приказ № 85 от __5__ апреля 2018 г.

П О Л О Ж Е Н И Е
об открытом лицейском фестивале
интеллектуально-креативных игр (ОЛФИК Игр)
VIII Лицейской интеллектуальной игры

Открытый лицейский фестиваль интеллектуально-креативных игр (ОЛФИК Игр) реализуется в рамках целевой программы “Лицейские таланты”.

I. Цели и задачи

Цель: содействие гражданско-патриотическому и духовно-нравственному воспитанию через стимулирование развития эрудиции, интеллектуальных и познавательных возможностей лицеистов, вовлечение их в интеллектуальное творчество с учётом сильной стороны способностей обучающегося.

Задачи

1. Пропагандировать научные знания и развивать у лицеистов интерес к креативной деятельности.
2. Выявлять одаренных и талантливых детей, развивая креативную активность детей.
3. Создать условия для творческого самопознания, самореализации и самосовершенствования лицеистов и педагогов.
4. Повышать лидерскую активность и конкурентоспособность талантливых лицеистов.
5. Развивать навыки индивидуальной и коллективной умственной работы.
6. Совершенствовать формы и методы организации интеллектуально-познавательных мероприятий.

II. Организация и проведение игры

Открытый лицейский фестиваль интеллектуально-креативных игр (ОЛФИК Игр) проводится 1 раз в год в апреле во время образовательного события «Лицейская интеллектуальная весна». Состав игр определяется ежегодно исходя из приоритетов образования. Состав игр 2017-2018 учебного года приведен в Таблице №2.

В ОЛФИК Игр могут принимать участие команды 1 - 11 классов лицея, а также гости - школьники из ОУ и дети ДОУ Усольского района и области. Команды гостей принимают участие вне общего зачёта. Результаты гостей учитываются только в каждой игре

III. Место проведения

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Белореченский лицей», Библиотека семейного чтения, РДК пос. Белореченский

IV. Состав команды

Состав команды в каждом виде фестиваля определяется отдельно и вносится в таблицу №1 заранее. Замена игрока возможна, но не менее 1 дня до начала игр.

V. Подведение итогов

Итоги ОЛФИК Игр подводятся по окончании каждой игры отдельно и вручаются дипломы победителей и сертификаты участников.

Все полученные баллы приравниваются к валюте игр – талантам (1 балл равен 1 таланту). Все таланты считаются в Кубышке «Эрудит-банка» ОЛФИК игр класса и лица.

По окончании фестиваля высчитывается интеллектуальный “коэффициент” игры класса, лица.

$$k (\text{инт.}) = \frac{\text{Кубышка "Эрудит банка" класса (сумма в талантах)}}{\text{Количество активных игроков} * \text{Количество игр}}$$

В таблицу №2 напротив каждого участника (не команды) вносятся баллы

- за 1 место – 15 баллов;
- за 2,3 место - 10 баллов;
- за участие - 5 баллов.

Итоги всей игры подводятся по группам

- 1-4 классы
- 5-8 классы
- 9-11 классы

VI. Награждение

Команды награждаются дипломами, победители награждаются кубками и ценными подарками.

VII. Порядок проведения ОЛФИК Игр

Фестиваль игр начинается с общей линейки, где озвучиваются цели и задачи фестиваля. Затем ответственный с табличкой уходит с детьми на площадку игры.

В течение 1 – 2 часов проходит игра, подводятся итоги, вручаются сертификаты и дипломы. Ответственный вносит результаты в Таблицу №1 на стенде фестиваля. В качестве жюри приглашаются родители.

Все игры, которые проводятся во время фестиваля в кабинетах лица, начинаются с показа видео о России будущего, или о стартапах,

https://www.youtube.com/watch?v=lfPM_wkCMn4&t=0s&index=3&list=PLLOmtfppbKZ4ekBDJfQIV39MvZ9Pulgmk

и т.д.

VIII. Символика ОЛФИК Игр

Эмблема



Бэйджик ведущего игры



ОЛФИК Игр 2017-2018 уч.г.

№	Название	Состав команды и возраст	Ответственный	Место проведения	Примечание
1.	Турнир по куборо	команда 2-3 человека 1-7 классы	Ганьшина В.Н.	Каб.№3	Примерная задача:
2.	Соревнования по городскому конструктору	команда 2 человека 1-6 классы	Вазякова И.М.	Каб.№4	Примерная задача: построить макет транспорта будущего
3.	Хакатон по прототипированию	команда 2 человека 5-11 классы	Шишковская Е.С.	Каб.13	Примерная задача: построить макет транспорта будущего
4.	Конкурс технологических стартапов «Creative future»	команда 7 человек 8-11 классы	Шурыгина Н.А.	Каб. 2	Примерная задача: построить макет городского транспортного средства или инфраструктуры для решения проблемы передвижения пассажиров с использованием пластиковых бутылок.
5.	Конкурс робототехники	команда 2 человека 1-7 классы	Мурзина Е.Г.	Каб.№6	Примерная задача:
6.	Гонки дронов	команда 2 человека 1-11 классы	ИРНТУ	Стадион	Необходимо принести свой дрон, квадрокоптер
7.	Соревнование эрудитов: Своя игра	команда 4-5 человек 5-8 классы	Солопко О.Н.	Каб.№8	Формат игр Московского центра интеллектуальных игр «Сириус»
8.	Соревнование эрудитов: Что? Где? Почему?	команда 4-5 человек 5-8 классы	Фетцова Н.А.	Каб. №1	Формат игр Московского центра интеллектуальных игр «Сириус»
9.	Соревнование эрудитов: Мы-грамотеи (знание русского языка)	команда 3 человека 9-11 классы	Сафронова Л.Н. Антонова И.В.	Каб.12	Формат игры телевизионной игры «Мы - грамотеи»
10.	Соревнование эрудитов: Математический ринг	команда 3 человека 9-11 классы	Полковникова Т.В.	Каб. 10	
11.	Соревнование эрудитов: Знатоки (естественно-	команда 3 человека 7-11 классы	Волосач Т.Н. Филиппова Н.В.	Каб.9	Умение пользоваться микроскопом,

	научные дисциплины)				
12.	Соревнование эрудитов: Конкурс любителей чтения	3-4 классы	Библиотека семейного чтения Сороковикова О.А. Филиппова Е.В.	Библиотека семейного чтения	Договор с библиотекой семейного чтения
13.	Соревнование эрудитов: Знатоки сказок	1-2 классы	Чертовских Е.Н. Рычкова А.А.	РДК	Договор с РДК
14.	Соревнование эрудитов: Знатоки психологии	команда 2 человека 9-11 классы	Вологина А.А.	Каб. 5	Знание невербальной психологии, психологии коммуникации

Глоссарий

Хакатон — форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы.

Стартап — это временная структура, предназначенная для поиска и реализации масштабируемой бизнес-модели. Другими словами, «стартап» – это идея бизнеса, которая базируется исключительно на использовании инновационных технологий или внедрении абсолютно новой продукции.

