



Управление образования администрации муниципального
образования городского округа «Сыктывкар»
(УО АМО ГО «Сыктывкар»)
«Сыктывкар» кар кытшын муниципальной юкӧнлӧн
администрацияса йӧзӧс велӧдӧмӧн веськӧдланін

ПРИКАЗ

«18» ноября 2025 г.

№ 888

О проведении муниципальной интеллектуальной игры
«Что? Где? Когда?»
по итогам трека «Орлёнок – эрудит»

Во исполнение приказа управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар» от 01.11.2024 № 964 «О реализации трека Орлёнок-Эрудит» программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» муниципальных общеобразовательных организациях МО ГО «Сыктывкар», плана работы управления образования на 2025 год, в целях создания условий для развития у учащихся познавательного интереса к участию во внеурочной деятельности

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 28.11.2025 муниципальную интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?» по итогам трека «Орлёнок-эрудит» (далее – Игра) в очном формате на базе МАОУ «Гимназия им. А.С. Пушкина», ул. Орджоникидзе, 15.
2. Утвердить положение о проведении Игры согласно приложению к настоящему приказу.
3. Возложить ответственность за организацию и проведение Игры на директора МАОУ «Гимназия им. А.С. Пушкина» Гладкову Л.И., муниципального координатора проекта «Навигаторы детства» Пунегова Е.Е. (по согласованию).
4. Директору МАОУ «Гимназия им. А.С. Пушкина» Гладковой Л.И., муниципальному координатору проекта «Навигаторы детства» Пунегову Е.Е.:
 - 4.1. Организовать проведение Игры.

4.2. Обеспечить информационное и организационно-методическое сопровождение Игры.

4.3. Подвести итоги и наградить участников Игры.

5. Руководителям муниципальных образовательных организаций:

5.1. Довести информацию об Игре до заинтересованных лиц.

5.2. Обеспечить участие в конкурсе в соответствии с Положением.

6. Эксперту-аналитику отдела общего образования Каракчиеву А.С. разместить текст настоящего приказа на официальном сайте управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

7. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя начальника управления образования Геллерт Е.Е.

Заместитель начальника
управления образования
администрации МО ГО «Сыктывкар»



Е.Е. Геллерт

Приложение
УТВЕРЖДЕНО
приказом управления образования
администрации МО ГО «Сыктывкар»
«18» март 20 25 г. № 188

ПОЛОЖЕНИЕ
о муниципальной интеллектуальной игре
«Что? Где? Когда?»
по итогам трека «Орлёнок – эрудит»

I. Общие положения

1.1. В настоящем положении определены цели, задачи, порядок проведения муниципальной интеллектуальной игры для Орлят России «Что? Где? Когда?» (далее - Игры).

1.2. Организатором Игры является Флагманская школа Республики Коми по реализации программы развития социальной активности младших школьников «орлята России» - МАОУ «Гимназия им. А.С. Пушкина» г. Сыктывкара.

1.3. Партнер проведения Игры – Региональный ресурсный центр проекта «Навигаторы детства» в Республике Коми.

II. Цели и задачи

2.1. Цель - создание условий для развития у учащихся познавательного интереса к участию во внеурочной деятельности.

2.2. Задачи:

- совершенствовать интеллектуальные качества младших школьников, формировать навыки командной работы;
- вовлекать детей в коллективный процесс мышления, использования накопленных знаний, не сверяясь с гаджетами;
- учить сообща принимать ответственные решения.

III. Участники

3.1. В Игре принимают участие команды общеобразовательных организаций МО ГО «Сыктывкар».

3.2. Муниципальная общеобразовательная организация направляет для участия в Игре одну команду.

3.3. Команда формируется из состава учащихся Орлят России 4-х классов, количество игроков в команде - 3 человека.

3.4. Максимальное количество команд для участия в Игре - 20 команд (первыми по времени подавшие заявку).

IV. Порядок проведения

4.1. Для участия в Игре в срок до 24.11.2025 муниципальная общеобразовательная организация подает заявку по форме: <https://forms.yandex.ru/u/690f47aff47e73bae84039e5/>

4.2. Игра проводится 28.11.2025 на базе МАОУ «Гимназия им. А.С. Пушкина» корпус по ул. Орджоникидзе 15.

4.3. Регламент Игры:

13.30 -13.55 – регистрация участников;

14.00 -15.00 – проведение Игры

15.00-15.30 – подведение итогов Игры, награждение.

4.4. Жюри Игры формируется из числа муниципальных координаторов проекта «Навигаторы детства», Советников директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями г. Сыктывкара.

4.5. По итогам Игры награждение проводится в командном зачете.

4.6. Победители и призеры Игры награждаются дипломами Управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар».

V. Программа

5.1. Игра состоит из вопросов, приуроченных к темам «Год защитников Отечества», «Год героев Республики Коми», «Герои рядом с нами». Вопросы для Игры составляются старшим вожатым МАОУ «Гимназия им. А.С. Пушкина» Топышко С.Т., а также муниципальными и региональными координаторами «Навигаторы детства», «Орлята России», Советниками директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями г. Сыктывкара, родителей Орлят России.

5.2. Ведущий зачитывает вопросы играющим командам.

5.3. Специальным сигналом дается отсчет времени, предоставляемого на обдумывание и формулировку ответа. Командам дается 1 мин (60 секунд) на обдумывание ответа. За 10 секунд до истечения времени подается специальный предупредительный сигнал.

5.4. По истечении одной минуты ведущий подает специальный сигнал об окончании отсчета времени. После спецсигнала капитаны команд должны поднять карточку с записанным ответом.

5.5. Помощники ведущего из числа старшеклассников-наставников собирают карточки и сдают членам жюри.

5.6. Члены жюри проверяют ответы, при необходимости сверяют с бланком ответов и результаты вносят в протокол.

VI. Критерии оценивания

6.1. Каждый ответ оценивается жюри в 1 балл.

6.2. Вопрос, на который команды не смогли дать правильный ответ, снимается и не используется в данной игре.

6.3. Заданный и обсуждаемый командами вопрос может быть снят жюри, в случае подсказки из зала. Жюри может удалить из зала зрителей,

подсказывающих команде ответы. После звукового сигнала готовности к ответу одной из команд всякое обсуждение за игровыми столами должно быть прекращено. Продолжение обсуждения считается подсказкой, и жюри может снять данный вопрос.

VII. Определение команды-победителя

7.1. Победителем интеллектуальной игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.

7.2. Если две или несколько команд набирают одинаковое количество баллов, среди этих команд проводится тур дополнительных вопросов до определения победителя.

7.3. Победителям и призерам муниципальной интеллектуальной игры вручаются грамоты победителей и призеров.