

Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Свердловской области «Екатеринбургский политехникум»
(ГБПОУ СО «ЕПТ»)

СОГЛАСОВАНО
Методическим советом
(протокол от 29.08.2019 № 1)



УТВЕРЖДАЮ

Директор

Н.А. Алтунина

« 09 » сентября 2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной игры «PRO металлы»
среди обучающихся
профессий и специальностей технического профиля
ГБПОУ СО «ЕПТ»

*(приурочена к празднованию Дня машиностроителя
и 65-летия Екатеринбургского политехникума)*

I. Общие положения

1. Настоящее Положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Планом мероприятий, посвященных празднованию 65-летнего юбилея ГБПОУ СО «Екатеринбургский политехникум».

2. Проведение интеллектуальной игры «PRO металлы» (далее игра) приурочено к празднованию Дня машиностроителя 29 сентября 2019 года.

3. Настоящее Положение устанавливает цели проведения игры, требования к содержанию и организации проведения, сроки и место проведения, определяет участников игры, порядок подведения итогов.

II. Цели проведения игры

4. Интеллектуальная игра проводится в целях:

4.1. Общие цели:

популяризация интеллектуальных игр как средства активного досуга студентов, создание условий для творческой самореализации и самосовершенствования;

формирование общественного мнения в качестве положительного образа молодого человека, увлекающегося интеллектуальным времяпровождением, повышение его социального престижа;

совершенствование форм и методов организации интеллектуально-познавательных мероприятий;

объединение знатоков техникума для участия в интеллектуальных играх;

создание позитивного имиджа техникума и мероприятий, проводимых среди студентов.

4.2. По отношению к обучающимся:

создание благоприятных условий, способствующих проявлению (предъявлению) обучающимися профессиональных и образовательных достижений;

воспитание у подростков интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы;

повышение качества профессионального образования специалистов среднего звена, дальнейшее совершенствования их профессиональной компетентности;

реализация творческого потенциала обучающихся;

развитие любознательности, познавательного интереса;

развитие социальной ответственности и профессиональной мобильности обучающихся.

4.3. По отношению к преподавателям:

создание условий для организации интеллектуально-творческой и практической деятельности обучающихся, освоения обучающимися общих и профессиональных компетенций;

определение уровня подготовки специалистов в области профессионального образования;

повышения мотивации и творческой активности педагогических работников;

выявление наиболее одаренных и талантливых студентов.

III. Содержание игры

5. Игра представляет собой командное очное соревнование, предусматривающее ответы участников игры на вопросы.

6. Вопросы направлены на выявление общей эрудиции, сообразительности, смекалки, знаний в области химии, физики, науки и техники, материаловедения.

7. Перечень вопросов разрабатывается сотрудниками методического кабинета техникума (далее - методическая служба), с привлечением заинтересованных преподавателей.

8. Организацию подготовки, сбор заявок, определение состава игрового жюри, проведение игры, подведение итогов, награждение участников и победителей осуществляет методическая служба техникума.

9. Не менее, чем за 2 недели до начала проведения игры, на сайте ГБПОУ СО «Екатеринбургский политехникум» размещаются настоящее Положение, включающее форму заявки.

IV. Участники игры

10. Для участия в игре приглашаются команды игроков.

11. Каждая команда состоит из студентов II, III курсов, обучающихся по профессиям и специальностям технического профиля: а именно 11.01.01 Монтажник радиоэлектронной аппаратуры и приборов, 15.01.05 Сварщик (ручной и частично механизированной сварки (наплавки)), 15.01.31 Мастер контрольно-измерительных приборов и автоматики, 15.01.32 Оператор станков с программным управлением, 15.02.01 Монтаж и техническая эксплуатация промышленного оборудования (по отраслям), 15.02.12 Монтаж, техническое обслуживание и ремонт промышленного оборудования (по отраслям), 15.02.08 Технология машиностроения, 15.02.09 Аддитивные технологии, 23.01.03 Автомеханик, 23.02.03 Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта.

12. В состав команды включаются студенты, изучившие или изучающие учебные дисциплины «Химия», «Физика», «Материаловедение», «Основы материаловедения».

13. Численный состав команды составляет 2-3 человека.

В состав команды могут входить студенты разных курсов и групп.

Капитан команды является единственным представителем интересов команды в переговорах с ведущим и членами жюри.

14. От каждой профессии, специальности отделения должно быть не более 2 команд. Общее количество команд не более 15.

15. В игре может принимать участие команда преподавателей и мастеров производственного обучения.

16. Заявки на участие в игре направляются до 21 сентября 2019 года на электронную почту tat.vit.porova@mail.ru.

Форма заявки представлена в приложении к настоящему Положению.

V. Правила игры

17. Игра проводится по принципу интеллектуально-развлекательной игры в виде викторины «Мозгобойня».

18. Каждая команда работает за отдельным столом, обеспечивается бланками для оформления ответов, должна иметь корректное название, которое фиксируется на каждом бланке ответов.

19. Вопросы распределены по турам. В каждом туре 7 вопросов. Вопросы показываются на экране и зачитываются ведущим. После озвучивания вопросов дается время на обдумывание, обсуждение и запись ответов на бланк.

20. Время и последовательность представления вопросов на экране, время для обдумывания и записи ответов на бланк, количество баллов за правильный ответ зависит от тура и сложности вопросов.

21. Контроль времени для ответов на вопросы, сбор бланков с ответами осуществляет команда технической поддержки игры, которая состоит из студентов техникума.

22. Первый тур - разминка. Семь вопросов из различных областей знаний поочередно появляются на экране на 15 секунд и зачитываются. Вопросы не остаются на экране и не повторяются. На обдумывание и запись на бланк ответов даётся ещё 30 секунд.

23. После сбора ответов по каждому туру ведущий объявляет и объясняет правильные ответы на прозвучавшие вопросы.

24. После второго тура и озвучивания правильных ответов на вопросы второго тура, члены жюри представляют на экране турнирную таблицу с результатами первого тура.

25. После третьего тура жюри подводит итоги первого и второго туров.

26. Завершающий четвертый тур проводится для команд III курсов, изучивших учебную дисциплину «Материаловедение», «Основы материаловедения» и содержит вопросы из области материаловедения.

27. После четвертого тура подводятся итоги игры.

28. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам трех туров игры. В случаях, когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, выше в турнирной таблице оказывается команда, набравшая в третьем туре большее количество баллов.

Результаты четвертого тура оцениваются отдельной номинацией.

29. Во время игры студентам запрещается пользоваться мобильными телефонами, другими электронными устройствами и средствами связи.

VI. Сроки и место проведения

30. Дата проведения: 26 сентября 2019 года.

31. Время проведения: 15.00-16.30.

32. Игра проводится на базе политехнического отделения ГБПОУ СО «Екатеринбургский политехникум» по адресу: г. Екатеринбург, пер. Короткий, д. 1, ауд. 125.

VII. Подведение итогов игры

33. Итоги игры подводит игровое жюри. Состав жюри определяется методической службой техникума.

34. В состав игрового жюри входят:

председатель – методист С.Ф. Мамчиц;

члены жюри:

педагог дополнительного образования Л.Д. Медведева;

представитель органа студенческого самоуправления;

сопровождающий преподаватель или мастер производственного обучения (определяется жеребьевкой).

35. К функциям членов жюри относятся:

осуществление проверки правильности ответов на вопросы игры;

заполнение электронной турнирной таблицы результатов игры;

объявление результатов после каждого тура игры;

объявление победителей и призеров, а также участников, получивших дополнительные поощрения.

36. Окончательные результаты игры ранжируются по убыванию суммарного количества баллов.

37. Итоги игры оформляются сводной ведомостью, к которой прилагаются бланки ответов участников.

38. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам всей игры. В случаях, когда две и более команды набрали одинаковое количество баллов, выше в турнирной таблице оказывается команда, набравшая в последнем туре большее количество баллов.

39. Победитель и призеры награждаются дипломами I, II, III степени. Участникам игры вручается сертификат участника.

40. Сопровождающие преподаватели получают благодарственные письма за организацию участия команды в игре.

Приложение 1
к Положению о проведении
интеллектуальной игры «PRO
металлы» среди обучающихся
профессий и специальностей
технического профиля
ГБПОУ СО «ЕПТ»

ФОРМА ЗАЯВКИ

ЗАЯВКА

на участие в интеллектуальной игре «PRO металлы»

НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ _____

№	Команда	Ф.И.О. игроков	Группа
1	Капитан:		
2	Игрок 1		
3	Игрок 2		

Куратор группы _____