



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное автономное профессиональное
образовательное учреждение Архангельской области
«Архангельский техникум водных магистралей имени С.Н. Орешкова»

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора
«10» октября 2024г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуально-практической игры по устройству судна и истории судостроения на Севере «Морская лига» («Северная верфь») среди обучающихся средних профессиональных образовательных учреждений Архангельской области

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение об интеллектуально-практической игре по устройству судна и истории судостроения на Севере «Морская лига» («Северная верфь») (далее – Игра) определяет порядок организации и проведения, организационное и методическое обеспечение, порядок участия, порядок отбора победителей и призёров Игры.

1.2 Организатором Игры является государственное автономное образовательное учреждение Архангельской области «Архангельский техникум водных магистралей имени С.Н. Орешкова» (далее – АТВМ).

1.3 Игра проводится в целях:

- повышения качества подготовки обучающихся;
- повышения у обучающихся интереса к будущей специальности/профессии;
- распространения и популяризации научных знаний среди обучающихся.

1.4 Форма проведения Игры – Квест.

2. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

2.1. Игра проводится **11 декабря 2024** года на базе государственного автономного профессионального учреждения Архангельской области «Архангельский техникум водных магистралей имени С.Н. Орешкова», расположенного по адресу: г. Архангельск, ул. Полярная, д.4.

2.2. Начало регистрации команд – **10:30**

Время начала Игры - **11:00** по московскому времени.

3. УЧАСТНИКИ

3.1. В Игре могут принимать участие команды обучающихся образовательных учреждений среднего профессионального образования Архангельской области, реализующие учебные дисциплины, связанные с изучением устройства судна.

3.2. От каждого образовательного учреждения среднего профессионального образования Архангельской области, реализующего учебные дисциплины, связанные с изучением устройства судна, может принимать участие **1 (Одна)** команда.

3.3. В состав команды входят **6 (шесть)** обучающихся образовательного учреждения.

3.4. Каждая команда должна иметь название и общий элемент (атрибут) одежды.

3.5. Капитан команды является единственным её представителем в любых переговорах с Жюри. Команда вправе сменить капитана в ходе Игры, известив об этом Оргкомитет.

4. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ И ЖЮРИ

4.1. Организационный комитет является основным координирующим органом по подготовке и проведению Игры.

4.2. В состав Организационного комитета входят администрация и педагогические работники ГАПОУ АО «Архангельский техникум водных магистралей».

4.3. Организационный комитет разрабатывает Положение о проведении Игры.

4.4. Организационный комитет проводит все необходимые работы в части организации проведения мероприятия.

4.5. В состав жюри входят представители работодателей, представители образовательных учреждений (организаций).

4.6. Жюри следит за соблюдением правил поведения, определяет победителей и представляет результаты при подведении итогов.

5. РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ

5.1. Игра включает в себя задания по следующим разделам:

- теория и устройство судна;
- конструкция корпуса;
- основы судостроения;
- такелажные работы;
- история судостроения на Севере;
- история Архангельской области;
- практические навыки.

5.2. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос и выполнить практическое задание в строго отведённое время. Команды могут давать ответы не только по очереди, но и одновременно, если это регламентировано правилами конкурса. В течение вопросного этапа команда может дать не более одного ответа.

5.3. Игровой процесс состоит из следующих этапов:

Этап 1 «Представление команд, интеллектуальная разминка»

- 1) В данном этапе участвует вся команда.
- 2) Капитану команды принадлежит право сигнализировать о готовности команды дать правильный ответ, а также право выбрать отвечающего игрока и ответить самому.

- 3) О готовности ответа команда сообщает звуковым сигналом.
- 4) Вопросы задаются ведущим одновременно, право ответа предоставляется той команде, которая первой дала сигнал о готовности ответа.
- 5) Для обсуждения за столом и право дать ответ на вопрос команды получают после команды ведущего «время» - с этого начинается отсчет времени (1 минута).
- 6) Если команда подаёт звуковой сигнал до того, как ведущий произнесет: «время», команда теряет право отвечать на этот вопрос.
- 7) В случае, если ни одна команда не дает правильного ответа, ответ озвучивает ведущий.
- 8) Если ведущий зафиксировал подсказку, то он вправе снять вопрос с обсуждения.
- 9) Команды не имеют права менять свой состав по ходу игры, но могут выступать в неполном составе.
- 10) Ответы команд засчитываются следующим образом: за полный правильно данный ответ команде начисляются баллы. За неверный или неполный ответ баллы не начисляются. При этом члены жюри определяют, является ли ответ правильным полным, неполным или неверным.
- 11) В случае нарушения правил поведения, указанных в данном Положении по решению членов жюри из очков команды может быть совершен штрафной вычет в размере одного балла.

Этап 2 «Практический»

- 1) В данном этапе участвуют представители от команды.
- 2) Практические задания требуют:
 - общепрофессиональных навыков;
 - знаний в области химии, физики, истории.
- 3) Капитану команды принадлежит право сигнализировать о готовности команды дать правильный ответ, а также право выбрать отвечающего игрока и ответить самому.
- 4) Задания выдаются ведущим одновременно, право ответа предоставляется всем командам по истечении определенного времени.
- 5) Если ведущий зафиксировал подсказку, то он вправе снять вопрос с обсуждения.
- 6) Команды не имеют права менять свой состав по ходу игры, но могут выступать в неполном составе.
- 7) Ответы команд засчитываются следующим образом: за полный правильно данный ответ команде начисляются баллы. За неверный или неполный ответ баллы не начисляются. При этом члены жюри определяют, является ли ответ правильным полным, неполным или неверным.
- 8) В случае нарушения правил поведения, указанных в данном Положении по решению членов жюри из очков команды может быть совершен штрафной вычет в размере одного балла.

Этап 3 «Теоретический»

- 1) В данном этапе участвует вся команда.
- 2) Вопросы этапа предполагают:
 - краткий ответ;
 - развернутый ответ;

– логические рассуждения.

3) Капитану команды принадлежит право сигнализировать о готовности команды дать правильный ответ, а также право выбрать отвечающего игрока и ответить самому.

4) О готовности ответа команда сообщает звуковым сигналом.

5) Вопросы задаются ведущим одновременно, право ответа предоставляется той команде, которая первой дала сигнал о готовности ответа.

6) Для обсуждения за столом и право дать ответ на вопрос команды получают после команды ведущего «время» - с этого начинается отсчет времени (1 минута).

7) Если команда подаёт звуковой сигнал до того, как ведущий произнесет: «время», команда теряет право отвечать на этот вопрос.

8) В случае, если ни одна команда не дает правильного ответа, ответ озвучивает ведущий.

9) Если ведущий зафиксировал подсказку, то он вправе снять вопрос с обсуждения.

10) Команды не имеют права менять свой состав по ходу игры, но могут выступать в неполном составе.

11) Ответы команд засчитываются следующим образом: за полный правильно данный ответ команде начисляются баллы. За неверный или неполный ответ баллы не начисляются. При этом члены жюри определяют, является ли ответ правильным полным, неполным или неверным.

12) В случае нарушения правил поведения, указанных в данном Положении по решению членов жюри из очков команды может быть совершен штрафной вычет в размере одного балла.

Этап 4 «Финал»

1) В этапе участвует вся команда.

2) Данный этап подразумевает выполнение задания на время.

3) Баллы и реквизит, набранные в ходе теоретического и практического раундов, помогут выполнить задание. Если баллов и реквизита не хватает, то можно их можно добрать, выполнив дополнительные задания.

6. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ

6.1. Предупреждение команде выносится в следующих случаях:

- приближение к столу ведущего без разрешения;
- громкие слова, выкрики во время чтения вопроса и его обсуждения;
- использование громкого звонка мобильного телефона.
- превышение количества игроков в команде;
- оскорбительные действия или выражения в адрес организаторов или других команд;
- совершение действий, мешающих проведению Игры.

7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

7.1. Место, занятое каждой командой, зависит от количества набранных ею баллов за правильно данные ответы, выполненные задания и за результативность по времени. При равенстве баллов по результатам игры Оргкомитет имеет право назначить ряд дополнительных вопросов с целью выявления победителя.

7.2. Команда-победитель определяется сразу после игры.

7.3. Команда-победитель награждается дипломом и кубком, два призера награждаются дипломами.

7.4. Информация о проведении мероприятия размещается на официальном сайте и в группе в социальной сети «ВКонтакте» государственного автономного профессионального образовательного учреждения Архангельской области «Архангельский техникум водных магистралей имени С.Н. Орешкова».

7.5. Все участники Игры получают сертификаты.

8. ПРИЁМ ЗАЯВОК

8.1. Заявки на участие (Приложение 1) подаются до **02 декабря 2024 года** по электронной почте на адрес atvm29@yandex.ru с пометкой «Морская лига», а также по телефону 8 (8182) 22-37-84.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И ОРГАНИЗАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

9.1. Материально-техническое и организационное обеспечение осуществляется государственным автономным профессиональным образовательным учреждением Архангельской области «Архангельский техникум водных магистралей имени С.Н. Орешкова».

**Заявка на участие Интеллектуально-практической игры по устройству судна и истории судостроения на Севере «Морская лига»
(«Северная верфь»)**

Наименование образовательной организации	
Количество участников/болельщиков	
ФИО сопровождающего, контактный телефон сопровождающего команды	
Электронный адрес сопровождающего команды	