



УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
«НОВОСОКОЛЬСКИЙ РАЙОН»

**ПРИКАЗ**

**«25» октября 2016 года**

**№ 658**

**О проведении муниципального этапа областного конкурса  
«Знаток православной культуры – 2017г.»**

На основании письма ГБУДО «Белгородский областной Дворец детского творчества» от 19.10.2016 г. № 464 «О проведении областного конкурса-игры «Знаток православной культуры - 2016» и в целях вовлечения учащихся в научно-исследовательскую и познавательную деятельность в области истории и культуры Православия, духовно-нравственного и историко-патриотического воспитания школьников, создания необходимых условий для поддержки одаренных детей, воспитания уважения к истории Отечества и Родного края

**п р и к а з ы в а ю:**

1. Муниципальному бюджетному учреждению дополнительного образования «Дом детского творчества» (директор Пуль Т.В.) организовать и провести с 5 по 15 декабря 2016 года муниципальный этап областного конкурса «Знаток православной культуры – 2017г.» (далее – конкурс).
2. Утвердить положение о проведении конкурса (приложение №1).
3. Утвердить состав оргкомитета конкурса (приложение №2), состав жюри конкурса (приложение №3).
4. Руководителям образовательных учреждений района организовать работу по участию обучающихся в конкурсе.
5. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на директора МБУДО «ДДТ» Пуль Т.В.

**Заместитель начальника  
управления образования**

**И. Крылова**

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении конкурса-игры**  
**«Знаток православной культуры - 2016»**

Конкурс-игра «Знаток православной культуры» проводится на территории Белгородской области с 2011 года. Организаторы конкурса: отделы по работе с молодежью, по образованию и катехизации Белгородской епархии с участием департамента образования области.

Игра представляет собой тот вид состязания, при котором для достижения победы необходимо быть начитанным, широко эрудированным, уметь логически мыслить и быстро принимать решение. Участие в игре и достижению победы предшествует серьезная работа и прежде всего над самим собой. Для брейн-ринга характерна интеллектуальная честность, в игре нет чувства острого соперничества и зависти, а победу может одержать команда менее эрудированная, но более дружная и сплоченная. Условия, при которых проходит брейн-ринг, а это интересные вопросы, захватывающее действие, музыкальное сопровождение и задор команд – создают живую и непринужденную атмосферу диалога всех ее участников: игроков, зрителей, ведущих, жюри. Вследствие этого завязываются дружеские отношения, формируется особая субкультура, нормы которой пропитаны христианским духом открытости, дружелюбия и взаимного уважения. Как отмечали после игры сами участники, брейн-ринг повлиял на их личные отношения со сверстниками, которые укрепились, стали более открытыми, а некоторые из участников нашли себе новых друзей.

Таким образом, благодаря игровой форме православная тематика начинает ассоциативно восприниматься учащимися положительно. Постепенно приходит понимание того, что Православие значимо и актуально для будущей жизни молодых людей. Что практически все важные стороны жизни общества и человека, так или иначе, наводят на размышления о вечном, о вере, о свободе, о любви.

**2. Общие положения**

2.1. Интеллектуальная игра проходит на школьном, муниципальном и областном уровнях.

2.2. Цель: совершенствование и развитие в образовательной среде гуманистически ориентированной, научно-прогнозируемой в своем развитии системы духовно-нравственного воспитания обучающихся на основе взаимодействия образовательных учреждений и благочиний области.

Задачи интеллектуальной игры – «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг):

- духовно-нравственное, историко-патриотическое и гражданское воспитание;
- вовлечение учащихся в научно-исследовательскую и познавательную деятельность в области истории и культуры Православия;
- выявление у обучающихся интересов в области освоения культуры Православия;
- объединение детей и подростков в вопросе изучения и сохранения культурного отечественного наследия;
- развитие творческих способностей обучающихся, внимания, памяти, эрудиции;

- знакомство с принципами честной игры;
- повышение научно-методической квалификации педагогов, подготовивших команды школьников к участию в Конкурсе-игре.

### 3. Организаторы

- 3.1. Организацию и проведение интеллектуальной игры осуществляет оргкомитет, в состав которого входят работники образования, работники ответственные за молодежное служение в благочиниях, духовенство епархии.
- 3.2. Оргкомитет формирует состав жюри.
- 3.3. Оргкомитет работает над созданием единой базы вопросов для игры.

### 4. Участники игры

4.1. В игре принимают участие на добровольной основе учащиеся **9-10** классов муниципальных общеобразовательных учреждений.

Каждая команда состоит из **6** человек, включая капитана.

### 5. Проведение игры

Конкурс проводится в три этапа: школьный, муниципальный и областной. При проведении игр организаторы могут руководствоваться приведенными в Положении рекомендациями (*см. Приложение 1*).

На школьном этапе проводится внутришкольная игра «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг) среди команд.

Игра проводится согласно утвержденным правилам (*см. Приложение 2*). Победитель – одна команда, выходит на второй этап.

К 25 ноября 2016 года в оргкомитет отсылаются заявки на участие команд во втором муниципальном этапе (*см. Приложение 7*).

5.2. **Второй этап (муниципальный) – будет проводиться предположительно 8 декабря 2016 года.**

Во втором этапе (муниципальном) принимают участие заявленные команды от каждого общеобразовательного учреждения. Игра проводится согласно утвержденным правилам (*см. Приложение 3*). На следующий этап выходит команда, занявшая 1-е место.

5.3. **Третий этап (областной) – проводится с 20 января по 16 февраля 2017 года.**

В третий этап выходят 24 команды Белгородской области: 22 команды — по 1 команде от каждого района и плюс одна команда от г. Белгорода и одна команда от г. Старый Оскол. Третий этап (областной) предполагает полуфинал (проводится 20 января 2017 года) и финал (проводится 16 февраля 2017 года.)

5.3.1. В полуфинале участвуют 24 команды, которые делятся на 4 группы по 6 команд в каждой. Каждая группа одновременно проходят отборочный этап на базе одной из четырех школ г. Белгорода. Полуфинал проходит согласно утвержденным правилам (*см. Приложение 4*).

5.3.2. В финал выходят 4 лучшие команды – победителя по одной из каждого полуфинала. По итогам финальной игры (*см. Приложение 5*), определяется команда-победитель. Основные темы (*см. Приложение 6*).

### 6. Подведение итогов конкурса и награждение победителей

6.1. Итоги конкурса-игры «Знаток православной культуры - 2016» подводятся по его окончании.

6.2. Победители областного конкурса-игры «Знаток православной культуры» среди учащихся 9-10 классов награждаются Дипломами и ценными призами департамента образования области, Благодарственными грамотами от Белгородской митрополии.

### *Приложение 1*

#### **Рекомендации при проведении интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг)**

1. Для проведения игры необходимо просторное помещение, в котором будет место как для участников так и для зрителей. Это может быть актовый зал школы, читальный зал библиотеки, концертные залы Домов культуры, другие.
2. Команде-участнику необходимы: стол со стульями для обсуждения, бумага и ручка для записи.
3. У игры должен быть ведущий, который будет проводить всю игру: вызывать и представлять команды игроков, вести активный диалог с жюри, задавать вопросы командам, следить за досрочностью ответов и за тем, кто первый будет готов ответить на поставленный вопрос, представлять концертные номера. Для проведения игры необходим сценарий.
4. В обязанности жюри входит подсчет баллов, набранных во время игры, слежение за командами для более точного определения того, какая из команд первая поднимет руку для ответа, оглашение результатов, поздравительные слова для победителей.
5. В техническом обеспечении желательны: микрофоны для команд, ведущего и жюри; звукоусиливающая аппаратура; организация мест для ведущего, команд, жюри и зрителей; средства для воспроизведения музыки, «черный ящик» для специальных вопросов; видеопроектор для выведения на экран эмблемы игры и возможных видео-вопросов.
6. Поскольку игра идет на время, то на компьютер с подключенным звукоусилением необходимо установить специальную программу-таймер, которая должна иметь возможность отсчета времени, паузы и остановки. Команды должны слышать звук таймера. Программа находится в Интернете по адресу: [http://molodoedelo.ru/sites/default/files/timer\\_stopwatch.rar](http://molodoedelo.ru/sites/default/files/timer_stopwatch.rar). В случае невозможности установления данной программы за временем следит назначенный член жюри.
7. Перед началом игры, в перерывах между турами и в заключении желательно проведение музыкальных или иных номеров.
8. Если есть возможность, то желательно проведение игры со зрителями, когда задается один вопрос и отгадавшему вручается приз.
9. Несмотря на отборочный характер первого и второго этапов игры рекомендуется награждение команды занявшей первое место, а так же преподавателей, подготовивших команды.

## *Приложение 2*

### **Правила проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг) на первом внутришкольном этапе**

1. Каждая из команд готовит «Визитную карточку»: название; девиз; краткая информация о своей команде. Жюри могут задавать вопросы командам на сообразительность. Удачные ответы могут дать дополнительные бонусы команде.
2. Особенностью брейн-ринга является то, что играют сразу несколько команд, каждая из которых стремится опередить во времени поиска ответа другие команды.
3. Игра проходит в три тура: отборочный, полуфинал и финал. В отборочном туре, команды согласно вытянутому жребию делятся на две группы. В полуфинал выходит половина команд участников, набравших наибольшее количество баллов. И, наконец, по итогам полуфинала, в финале, в борьбе за выход на второй этап областного конкурса встречаются две команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам полуфиналов.
4. В отборочном туре командам задается 10 вопросов. После того, как был задан вопрос, командам дается время для нахождения ответа. Время для поиска ответа занимает 1 минуту. За правильный ответ команда получает 10 баллов. В случае, если команда ответила неправильно, то она выходит из обсуждения поставленного вопроса и ждет следующего. Если ни одна команда не смогла найти ответ, то все они получают штраф и при правильном ответе на следующий вопрос получают 9 баллов. Если команда ответила досрочно и правильно, то она получает бонус в виде дополнительных 5 баллов. Но если ответ был неправильным, то из команды удаляется игрок, который дал неправильный ответ. По завершении отборочного тура, жюри подводит итоги и объявляет команды, прошедшие в полуфинал.
5. Полуфинальная игра проводится по той же схеме, что и отборочные туры. В завершение полуфинала жюри подводит итоги и объявляет двух финалистов.
6. Финальный тур проводится таким же образом, но для повышения остроты игры в финал вводится правило одного игрока. Это правило состоит в следующем. В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока. Проигрывающая команда может с разрешения ведущего оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесёт команде в 2 раза больше очков, чем разыгрывается. По итогам финальной игры жюри объявляет команду-победителя, которая выходит на 2 этап игры.
6. В случае равенства баллов задается дополнительный вопрос. Та команда, которая ответит первой, будет считаться победителем.

## *Приложение 3*

### **Правила проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг) на втором муниципальном этапе.**

1. Каждая из команд готовит «Визитную карточку»: название; девиз; краткая информация о своей команде. Жюри могут задавать вопросы командам на сообразительность. Удачные ответы могут дать дополнительные бонусы команде.
2. Особенностью брейн-ринга является то, что играют сразу несколько команд, каждая из которых стремится опередить во времени поиска ответа другие команды.

3. Игра проходит в три тура: отборочный, полуфинал и финал. В отборочном туре, команды согласно вытянутому жребию делятся на две группы. В полуфинал выходит половина команд участников, набравших наибольшее количество баллов. И, наконец, по итогам полуфинала, в финале, в борьбе за выход на третий этап областного конкурса встречаются две команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам полуфиналов.

4. В отборочном туре командам задается 10 вопросов. После того, как был задан вопрос, командам дается время для нахождения ответа. Время для поиска ответа занимает 1 минуту. За правильный ответ команда получает 10 баллов. В случае, если команда ответила неправильно, то она выходит из обсуждения поставленного вопроса и ждет следующего. Если ни одна команда не смогла найти ответ, то все они получают штраф и при правильном ответе на следующий вопрос получают 9 баллов. Если команда ответила досрочно и правильно, то она получает бонус в виде дополнительных 5 баллов. Но если ответ был неправильным, то из команды удаляется игрок, который дал неправильный ответ. По завершении отборочного тура, жюри подводит итоги и объявляет команды, прошедшие в полуфинал.

5. Полуфинальная игра проводится по той же схеме, что и отборочные туры. В завершение полуфинала жюри подводит итоги и объявляет двух финалистов.

6. Финальный тур проводится таким же образом, но для повышения остроты игры в финал вводится правило одного игрока. Это правило состоит в следующем. В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока. Проигрывающая команда может с разрешения ведущего оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесёт команде в 2 раза больше очков, чем разыгрывается. По итогам финального тура жюри объявляет команду-победителя, которая выходит на 3 этап игры.

6. В случае равенства баллов задается дополнительный вопрос. Та команда, которая ответит первой, будет считаться победителем.

## *Приложение 4*

### **Правила проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг) на третьем областном этапе (полуфинал).**

В полуфинале участвуют 24 команды области. Эти команды разделяются на 4 группы (игры проводятся в четырех школах г. Белгорода) по 6 команд в каждой группе.

1. Каждая из команд готовит «Визитную карточку»: название; девиз; краткая информация о своей команде. Жюри могут задавать вопросы командам на сообразительность. Удачные ответы могут дать дополнительные бонусы команде.

2. Особенностью брейн-ринга является то, что играют сразу несколько команд, каждая из которых стремится опередить во времени поиска ответа другие команды.

3. Игра проходит в два отборочных тура. В отборочных турах, команды согласно вытянутому жребию делятся на две группы по 3 команды. В отборочном туре командам задается 10 вопросов. После того, как был задан вопрос, командам дается время для нахождения ответа. Время для поиска ответа занимает 1 минуту. За правильный ответ команда получает 10 баллов. В случае, если команда ответила неправильно, то она

выходит из обсуждения поставленного вопроса и ждет следующего. Если ни одна команда не смогла найти ответ, то все они получают штраф и при правильном ответе на следующий вопрос получают 9 баллов. Если команда ответила досрочно и правильно, то она получает бонус в виде дополнительных 5 баллов. Но если ответ был неправильным, то из команды удаляется игрок, который дал неправильный ответ.

4. По завершении отборочных туров, жюри подводит итоги и объявляет четыре команды победителя (по одной команде из каждой группы). **Эти команды выходят в финальную часть областного этапа конкурса – игры «Знаток православной культуры».**

5. По итогам финального тура жюри объявляет команду-победителя полуфинала и команды, занявшие соответственно 2-е, 3-е и 4-е места.

### *Приложение 5*

#### **Правила проведения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (брейн-ринг) на третьем областном этапе (финал).**

1. В финал выходит 4 команды, набравшие наибольшее количество баллов в своих полуфиналах. Каждая из команд готовит «Визитную карточку»: название; девиз; краткая информация о своей команде. Жюри могут задавать вопросы командам на сообразительность. Удачные ответы могут дать дополнительные бонусы команде.

2. Особенностью брейн-ринга является то, что играют сразу несколько команд, каждая из которых стремится опередить во времени поиска ответа другие команды.

3. Финальная игра проходит в два тура: полуфинал и финал. В полуфинале команды согласно вытянутому жребию делятся на две группы по две команды. В финал выходят две команды участников, набравших наибольшее количество баллов, они соревнуются за звание победителя.

4. В отборочном туре командам задается 10 вопросов. После того, как был задан вопрос, командам дается время для нахождения ответа. Время для поиска ответа занимает 1 минуту. За правильный ответ команда получает 10 баллов. В случае, если команда ответила неправильно, то она выходит из обсуждения поставленного вопроса и ждет следующего. Если ни одна команда не смогла найти ответ, то все они получают штраф и при правильном ответе на следующий вопрос получают 9 баллов. Если команда ответила досрочно и правильно, то она получает бонус в виде дополнительных 5 баллов. Но если ответ был неправильным, то из команды удаляется игрок, который дал неправильный ответ. По завершении отборочного тура, жюри подводит итоги и объявляет команды, прошедшие в полуфинал.

5. В полуфинале играют по две команды одновременно (два захода). Полуфинальная игра проводится по той же схеме, что и отборочные туры. В завершение полуфиналов жюри подводит итоги и объявляет две команды финалистов.

6. Финальный тур проводится таким же образом, но для повышения остроты игры в финал вводится правило одного игрока. Это правило состоит в следующем. В ситуации, когда одна из команд, правильно ответив на вопрос, может выиграть, проигрывающая команда может воспользоваться правом одного игрока. Проигрывающая команда может с разрешения ведущего оставить за игровым столом одного игрока. В случае правильного ответа на вопрос этот игрок принесёт команде в 2 раза больше очков, чем разыгрывается. По итогам финального тура жюри объявляет команду-победителя областного конкурса «Знаток православной культуры» среди учащихся 9-10 классов.

6. В случае равенства баллов задается дополнительный вопрос. Та команда, которая ответит первой, будет считаться победителем.

**Приложение 6**

**Основные темы конкурса-игры  
«Знаток православной культуры – 2016»  
среди учащихся 9-10 классов  
(по которым формируются вопросы):**

1. Православие в русской культуре;
2. Крещение Руси;
3. Начало славянской письменности;
4. Священное писание;
5. Многообразие жанров древнерусской литературы;
6. Храмовое зодчество;
7. Богослужение;
8. Основные таинства Церкви.
9. Святость земли Русской;
10. Православная икона;
11. Монашество – высшее проявление христианства;
12. 1917-2017: уроки столетия для Белгородской митрополии. Новомученики земли белгородской.

**Заявка (команды)  
на участие в муниципальном, областном этапах  
конкурса-игры «Знаток православной культуры – 2017г.»  
среди учащихся 9-10 классов**

№ п/п	Фамилия, имя, отчество участника	Город, район, образовательное учреждение, приход	Дата рождения, класс
1.			

Указать капитана команды (ФИО) \_\_\_\_\_

Благочинный (ФИО, сан, благочиние) \_\_\_\_\_

Подпись \_\_\_\_\_