

УТВЕРЖДАЮ:

Директор Алтайского филиала РАНХиГС

 И.А. Панарин

« 22 » сентября 2024 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении интеллектуальной игры «Я – гражданин!»

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения интеллектуальной игры «Я – гражданин!».

1.1. Интеллектуальная игра «Я – гражданин!» (далее – Интеллектуальная игра) проводится среди учащихся общеобразовательных учреждений г. Барнаула в рамках Месячника молодого избирателя.

1.2. Организаторы Интеллектуальной игры:

Алтайский филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (далее – Алтайский филиал РАНХиГС).

1.3 Настоящее Положение является официальным приглашением для участия в Интеллектуальной игре.

2. Цель и задачи Интеллектуальной игры

2.1. Интеллектуальная игра проводится в целях повышения эффективности участия молодежи в избирательном процессе, обогащения и обобщения знаний по избирательному праву, умению применять знания на практике.

2.2 Задачи Интеллектуальной игры:

- развитие познавательного интереса к правовой культуре будущих и настоящих избирателей, их подготовка к сознательному участию в выборах, повышение интереса к избирательному процессу;

- знакомство с основными этапами и событиями истории России, более глубокое изучение фактов избирательного процесса;

- воспитание чувства патриотизма и уважения к личностям и событиям истории России, духовному наследию и общенациональным ценностям;

- развитие умения применять полученные знания с целью повышения своего интеллектуального уровня.

- создание условий для реализации интеллектуального потенциала.

3. Сроки и порядок организации Интеллектуальной игры

3.1. Интеллектуальная игра состоится 15 февраля 2024 г. в период с 15.00 до 17.00 часов на базе Алтайского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации» (г.Барнаул, ул. Партизанская, 187). Формат участия – очный.

3.2 Общее руководство организацией и проведением Интеллектуальной игры возлагается на Алтайский филиал РАНХиГС (далее – Организатор).

3.3 Организатор:

- формирует программу и определяет регламент проведения Интеллектуальной игры;
- осуществляет прием заявок команд участников Интеллектуальной игры;
- устанавливает и проводит регистрацию команд участников Интеллектуальной игры;
- формирует состав судейской коллегии Интеллектуальной игры, устанавливает порядок и организует ее работу;
- осуществляет организационно-техническое, методическое и информационное обеспечение организации и проведения Интеллектуальной игры и деятельности жюри;
- проводит регистрацию результатов Интеллектуальной игры;
- осуществляет иные необходимые мероприятия по организации и проведению Интеллектуальной игры в соответствии с настоящим Положением.

4. Участники Интеллектуальной игры

4.1. Участниками Интеллектуальной игры могут быть учащиеся 9-11 классов общеобразовательных учреждений г.Барнаула.

4.2. К участию в Интеллектуальной игре допускаются команды общеобразовательных учреждений в общем количестве 6 человек, включая капитана команды.

4.3 Общеобразовательное учреждение может представить на Интеллектуальную игру только одну команду.

4.4 Количество команд, участвующих в Интеллектуальной игре не ограничивается.

4.5 Для участия в Интеллектуальной игре команда должна подать заявку (Приложение). Заявка в подписанном и сканированном виде направляется на адрес электронной почты Организатора jur2@alt.ranepa.ru до 12.02.2024 года с указанием в теме письма «Интеллектуальная игра».

4.6 Подача заявки на Интеллектуальную игру означает согласие участника со всеми условиями настоящего Положения, а также согласие на обработку персональных данных участника в соответствии с ФЗ-152 «О персональных данных», публикацию результатов конкурса, их информационную рассылку, согласие на размещение фото- и видеоматериалов с изображением участников Интеллектуальной игры, ее проведения и результатов на официальных ресурсах Организатора.

5. Порядок проведения Интеллектуальной игры

5.1 Интеллектуальная игра проводится в три этапа: первый этап – подготовительный; второй – основной; третий – заключительный.

5.2 На первом этапе команды представляют «Визитки» (домашнее задание). Визитка команды должна содержать название команды, ее девиз, иные элементы представления на усмотрение команды, а также представление своего кандидата на выборах, определяя самостоятельно все исходные данные для этого (Ф.И.О. кандидата, в какой орган власти баллотируется, самовыдвиженец либо от партии, указать, какая именно партия, и проч.).

5.3 Судейская коллегия оценивает визитку команды по 5-балльной шкале, учитывая творческий подход, оригинальность, соблюдение требований законодательства Российской Федерации к агитационным материалам.

5.4 На втором этапе проверяется знание участниками избирательного права и избирательного процесса путем проведения интерактивной интеллектуальной игры, состоящей из ряда заданий разной формы и разной степени сложности.

На втором этапе все команды выполняют одно и тоже задание в определенную единицу времени, обозначенную модератором Интеллектуальной игры, и фиксируют результат его выполнения в информационном листе.

5.5 В процессе выполнения задания не допускается использование участниками Интеллектуальной игры справочной и учебной литературы, конспектов и электронных источников информации, включая мобильные телефоны, смартфоны, планшеты и т.п.

5.6 После выполнения каждого задания информационные листы передаются командами судейской коллегии для оценивания результатов его выполнения. За каждый правильный ответ на задание команда получает 1 балл, которые суммируются по окончании второго этапа.

5.7 В третьем этапе Интеллектуальной игры команды представляют их капитаны, которые в течение трех минут представляют домашнее задание «Предвыборная речь кандидата». Капитан команды должен соответствовать поданной заявке и не может быть изменен в процессе проведения Игры.

5.8 Судейская коллегия оценивает предвыборную речь по 5-балльной шкале, учитывая творческий подход, оригинальность, содержание речи с точки зрения достижения ее результата, ораторское мастерство капитана команды, убедительность речи, соблюдение требований законодательства Российской Федерации.

5.9 При нарушении правил проведения Интеллектуальной игры судейская коллегия имеет право исключить команду из Игры как на определенном этапе ее проведения (при выполнении определенного задания), так и в целом снять команду с дальнейшего участия в Игре.

6. Подведение итогов Интеллектуальной игры

6.1 Судейская коллегия осуществляет подсчет суммы баллов на втором этапе проведения игры для каждой команды, определяет для каждой команды сумму баллов по итогу Интеллектуальной игры, суммируя баллы второго этапа с баллами первого и третьего этапов Игры.

6.2 Результаты прохождения командами каждого этапа Интеллектуальной игры отражаются судейской коллегией в протоколе ее проведения. В нем же отражается и итоговый результат всех команд и Игры в целом. Протокол проведения Интеллектуальной игры сохраняется Организатором в течение трех месяцев с момента ее проведения.

6.3 По итогу Интеллектуальной игры судейская коллегия определяет победителей (1, 2 и 3 места) по сумме баллов за Игру в целом.

6.4 При равном количестве баллов по итогу Интеллектуальной игры нескольких команд судейская коллегия определяет победителей через дополнительные вопросы командам и (или) их капитанам до определения победителя.

6.5 Победители Интеллектуальной игры награждаются дипломами за I, II, III места.

6.6 Все команды Интеллектуальной игры, вне зависимости от ее итогов, получают дипломы участников.

6.7 При подведении итогов судейская коллегия может принять решение о выражении благодарности руководителям команд за их подготовку.

Заявка на участие в Интеллектуальной игре

Наименование общеобразовательного учреждения	
Название команды	
Девиз команды	
Руководитель команды (Ф.И.О., должность, контактный телефон)	
Капитан команды (Ф.И.О., класс, контактный телефон)	
Состав команды (5 человек - Ф.И.О., класс)	
Адрес электронной почты для связи с командой по вопросам организации и участия в Интеллектуальной игре	

Должность представителя
общеобразовательного учреждения

/Ф.И.О./

Дата