МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**БРАТСКИЙ ЦЕЛЛЮЛОЗНО-БУМАЖНЫЙ КОЛЛЕДЖ**

ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«БРАТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ**

**«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» - ПЕРВОГО ЭТАПА КОНКУРСА**

**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МАСТЕРСТВА**

**«ЛУЧШИЙ ПО ПРОФЕССИИ»**

**СРЕДИ СТУДЕНТОВ 3 И 4 КУРСОВ**

**СПЕЦИАЛЬНОСТИ 13.02.02**

Братск, 2018 г.

**1. Общие положения**

1.1. Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» является первым этапом[конкурса профессионального мастерства](https://pandia.ru/text/category/konkursi_professionalmznie/) «Лучший по профессии» среди студентов образовательного учреждения СПО БЦБК ФГБОУ ВО «БрГУ».

1.2. Организатор Конкурса – преподаватель кафедры энергетических и строительных дисциплин И.В. Долотова.

1.3. Конкурс проводится по специальности 13.02.02 Теплоснабжение и теплотехническое оборудование.

1.4. Месяц проведения интеллектуальной игры – ноябрь.

1.5 Положение действует на 2018 – 2019 и 2019 – 2020 уч. годы.

**2. Цели и задачи Конкурса**

2.1. Целью Конкурса является повышение престижа профессии и специальности, обучение по которой осуществляется в образовательном учреждении профессионального образования БЦБК ФГБОУ ВО «БрГУ», реализующее программу среднего профессионального образования и выявления качества подготовки, выпускаемых специалистов, дальнейшего совершенствования мастерства студентов, закрепления и углубления знаний и умений, полученных в процессе теоретического и практического обучения, стимулирования творческого роста, выявления наиболее одарённых и талантливых студентов, их поддержки и поощрения.

2.2. Основными задачами, решаемыми при проведении первого этапа Конкурса, являются:

- повышение интереса к своей будущей профессии, её социальной значимости;

- расширение круга профессиональных умений по выбранной специальности;

- совершенствование навыков самостоятельной работы и развития профессионального мышления;

- формирование самооценки будущего специалиста;

- совершенствование творческих способностей и личностного роста;

- прохождение финал Конкурса.

**3. Участники конкурса**

3.1. В Конкурсе принимают участие студенты 3-го и 4-го курсов базового уровня образования специальности 13.02.02 Теплоснабжение и теплотехническое оборудование.

3.2. Возраст участников не должен превышать 23 года на момент проведения Конкурса.

3.3. При несоблюдении условий конкурса, грубых нарушениях [выполнения работы](https://pandia.ru/text/category/vipolnenie_rabot/), правил безопасности труда участник по решению экспертной комиссии отстраняется от дальнейшего выполнения задания.

**4. Организаторы Конкурса**

4.1. Организатор Конкурса осуществляет подготовку и проведение официальных мероприятий Конкурса, а именно:

- определяет дату проведения 1 этапа конкурса и его подготовку;

- предоставляет Положение Конкурса на рассмотрение кафедре энергетических и строительных дисциплин.

**5. Условия участия в Конкурсе**

5.1. Для участия в Конкурсе отбираются (по желанию) по 6 человек с каждого курса.

**6. Сущность игры**

Сущность игры заключается в противостоянии команды Знатоков (игровая команда студентов 4 курса из 6 человек) команде Предшественников (студенты 3 курса). Знатоки должны за одну минуту при помощи только собственных умений и знаний найти ответ на вопрос, присланный Предшественником. Как правило, игрокам задаются вопросы, ответить на которые можно с помощью общих знаний и логики. За каждый правильный ответ команда Знатоков получает один балл, в случае неверного ответа балл начисляется команде Предшественников. Игра ведётся до шести очков.

Игра проходит в аудитории Братского целлюлозно-бумажного колледжа ФГБОУ ВО «БрГУ».

Вопросы находятся в разложенных на столе конвертах (файлах, папках), подписанными номерами участников, приславших вопрос. Подкидывается игральный кубик, и выпавшее на нем число, указывает на номер вопроса для игры. Если выпавший вопрос уже сыграл, то выбирается следующий за ним ещё не сыгравший вопрос. Обсуждение ведётся ровно одну минуту. В конце обсуждения капитан команды должен назвать знатока, который даст ответ.

Если во время оглашения ведущим вопроса знаток понял ответ на него, он может подать знак (обычно это кулак с отогнутым вверх большим пальцем), после чего капитан команды может сказать ведущему до начала непосредственно обсуждения вопроса, что ответ готов. Если ответ оказывается верным, вдобавок к баллу в пользу знатоков, у команды появляется возможность взять дополнительную минуту обсуждения. Количество минут зависит от количества досрочно данных верных ответов, и команда может взять больше одной дополнительной минуты подряд.

Еще одно правило игры – это «помощь группы». Если знатоки не знали ответа на заданный вопрос, они могут обратиться к знатокам (одногруппникам). Время, которое можно использовать для данных целей — 20 секунд.

Так как знатоки находятся в аудитории не одни, существует потенциальная возможность несанкционированной подсказки. Для предотвращения этого во время обсуждения вопроса в аудитории находится распорядитель, который при обнаружении этого поднимает красную карточку. При нарушении правил человек, подсказавший ответ удаляется из аудитории. Ведущий имеет право не засчитать ответ знатоков.

**7. Виды вопросов**

**Блиц.** Такой вопрос состоит из трёх более простых вопросов, но на каждый из них команда имеет лишь 20 секунд. Команда получает очко при трёх правильных ответах.

**Суперблиц.** Похож на блиц, но отличие заключается в том, что участвует в нём один игрок от команды.

**Мультимедийные вопросы**. Это вопросы, заданные с помощью видео- или аудиозаписи, либо с использованием рисунков. Если это видеозапись, то ее просто показывают на мониторе.

**Вопрос с предметом**. Команде показывают предмет и предлагают, к примеру, угадать, для чего он служит (или служил), использовать предмет(ы) для достижения определённого результата и т. п.

**Вопрос с чёрной папкой**. Здесь требуется ответить, что находится в чёрной папке, стоящей перед игроками.

**Решающий раунд**. В том случае, если команда знатоков заработала 5 очков в свою пользу, но хотела бы повысить результат игры до счёта 6:0 в их пользу, команда может взять решающий раунд. В этом случае за столом остается наиболее сильный, по мнению команды, знаток, после чего стандартным образом с помощью игрального кубика, на который знаток должен ответить без чьей-либо помощи. При этом обязательным условием является, чтобы в аудитории была абсолютная тишина и полное отсутствие обсуждения вопроса.

Данный вид вопросов помогает команде пройти в финал конкурса «Лучший по профессии».

**8. Подведение итогов**

8.1. Итоги 1 этапа Конкурса подводятся Организатором.

8.2. Команда, набравшая большее число очков – выходит в финал Конкурса «Лучший по профессии»