**Положение**

 о проведении интеллектуально развлекательной игры

для обучающихся учреждений образования

г. Слуцка и Слуцкого района

 **«Колесо истории»**

Интеллектуально-развлекательная игра – это инициатива педагогов ГУО «Средняя школа № 11 г. Слуцка», которая представляет собой викторину в современном облике: использование медиаконтента и технических средств, живое общение, праздничная атмосфера, современные вопросы.

В ходе участия в мероприятиях участники демонстрируют свой интеллект, эрудицию и смекалку. В каждом блоке вопросов упор делается не только на знания исторической тематики, но и на логику. Самые внимательные часто находят ответ в самом вопросе. Настоящее Положение определяет порядок проведения интеллектуально-развлекательной игры в форме квиза и условия участия.

1**. Общие положения**

1.1. Организаторами квиза являются педагоги ГУО «Средняя школа № 11 г. Слуцка».

 1.2. Участники: обучающиеся учреждений образования г. Слуцка и Слуцкого района в составе команд по 6 человек.

**2. Цели и задачи**

2.1. Развитие новых гражданско-патриотических форм работы.

 2.2. Популяризация культурно-содержательного, интеллектуально обогащенного досуга.

 2.3. Содействие в повышении интеллектуального уровня детей и подростков.

2.4. Повышение заинтересованности учащихся к изучению родного края.

**3. Этапы и сроки проведения:**

первый этап – 2 ноября 2023 года. Будет проводиться для обучающихся 6 классов, место проведения: ГУО «Центр детского творчества», г. Слуцк ул. Ленина д. 140;

 второй этап - 4 января 2024 года. Будет проводиться для обучающихся 7 классов, место проведения: ГУО «Центр детского творчества», г. Слуцк ул. Ленина д. 140;

третий этап – 4 апреля 2024 года. Будет проводиться для обучающихся 8 классов, место проведения: ГУО «Центр детского творчества», г. Слуцк ул. Ленина д. 140.

**4. Условия проведения квиза**

4.1. Участниками квиза являются команды по 6 человек, подавшие пакет документов на участие в установленные сроки и по установленной форме.

4.2. Требования к участникам квиза: каждый представитель команды обязан соблюдать общепринятые правила поведения в обществе; каждый участник должен понимать, что игра – это процесс, с которым связаны определенный азарт и повышенный уровень эмоций, и не провоцировать конфликты, а также не переносить игровую конкуренцию на реальную жизнь; соревнуются только обучающиеся; за подсказки руководителей команд начисляются штрафы.

 4.3. Для каждого этапа выбирается актуальная, исторической направленности тема, которая не подлежит оглашению до момента игры. Квиз проходит в следующей форме: Всего в игре 6 туров. Каждый этап игры, имеет либо общую тему, либо единую форму подачи (аудио, видео, картинки и т.д.). Вся игра сведена в виде презентации PowerPoint, перед началом тура на слайде в текстовом виде освещаются правила тура и его тема. Участники, проходящие этап в режиме оффлайн, получают бланки ответов на все туры (форма бланка прилагается к пакету квиза). Ответы сдаются после каждого тура и оперативно проверяются. Каждый правильный ответ засчитывается как один балл (если правилами тура не предусмотрено иное). После третьего и шестого тура оглашаются текущие результаты, производится сверка по количеству правильных ответов для исключения технической ошибки.

4.4. Каждый тур состоит из вопросов по предложенной тематике.

Первый тур – ТАК ТОЧНО, предполагает работу с историческими понятиями. Каждой команде необходимо назвать понятие или исторический термин, определение которому будет озвучено в ходе игры.

Второй тур – ЭТО ОН, предполагает работу с историческими портретами. Каждой команде необходимо назвать историческую личность, изображение, известные фразы или факты которой будут представлены для обсуждения.

Третий тур – НЕ РАНЬШЕ, НЕ ПОЗЖЕ, предполагает работу с историческими датами. Команде необходимо назвать точную дату события, предложенного в ходе игры.

Четвертый тур – ЧТО? ГДЕ? КОГДА? Предполагает вопросы логического порядка, которые продемонстрируют общую эрудицию и кругозор команды.

Пятый тур – ПЛАВАЛИ, ЗНАЕМ, предполагает работу с картой. Членам команд необходимо назвать события, которые будут отображены на исторической карте.

Шестой тур – ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ. Тур предполагает решение ребусных задач исторической тематики.

4.5. Перерыв предусмотрен между третьим и четвертым туром. Продолжительность перерыва – не менее времени, необходимого для подсчета и оглашения текущих результатов.

4.6. Игрок, покинувший команду по какой-либо причине в течение игрового раунда, может присоединиться к команде только по окончании текущего раунда.

**5. Штрафы.**

 5.1. Организаторами игры предусмотрена система штрафов: − штраф за использование гаджетов во время игрового раунда в целях получения ответа – 5 баллов; − штраф за создание помех работе команд-конкурентов по игре – 2 балла; − штраф за создание помех работе ведущего – 3 балла; − исключение из текущей игры за создание конфликтных ситуаций с конкурирующими в игре командами, с ведущим игры, организаторами игры.

5.2. Участникам (команде) злостно нарушившим правила игры может быть отказано в участии в последующих играх.

5.3. Решение о назначении штрафа принимается организаторами по факту нарушения или, по устному сообщению, о нарушении от любого из организаторов.

5.4. Решение о назначении штрафа озвучивается в конце текущего игрового раунда или перед началом следующего игрового раунда.

5.5. Решение о назначении штрафа окончательно, обжалованию и обсуждению не подлежит.

5.6. В случае оспаривания решения организаторов о назначении штрафа, в отношении команды или участника начинает действовать пункт 5.1. настоящего Положения.

5.7. Решения организаторов базируются на принципах беспристрастности, объективности и справедливости.

**6. Подведение итогов игры**

Подведение итогов игры, подсчет баллов, объявление результатов возлагается на жюри конкурса.

6.1. Общий балл рассчитывается из суммы баллов всех раундов квиза и с учетом штрафов, если таковые имели место быть.

 6.2. Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется чемпионом игры «Колесо истории», награждается дипломом и призом.

6.3. Результаты квиза, озвученные во всеуслышание, окончательны и обжалованию не подлежат.

6.4. Команда, победившая в квизе, оказывает помощь организаторам в подготовке следующей игры.

6.5. Организаторы считают ответ правильным, если он полностью идентичен формулировке ответа в наборе заданий.

6.6. Организаторами оценивается только один вариант ответа на вопрос. Несколько вариантов ответов автоматически оцениваются как неверные.

**7. Подача заявки и другие организационные условия.**

7.1. Для участия в квизе необходимо к обозначенному сроку в оргкомитет соответствующего этапа подать документы и материалы в электронном и печатном виде согласно срокам проведения: заявку на бланке в формате \*.doc (приложение).

Обязательно необходимо указывать реальные номера контактных мобильных телефонов руководителей команд в формате «8 (\*\*\*) \*\*\*-\*\*- \*\*». В случае замены участника (-ов) в составе команды, руководитель команды обязан предоставить обновленный вариант заявки в день проведения квиза.

7.2. В день проведения команда обязана явиться на регистрацию в полном составе.

 8. Финансирование финала интеллектуально-развлекательной игры «Колесо истории». Финансирование финала осуществляется за счет собственных средств организаторов, а также иных денежных средств, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

Приложение 1

(место для штампа, угловой печати)

ЗАЯВКА

на участие в интеллектуально-развлекательной игре «Колесо истории»

 ГУО « \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ |  |
| 2 | УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ (полностью) |  |
| 3 | ПОЧТОВЫЙ АДРЕС С УКАЗАНИЕ ИНДЕКСА |  |
| 4 | ЭЛЕКТРОННЫЙ АДРЕС  |  |
| 5 | ФИО педагога, руководителя (полностью) |  |
| 6 | НОМЕР ТЕЛЕФОНА руководителя |  |
| 7 | ДОЛЖНОСТЬ И МЕСТО РАБОТЫ РУКОВОДИТЕЛЯ КОМАНДЫ |  |
| 8 | ФИ и номер телефона КАПИТАНА КОМАНДЫ |  |

С условиями интеллектуально-развлекательной игры «Колесо истории» ознакомлены и согласны.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

руководитель подпись, печать расшифровка подписи

Приложение 2

Сведения об участниках квиза

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ФИО | Дата рождения, Полных лет | класс |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |

\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

должность подпись печать расшифровка подписи