

УТВЕРЖДЕНО:
Приказом Комитета образования
Администрации городского округа
Королёв Московской области
от 05.03.2019 № 283 а

ПОЛОЖЕНИЕ

о городской интеллектуальной исторической игре «Колесо истории».

1. Общая часть

1.1. Городская интеллектуальная игра «Колесо истории» (далее - игра) является внеклассным мероприятием, посвящённым традициям, культурному наследию России.

1.2. Настоящим Положением определяются цели и задачи игры, её организационно-методическое обеспечение, порядок организации, проведения, участия, порядок определения и награждения победителей.

1.3. Учредителями городской интеллектуальной игры «Колесо истории» являются Комитет образования Администрации городского округа Королёв Московской области, МБУ ДПО «УМОЦ».

2. Цели и задачи исторической игры «Колесо истории».

2.1. Цель:

- содействие гражданскому и патриотическому воспитанию учащихся.

2.2. Задачи:

- формирование у учащихся целостного взгляда на определённую историческую эпоху; традиции, историческое и культурное наследие.

- создание условий для интеллектуального развития, поддержки одаренных детей;

- проведение анализа уровня подготовленности учащихся по истории;

- совершенствование работы по патриотическому воспитанию школьников.

- развитие мотивации к исследовательской деятельности,

- создание ситуации, способствующей наиболее полной реализации личностных качеств (умение работать в команде, убеждать, защищать свою точку зрения и т.д.);

- развитие творческих связей и межличностных контактов учащихся образовательных учреждений г.о. Королёв;

- создание благоприятных условий для профессионального и межличностного общения учителей г.о. Королёв.

3. Организационно-методическое обеспечение игры «Колесо истории»

3.1. Для организационно-методического обеспечения игры формируется организационный комитет. Состав оргкомитета формируется МБУ ДПО «УМОЦ» и утверждается приказом Комитета образования Администрации городского округа Королёв Московской области.

3.2. Оргкомитет Марафона:

- осуществляет подготовку и проведение мероприятий игры;
- формирует состав жюри из учителей общеобразовательных учреждений и других заинтересованных организаций;
- анализирует и обобщает итоги игры.

3.3. Методическое обеспечение игры «Колесо истории» возлагается на городское методическое объединение учителей истории и общественных дисциплин.

3.4. Жюри игры

- оценивает выступления учащихся в командных состязаниях;
- определяет победителей и распределяет призовые места.

4. Порядок проведения исторической игры «Колесо истории».

4.1. Участники.

Участниками исторической игры могут быть общеобразовательные учреждения г.о. Королёв, подавшие заявку на участие в оргкомитет. Команда формируется из учащихся 7-8 классов. Одно учебное заведение представляет одну команду в составе **6 учащихся**.

4.2. Организация игры.

Историческая игра проводится на базе МБОУ «Гимназия №3» мкр. Юбилейный. Общеобразовательные учреждения подают заявку в оргкомитет исторической игры в МБОУ СОШ № 13 Ушаковой Л.Л. (образец заявки см. в Приложении №1).

4.3. Интеллектуальная игра включает в себя два этапа.

1) Первый этап – организационный: формирование и подготовка команд.

Команды формируются из учащихся 7-8 классов общеобразовательных учреждений в составе 6 человек. Заранее объявляется тематика исторической игры. Участники распределяют функциональные обязанности, выбирают капитана, готовят эмблему, название команды.

Для подготовки команд к игре рекомендуется использовать открытые вопросы (см. Приложение №2). Вопросы и задания игры отражают школьный курс истории, а также содержат краеведческий материал. В 2018-2019 учебном году тематика игры посвящена истории нашего города.

2) Второй этап - игра, в которой принимают участие команды.

Игра проходит в актовом зале. Она состоит из вопросов, на которые команды отвечают письменно. Бланки ответов с номером, команды получают при регистрации. «Колесо истории» включает в себя вопросы разного уровня и тематики. В игру включены: вопросы-инсценировки, черный ящик, головоломки, вопрос-аукцион, где участники могут самостоятельно выбрать

цену ответа от 1-3 баллов. В случае ошибки, баллы вычитаются из копилки команды. Команде дается право не участвовать в аукционе и не изменять цену вопроса, тогда в случае правильного ответа сумма не увеличивается до 2-3 баллов, а в случае ошибки не уменьшается. Для тех команд, которые решат рискнуть, выдаются цветные бланки для ответа. Один из этапов игры называется «Историческая азбука». Правильный ответ начинается на букву, которую учащиеся видят на экране, ответы записываются в бланк

Все баллы, полученные командой, суммируются и заносятся в протокол. Продолжительность игры не более 1.5 часа

5. Подведение итогов исторической игры «Колесо истории».

5.1. Все команды получают сертификаты участников.

5.2. Победителем признается команда, набравшая максимальное количество баллов. В случае, когда несколько команд набрали одинаковое количество баллов, то эти команды признаются победителями.

ЗАЯВКА

на участие команды _____ г. о Королёв М.О.
(название ОУ)
в городской исторической игре «Колесо истории»

Администрация _____ г.о Королёв направляет для участия в исторической игре
(название ОУ)

«Колесо истории» команду из 6 человек в составе:

№ п/п	ФИО участника, полностью	Наименование ОУ	Класс	ФИО учителя, подготовившего команду
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				

Руководитель команды: _____

Сопровождающие лица: _____

Директор _____ подпись (расшифровка подписи)
М.П.