

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 152 ИМЕНИ А.Д. БЕРЕЗИНА»**

Ястынская ул., 9«д», г. Красноярск, Красноярский край, Россия, 660131

Контактные телефоны: приемная 276-36-80, бухгалтерия 276-36-86, e-mail: [school152@list.ru](mailto:school152@list.ru)

ИНН 2465297206, КПП 246501001, ОГРН 1132468043476



**Атлас  
Памяти  
и Славы**



**ПРЕЗИДЕНТСКИЙ  
ФОНД КУЛЬТУРНЫХ  
ИНИЦИАТИВ**



**СРЕДНЯЯ  
ШКОЛА №152**



Утверждаю

Директор MAOU CШ № 152

*С.А. Гуторина* С.А. Гуторина

**ПОЛОЖЕНИЕ  
о проведении акции  
«Памяти павших будем достойны»**

**I. Общие положения.**

1.1. Настоящее положение о проведении серии квиз-игр «Памятные даты в истории Великой Отечественной войны» (далее – Квиз-игра) определяет цели, задачи, формат, порядок организации, проведения и поведения итогов серии Квиз-игр.

1.2. Квиз-игра является формой представления образовательных результатов школьников по истории Великой Отечественной войны.

1.3. Квиз-игра носит открытый характер по составу участников и направлена на развитие гражданско-патриотических компетенций школьников, формирования базовых знаний по истории Великой Отечественной войны

1.4. Учредителем Квиз-игры является муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 152 имени А.Д. Березина» (далее – MAOU CШ № 152)

1.5. Общее руководство Квиз-игрой осуществляют проектная команда «Атласа Памяти и Славы».

1.6. Партнером Квиз-игры выступает клуб интеллектуальных игр MAOU CШ № 152 «Пингвины 2.0»

1.7. Информационная поддержка Квиз-игры осуществляется в локальном образовательном пространстве и на официальном сайте MAOU CШ № 152.

**II. Цели, задачи Квиз-игры.**

2.1. Цель Квиз-игры – создание условий для проявления и развития интеллектуально-творческого потенциала школьников.

2.2. Задачи Конференции:

создать комплексную систему по оцениванию и совершенствованию новых форм культурного и интеллектуального развития молодежи;

обеспечить популяризацию интеллектуальных игры как формы освоения нового содержания исторического наследия своей страны;

создать условия для развития коммуникативных компетенций школьников через интеллектуальные командные игры.

**III. Участники Квиз-игры и требования к ним.**

3.1. Участниками конференции являются команды от образовательных организаций различного типа и вида, ведущие свою деятельность на территории Российской Федерации.

3.2. Возрастная категория игроков 7-11 класс включительно. Возраст участников квиз-игры определяется на этапе регистрации.

Руководитель (тьютор) при формировании команды должен учитывать, что задания квиз-игры рассчитаны на учащихся старших классов (8-11 кл.) и вопрос о включении в состав команды игроков средней школы (7-8 кл.) должен решать исходя из их подготовки к участию в квиз-игре.

3.3. Состав каждой команды – от 4 до 8 человек. Одновременно за столом может играть **не более 6 игроков**. Замены в составах команд могут быть произведены в перерывах между турами.

Каждая команда должна иметь капитана и название. Приветствуется наличие общего элемента одежды у игроков команды.

3.4. В одной серии квиз-игры может принять участие не более 20 команд. Количество серий квиз-игр зависит от количество поданных заявок.

3.5. Квиз-игра может проходить либо офлайн формате на базе МАОУ СШ № 152 г. Красноярск, либо в онлайн формате с использованием сервиса ZOOM.

3.6. Для участия в квиз-игре каждая команда до 18:00 КРСК 09 марта 2022 г. проходит онлайн-регистрацию

для квиз-игры **в офлайн формате** по ссылке <https://forms.gle/EwUj6g8va6LGU1uo8>

для квиз-игры **в онлайн формате** по ссылке <https://forms.gle/SnUNSA58jXzSrw57>

3.7. Команды, участвующие в квиз-игре в онлайн формате, должны обеспечить устойчивое интернет-соединение, рабочее место команды, оснащенное компьютером (ноутбуком), микрофоном и веб-камерой. Члены команды должны уметь открывать ссылки в чате ZOOM, а также владеть навыком работы с Google-формами.

3.8. Команда подключается к онлайн виз-игре, находясь за одним устройством (компьютер, ноутбук) с рабочей камерой и микрофоном. В имени при подключении должно быть указано название команды и номер школы. На протяжении всей игры командам запрещается выключать камеру.

#### **IV. Регламент Квиз-игры.**

4.1. Квиз-игра включает три тура:

Первый тур - «Визуальный квиз»;

Второй тур - «Что? Где? Когда?»;

Третий тур - «Музыкальный квиз».

4.2. В первом туре команды получают раздаточный материал с заданием. Используя изображения на раздаточном материале, игрокам необходимо будет выполнить задания.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. Время на выполнение задания – 15 минут. По истечении времени, бланк с ответами должен быть сдан.

**Максимальное количество баллов за 1 тур – 15.**

4.3. Во втором туре «Что? Где? Когда?» участники играют по правилам одновременной игры для всех команд на одни и те же вопросы.

Тур проходит по правилам, соответствующим Кодексу спортивного «Что? Где? Когда?».

Пакет игры для команд состоит из 12 вопросов. Вопрос зачитывается ведущим только один раз, у команд есть 1 минута на обсуждение и 10 секунд на сдачу ответа.

Бланк с ответами сдается после каждого вопроса. За правильный ответ команда получает 1 балл.

**Максимальное количество баллов за 2 тур – 12.**

4.4. В третьем туре «Музыкальный квиз» командам будут включены фрагменты музыкальных композиций и затем озвучены задания к ним.

На выполнение задания к каждому фрагменту дается 1 минута.

После озвучивания последнего фрагмента отводится еще 5 минут на итоговое обсуждение и заполнение бланка с ответами.

**Максимальное количество баллов за 3 тур 10.**

4.5. Во время всех трех туров использование смартфонов, справочных материалов, гаджетов и т.п. **категорически запрещено.**

4.6. Руководитель команды **не может** принимать участие в обсуждении заданий со своей командой.

#### **V. Подведение итогов и награждение.**

5.1. Результаты команд заносятся в протокол по каждому туру, а во втором туре по каждому вопросу.

5.2. Победитель определяется по сумме баллов за все три тура квиз-игры.

5.3. По итогам серии квиз-игры определяются команды, занявшие 1,2, и 3 место. Если проводится

несколько серий квиз-игр, то победители определяются в каждой серии квиз-игр.

5.4. Победители Квиз-игры награждаются дипломами и памятными медалями.

## **VI. Заключительные положения.**

6.1. Финансирование Квиз-игры осуществляется из консолидированного бюджета: гранта Президентского фонда Культурных инициатив, собственных средств МАОУ СШ № 152 г. Красноярск

6.2. Изменения и дополнения вносятся в данное Положение в соответствии с действующим законодательством РФ и локальными актами МАОУ СШ № 152.

6.3. Координатор Квиз-игры – Смолин Артем Викторович контактный номер: +7-923-281-07-64, электронная почта [smolin.artem@mail.ru](mailto:smolin.artem@mail.ru) .