

**ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЗЕИ  
АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ  
(ООА)**

**ПРИКАЗ**

01.04.2024

№ 151-од

г. Зея

О проведении городского интеллектуально-познавательного турнира  
«Летопись Великой Отечественной войны»

В рамках мероприятий, приуроченных к празднованию 79-й годовщины Победы в Великой Отечественной войне, с целью совершенствования знаний обучающихся и студентов о Великой Отечественной войне, стимулирования интеллектуальных и познавательных возможностей школьников

**п р и к а з ы в а ю:**

1. Утвердить положение о проведении городского интеллектуально-познавательного турнира «Летопись Великой Отечественной войны» для обучающихся 10 - 11 - х классов общеобразовательных организаций города и студентов.
2. Организацию и проведение городского интеллектуально-познавательного турнира поручить В.В. Парыгиной, директору МАО ДО ДДТ «Ровесник».
3. Провести интеллектуально-познавательный турнир **23.04.2024 в 15.00 на базе МАО ДО ДДТ «Ровесник».**
4. Ответственность исполнения настоящего приказа возложить на Макееву О.А., старшего методиста «МКУ ЦОМОО г. Зеи».
5. Контроль исполнения настоящего приказа оставляю за собой.

Начальник отдела



О.В. Максимишина

Приложение  
к приказу отдела образования  
администрации города Зеи  
от 01.04.2024 № 151-од

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **о проведении городского интеллектуально-познавательного турнира «Летопись Великой Отечественной войны»**

Интеллектуально-познавательный турнир для команд старших классов и студентов «Летопись Великой Отечественной войны» проводится городским интеллектуальным клубом «Эрудит» в рамках мероприятий, приуроченных к празднованию 79-й годовщины Победы в Великой Отечественной войне.

#### **Цель:**

- совершенствование знаний обучающихся общеобразовательных организаций и студентов о Великой Отечественной войне; стимулирование интеллектуальных и познавательных возможностей школьников.

#### **Задачи:**

- создавать условия для самопознания и самореализации;
- расширять кругозор обучающихся и студентов;
- воспитывать патриотизм, уважение к славному прошлому нашей страны;
- организовать досуговую деятельность среди подростков.

#### **Организация и проведение игры**

Интеллектуально-познавательный турнир для обучающихся и студентов состоится **23 апреля 2024 года в 15.00** в Доме детского творчества «Ровесник».

#### **Состав команды**

Для участия в интеллектуальном турнире приглашаются команды обучающихся 10 - 11 -х классов общеобразовательных организаций города и команда студентов ( по 8 человек в команде).

#### **Условия игры**

##### **Конкурс «Ораторы»**

За 10 минут до игры команда получают тему. Необходимо подготовить выступление одного участника по предложенной теме. Время выступления «оратора» строго ограничено - не более 1 минуты. Тема должна быть раскрыта, выступление - законченным. Стоимость конкурса - 1-3 балла. Критерии

оценивания: раскрытие темы, убедительность, грамотное оформление речи, привлечение фактов, лаконичность, выражение единого командного мнения.

### **Конкурс «Разминка»**

Предлагается 10 вопросов одновременно для всех команд в соответствии с темой конкурса. Время на обдумывание одного ответа на вопрос - 10 секунд. Команды, знающие ответ, фиксируют его на планшете. По команде ведущего участники одновременно поднимают планшеты с ответами. При задержке ответа более чем на 2 секунды версия команды не учитывается. За правильный ответ присуждается 1 балл.

### **Конкурс «Пойми меня»**

В этом конкурсе участвуют 2 человека, оба – представители одной команды. Первый получает карточку, на которой написаны слова. Его задача объяснить второму участнику конкурса (который не видит написанного на карточке) за 1 минуту как можно больше слов, не называя их. За каждое верно понятое и озвученное слово команда получает 1 балл.

### **Конкурс «Турнир знатоков»**

Командам предлагается игровое поле, имеющее несколько тематических направлений, которые включают в себя вопросы различной степени сложности (желтый цвет – 1 балл, синий цвет - 2 балла, зеленый цвет - 3 балла). Команда, имеющая наибольшее количество баллов за предыдущие три конкурса, начинает игру, выбирая себе вопрос по интересующей теме. Право хода передается следующей команде вне зависимости от ответа предыдущего игрока. Все заработанные баллы суммируются к уже набранным за предыдущие три конкурса.

### **Подведение итогов**

Итоги подводятся по окончании турнира. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов в ходе проведения конкурсов.

### **Награждение**

Команды награждаются дипломами, руководителям вручаются благодарности. Команда - победитель награждается призами.