



Управление образования администрации муниципального
образования городского округа «Сыктывкар»
(УО АМО ГО «Сыктывкар»)
«Сыктывкар» кар кытшын муниципальной юкӧнлӧн
администрацияса йӧзӧс велӧдӧмӧн веськӧдланін

ПРИКАЗ

«14» мая 2025 г.

№ 385

О проведении муниципального интеллектуального шоу
«Ворошиловский стрелок»
по итогам трека «Орлёнок – хранитель исторической памяти»

Во исполнение приказа управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар» от 01.11.2024 № 964 «О реализации трека Орлёнок-хранитель исторической памяти» программы развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» муниципальных общеобразовательных организациях МО ГО «Сыктывкар», плана работы управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар» на 2025 год, в целях создания условий для развития у учащихся познавательного интереса к участию во внеурочной деятельности в рамках Года Защитника Отечества, 80-летия Победы в Великой Отечественной войне и Года героев Республики Коми

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести 16.05.2025 с 14:00 до 16:00 муниципальное интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок» по итогам трека «Орлёнок-хранитель исторической памяти» (далее – Интеллектуальное шоу) на базе МАОУ «СОШ № 35», ул. Пушкина, 75.

2. Утвердить положение о проведении Интеллектуального шоу согласно приложению к настоящему приказу.

3. Возложить ответственность за организацию и проведение Интеллектуального шоу на муниципального координатора проекта «Навигаторы детства» Пунегова Е.Е.

4. Муниципальному координатору проекта «Навигаторы детства» Пунегову Е.Е.:

4.1. Организовать проведение Интеллектуального шоу.

4.2. Обеспечить информационное и организационно-методическое сопровождение Интеллектуального шоу.

4.3. Подвести итоги и наградить участников Интеллектуального шоу.

5. Директору МАОУ «СОШ № 35» Павловой Е.А.

5.1. Обеспечить необходимые условия для проведения Интеллектуального шоу.

5.2. Предоставить кабинеты для проведения интерактивных площадок.

5.3. Обеспечить безопасность участников в период проведения Интеллектуального шоу.

6. Руководителям муниципальных образовательных организаций довести информацию об Интеллектуальном шоу до заинтересованных лиц, обеспечить участие в конкурсе в соответствии с Положением.

7. Эксперту-аналитику отдела общего образования Каракчиеву А.С. разместить текст настоящего приказа на официальном сайте управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар» в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

8. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя начальника управления образования Геллерт Е.Е.

Заместитель начальника
управления образования
администрации МО ГО «Сыктывкар»

Е.Е. Геллерт

Приложение
УТВЕРЖДЕНОк приказу управления образования
администрации МО ГО «Сыктывкар»
«14» март 2020 г. № 35

ПОЛОЖЕНИЕ

о муниципальной интеллектуальном шоу
«Ворошиловский стрелок»
по итогам трека «Орлёнок – хранитель исторической памяти»

I. Общие положения

1.1. В настоящем положении определены цели, задачи, порядок проведения муниципального интеллектуального шоу «Ворошиловский стрелок» (далее – Интеллектуальное шоу) для Орлят России.

1.2. Учредитель - управление образования администрации МО ГО «Сыктывкар».

1.3. Организатор - Региональный ресурсный центр проекта «Навигаторы детства» в Республике Коми.

1.4. Партнеры – СГУ им. Питирима Сорокина, ВОД «Волонтёры Победы», Поисковый отряд ГПОУ «СКСиС» «Сквозь время».

II. Цели и задачи

2.1. Цель - создание условий для развития у учащихся познавательного интереса к участию во внеурочной деятельности в рамках Года Защитника Отечества, 80-летия Победы в Великой Отечественной войне и Года героев Республики Коми.

2.2. Задачи:

- формирование гражданской и патриотической позиции у подрастающего поколения, позитивных жизненных установок;
- развитие интереса к историческим дисциплинам;
- повышение познавательной активности учащихся и качества усвоения материала через нетрадиционную форму повторения материала и закрепления изученного;
- развитие смекалки, чувства товарищества и умения взаимодействовать в команде.

III. Участники

3.1. В Интеллектуальном шоу принимают участие команды муниципальных общеобразовательных организаций подведомственных управлению образования администрации МО ГО «Сыктывкар».

3.2. Муниципальная общеобразовательная организация направляет для участия в Интеллектуальном шоу одну команду.

3.4. Максимальное количество команд для участия в Интеллектуальном шоу - 12 команд (первыми по времени подавшие заявку).

IV. Порядок проведения

4.1. Для участия в Интеллектуальном шоу в срок до 15.05.2025 муниципальная общеобразовательная организация подает заявку по форме: <https://forms.yandex.ru/u/681a8280e010dbbac9d11326/>

4.2. Судьями игры являются представители СГУ им. Питирима Сорокина.

4.3. По итогам Интеллектуального шоу награждение происходит в командном зачёте.

4.4. Победители и участники Интеллектуального шоу награждаются грамотами и сертификатами управления образования администрации МО ГО «Сыктывкар».

V. Программа

5.1. Интеллектуальное шоу проводится 16.05.2025 на базе МАОУ «СОШ № 35»: по адресу г.Сыктывкар ул. Пушкина 75.

5.2. Регламент Интеллектуального шоу:

14:00-14:30 - регистрация участников.

14:00-14:30 - Работа интерактивных площадок. Перед началом Интеллектуального шоу для команд - участников проводятся интерактивные площадки: «Российский солдат: вчера и сегодня»; поисковая работа патриотического клуба «Поколение» СГУ им. Питирима Сорокина; тематическая фотозона в фойе 1 этажа МАОУ «СОШ № 35».

14:30-14:45 - Официальное открытие интеллектуального шоу в спортивном зале МАОУ «СОШ № 35».

14:45-15:45 - Проведение интеллектуального шоу в кабинетах МАОУ «СОШ № 35» согласно жребия.

15:45-16:00 - Официальное закрытие мероприятия, подведение итогов в спортивном зале МАОУ «СОШ № 35».

VI. Критерии оценивания

6.1. Игра делится на 1 этап, полу финал и финал. По итогам каждого боя определяется победитель, проходящий на следующий этап.

6.2. В бою участвуют две команды, которые играют друг против друга. Обязательное количество игроков в команде — 4 человека.

6.3. Ведущим задаются вопросы, которые могут быть из разных областей знаний. В этом турнире вопросы будут составляться по программе 4 класса. Особенно будут затронуты темы об истории и Великой Отечественной войне. Вопросы одной темы идут подряд по четыре, затем темы меняются.

6.4. Игрок, который хочет ответить на вопрос, должен показать это нажатием на игровой модуль. После чего игроку дается право ответа

6.5. Фальстарта в игре нет, то есть игрок может нажать кнопку в любой момент, после того как ведущий объявил: «Внимание, вопрос». При ответе игрок не может запрашивать формулировку вопроса еще раз, пока не даст ответ.

6.6. Если игрок ответил правильно, то игрок команды соперника, который играет на такой же позиции, выбывает из игры. Если игрок ответил неправильно, он выбывает сам.

6.7. Если игрок правильно ответил на вопрос, а игровая позиция уже пуста (игрок соперника уже выбыл или дисквалифицирован), то игрок, правильно ответивший на вопрос, может убрать игрока с любой другой позиции, кроме капитанской. С капитанского пульта может убрать только капитан другой команды.

6.8. Задача команды в игре — выбить всех игроков команды соперника, команда, которая первая добилась того, чтобы у соседней команды не осталось ни одного игрока, объявляется победителем боя.

VII. Определение команды-победителя.

7.1. Победителем Интеллектуального шоу становится команда, выигравшая в финальном бою.

7.2. Победителям и призерам Интеллектуального шоу вручаются грамоты победителей и призеров.