

П.П.Вибе
«17» января 2021

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ОБЛАСТНОЙ ВИРТУАЛЬНОЙ МОЛОДЕЖНОЙ КРАЕВЕДЧЕСКОЙ ИГРЕ «Люби и знай свой край»

1. Общие положения

1.1. Областная виртуальная молодежная краеведческая игра (далее – Игра) проводится ежегодно Омским государственным историко-краеведческим музеем с 2009 года.

1.2. Целью Игры является развитие познавательного интереса учащихся к истории и культуре родного края, распространение и популяризация краеведческих знаний, а также приобщение учащихся к музейной культуре, формирование уважительного отношения к музейному предмету, как к источнику исторических знаний.

2. Организаторы

2.1. Организатором Игры является Омский государственный историко-краеведческий музей.

2.2. В формировании призового фонда могут принимать участие сторонние организации в качестве соорганизаторов.

3. Участники

3.1. К участию в Игре приглашаются команды учащихся 9 — 11 классов школ, гимназий, лицеев и учреждений дополнительного образования, а также студенты 1-2 курсов средних специальных и высших учебных заведений. Количество команд от одного учреждения не ограничено. Состав команды — 10 человек.

4. Жюри

4.1. Состав жюри на всех этапах формируется из сотрудников ОГИК музея.

5. Основание для участия в Игре

5.1. Основанием для участия команды в Игре является заявка на адрес организатора. Заявки для участия принимаются в письменном виде по адресу: 644024, г. Омск, ул. Ленина 23А, ОГИК музей, отдел научно-просветительской деятельности и музейного туризма, тел. +79136029482; или по электронной почте – onpd@sibmuseum.ru.

В заявке указывается: административный округ г. Омска или район области, название учебного заведения и его номер, ФИО (полностью) участников Игры, класс или курс, ФИО (полностью) руководителя команды и контактный его телефон.

5.2. Основанием для участия является оплата в соответствии с актуальным прейскурантом.

6. Структура и условия проведения

6.1 Игра состоит из двух этапов. Первый этап проводится в феврале-марте на сайте ОГИК музея в виде различных заданий (викторин, кроссвордов и т.п.). Второй этап проводится в марте-апреле на сайте ОГИК музея в виде различных заданий (викторин, кроссвордов и т.п.).

6.2. Ответы необходимо отправить в ОГИК музей по электронной почте onpd@sibmuseum.ru.

6.3. Список литературы и рекомендации к этапам размещаются на сайте ОГИК музея.

6.4. За выполнение заданий каждого этапа команды получают баллы, количество баллов, заработанное командой, суммируется.

6.5. В выставлении баллов жюри оценивает уровень краеведческих знаний, историческую достоверность ответов, полноту и правильность представленной командами информации.

7. Информация об итогах

7.1. По завершении каждого этапа Игры с результатами можно ознакомиться на сайте ОГИК музея sibmuseum.ru

8. Награждение

8.1. Награждение победителей виртуальной Игры проходит по окончании двух этапов, после подведения итогов в апреле текущего года.

8.2. Если на участие в Игре будет заявлено не более 10 команд, то среди них определяется один победитель. Если на участие в Игре будет заявлено более 10 команд, то по результатам этапов Игры определяется три команды победителей (1, 2, 3 места). Победители (победитель) Игры награждаются памятными призами.

8.3. Участники команд получают электронные сертификаты об участии, а их руководители - электронные благодарственные письма.

8.4. По усмотрению организатора Игры возможны дополнительные призы.