



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РЕСПУБЛИКИ АДЫГЕЯ**

ПРИКАЗ

03.07.2017 года № 945

г. Майкоп

О проведении молодежных викторин по вопросам
русской истории, русско-адыгских отношений
с привлечением молодежных команд эрудитов
Республики Адыгея и Краснодарского края

Во исполнение государственной программы Республики Адыгея «Укрепление межнациональных отношений и патриотическое воспитание» на 2014 – 2018 годы (подпрограмма «Укрепление единства многонационального народа Республики Адыгея и этнокультурное развитие народов Республики Адыгея»), в соответствии с планом работы Министерства образования и науки Республики Адыгея и в целях выявления и поддержки интеллектуальной и творческой активности молодежи Республики Адыгея

п р и к а з ы в а ю :

1. Провести 22 сентября 2017 года молодежные викторины по вопросам русской истории, русско-адыгских отношений с привлечением молодежных команд эрудитов Республики Адыгея и Краснодарского края (далее - Викторины).
2. Утвердить Положение о проведении Викторин (Приложение № 1).
3. Расходы на указанные цели произвести в соответствии с утвержденной сметой (прилагается).
4. Контроль исполнения приказа возложить на начальника Управления реализации государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Республики Адыгея А.А. Нагорокова.

Министр

А.А. Керашев

Положение

о проведении молодежных викторин по вопросам российской истории и русско-адыгских отношений среди обучающихся образовательных учреждений Республики Адыгея и Краснодарского края.

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет цели, задачи, условия, порядок проведения молодежных викторин по вопросам российской истории, русско-адыгских отношений по правилам Игры «Брейн-ринг» (далее по тексту Викторина) среди обучающихся образовательных учреждений Республики Адыгея и Краснодарского края.

1.2. Викторины проводятся по следующим темам:

1.2.1. Древнейшие археологические культуры Северо-Западного Кавказа.

1.2.2. Ранний период русско-адыгских взаимоотношений. Тмутараканское княжество и касоги.

1.2.3. Русское государство и адыги в 16 веке: дипломатия и военно-политический союз.

1.2.4. Адыги и кубанские казаки: взаимодействие и взаимовлияние культур.

1.2.5. Становление Советской власти на Кубани.

1.2.6. Народы Кубани в годы Великой Отечественной войны.

1.2.7. Краснодарский край и становление государственности Республики Адыгея

1.2.8. Культурное сотрудничество между Адыгеей и Краснодарским краем.

1.2.9. Участие народов Кубани в событиях революций 1917 года.

2. Цели и задачи.

2.1. Цели проведения Викторин:

2.1.1. Формирование у подрастающего поколения активной жизненной позиции, готовности участвовать в общественной и политической жизни страны.

2.1.2. Популяризация интереса у молодёжи к вопросам российской истории и русско-адыгских отношений.

2.1.3. Развитие движения интеллектуальных игр.

2.2. Задачи проведения Викторин:

2.2.1. Развитие интеллектуальных способностей учащихся.

2.2.2. Воспитание чувства долга, ответственности, взаимопомощи.

2.2.3. Привлечение молодежи к участию в мероприятиях, направленных на проведение досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

2.2.4. Формирование республиканских команд на конкурсной основе для участия в межрегиональных, российских и международных интеллектуальных играх.

3. Участники.

3.1. В Викторинах принимают участие команды профессиональных образовательных организаций Республики Адыгея и Краснодарского края. Состав команды - 6 человек, из которых один игрок — капитан. Возраст от 14 лет и старше. Каждая команда должна иметь название, эмблему (отличительный знак).

4. Порядок, условия и правила проведения Викторин.

4.1. Викторины проводит Ведущий.

4.1.1. В функции Ведущего входит:

4.1.1.1. Общая организация игрового процесса на игровой площадке.

4.1.1.2. Ведение игры.

4.1.1.3. Оценка ответов команд.

4.1.1.4. Объявление результатов игр сразу после их окончания.

4.1.1.5. Запись результатов игр и передача их специалистам-экспертам.

4.1.2. Ведущий имеет право:

4.1.2.1. Обращаться к специалистам-экспертам с предложением лишить права участия в Викторинах отдельных игроков или всю команду за некорректное поведение по отношению к ведущему, соперникам или зрителям.

4.1.2.2. Удалять из зала зрителей за подсказки, пользование мобильными средствами связи во время боя и некорректное поведение.

4.1.2.3. Снимать вопросы и заменять их другими в следующих случаях: сбой игровой аппаратуры; подсказка из зала, зафиксированная Ведущим.

4.1.2.4. После того, как ведущий произнес слова «Бой окончен» или аналогичную фразу, результаты боя не могут быть пересмотрены.

4.1.3. Ведущий обязан:

4.1.3.1. Объяснить командам до начала игр, какой именно момент или какой именно сигнал считается началом времени обсуждения, а также дать каждой команде возможность потренировать сигнал о готовности ответа, когда эта команда садится за стол в первый раз на игровой площадке.

4.1.3.2. Сообщая о неправильном ответе команды, отвечавшей первой, пользоваться словами «ответ неверный» или аналогичной фразой, но одной и

той же для всех боев, не комментируя неверный ответ и не подсказывая второй команде иным способом, например, интонацией.

4.2. Участие принимают от 8 до 10 команд.

4.3. Команды-участницы располагаются вокруг своих игровых столов (на расстоянии 4-7 метров одна от другой) между ними располагается ведущий.

4.4. Отдельно взятая игра Викторин, в которой участвуют две команды, называется боем. Бой состоит из нескольких раундов, в каждом из которых задается один вопрос и разыгрывается одно игровое очко.

4.4.1. В каждом раунде:

4.4.1.1. Ведущий сообщает номер вопроса, зачитывает вопрос и запускает отсчет времени.

4.4.1.2. После начала отсчета чистого времени (звуковой и/или световой сигнал), которое составляет две минуты, любая из команд имеет право подать сигнал, остановить отсчет и дать ответ.

4.4.1.3. Если команда подала сигнал после первого слова текста вопроса и до начала отсчета времени, то она лишается права ответа («фальстарт»). Право ответа переходит ко второй команде, при этом у нее остается две минуты на обсуждение.

4.4.1.4. Если команда подала сигнал о готовности дать ответ после начала отсчета времени, но ответила неверно или нарушила правила, то право ответа переходит ко второй команде. При этом второй команде дается одна минута на обсуждение.

4.4.1.5. Ведущий оценивает ответы команд и сообщает счет после раунда.

4.5. За каждый правильный ответ на вопрос команда получает 1 балл. В каждом раунде игровое очко получает команда, подавшая сигнал о готовности ответа раньше соперника и давшая после этого правильный ответ, или команда, давшая правильный ответ после того, как соперники ответили неправильно либо допустили фальстарт. Если ни одна из команд не дала правильного ответа, игровое очко остается не разыгранным.

4.6. Викторины проходят по кубковой системе (на выбывание – на следующий этап проходит только выигравшая команда). Одновременно состязаются две команды, они играют друг против друга, стремясь ответить на вопрос раньше соперника. Бой длится до трех баллов. Минимальное количество вопросов - три, максимальное шесть. Вопросы командам задает Ведущий. Победительницей боя считается команда, набравшая больше очков, чем команда-соперница.

4.7. Викторины проходят в несколько этапов: $\frac{1}{4}$ финала, $\frac{1}{2}$ финала и финал. Викторина начинается с $\frac{1}{4}$ финала. В $\frac{1}{4}$ финале участвуют восемь команд, которые составляют четыре пары, играющие по одному бою. Победители этих боёв образуют две пары $\frac{1}{2}$ финалистов, также играющие по одному бою. Победители $\frac{1}{2}$ финалов встречаются в финале и в одном бою из 7 вопросов определяют победителя.

4.8. Время обсуждения вопроса - 2 минуты. Отсчет времени начинается по сигналу Ведущего. Когда у команды готов ответ, капитан поднимает руку и сообщает ведущему о готовности ответить на вопрос и о том, кто будет отвечать. В случае неправильного ответа команды до окончания времени, данного на обсуждение команда - соперница получает право на дополнительное обсуждение в оставшееся время и озвучивания своего ответа. Если правильный ответ не получен, вопрос снимается.

4.9. Ответ на вопрос должен быть полным и раскрывать его суть. Ведущий может просить отвечающих дополнить ответ или пояснить его. Допускается несовпадение формулировки ответа с формулировкой, которую предлагает Ведущий.

4.10. Ответ считается неправильным, если:

4.10.1. Ответ не раскрывает суть вопроса с достаточной степенью конкретизации (степень необходимой конкретизации определяется Ведущим).

4.10.2. Форма ответа не соответствует форме вопроса.

4.10.3. Команда дала два или более вариантов ответа, при этом хотя бы один из них неверен.

4.10.4. В ответе допущены грубые ошибки (неправильно названы имена, фамилии, названия, даты, способ действия и т.п.), искажающие или меняющие суть ответа.

4.10.5. Ответ команды также считается неверным, если нарушено любое из следующих технических условий:

4.10.5.1. Ответ команды дает либо капитан команды, либо игрок, на которого укажет капитан.

4.10.5.2. После сигнала команды о готовности дать ответ обсуждение прекращается.

4.10.5.3. Команда должна отвечать только после сигнала ведущего. Сигналом считаются слова «Отвечает команда такая-то» или аналогичная фраза (даже если команда уверена в том, что нажала на кнопку раньше).

4.10.5.4. Ответ команды должен быть дан в течение 5 секунд после сигнала Ведущего.

4.11. Во время проведения Викторин все команды должны соблюдать тишину. За нарушение этого условия экспертный совет и/или организаторы имеют право оштрафовать команду на 1 балл.

4.12. За ходом Викторин наблюдает экспертный совет, который оценивает:

- уровень эрудированности участников в вопросах российской истории и русско-адыгских отношений;

- глубину знаний учащихся;

- соблюдение правил Викторины.

4.13. По итогам Викторин определяются победитель (1 место), и два призёра (2 – е и 3 – е места).

4.14. Экспертный совет Викторин по итогам наблюдения за ходом проведения Викторин выявляет среди капитанов команд игрока, достойного награждения в номинации «Лучший капитан».

5. Подача заявки на участие.

5.1. Письменные заявки на участие направляются в Управление реализации государственной политики в сфере воспитания детей и молодёжи Министерства образования и науки Республики Адыгея на электронную почту kdmra@mail.ru до **18:00 часов 19 сентября 2017 года по форме:**

№		
1.	Название образовательной организации	
2.	Название команды.	
3.	Ф.И.О. руководителя (полностью), должность	
4.	Данные об участниках:	
4.1.	Ф.И.О. (полностью)	
4.2.	Возраст	
4.3.	Данные паспорта (св-ва о рожд.)	
4.4.	Дом. адрес	

Команды, несвоевременно сдавшие заявки по установленной форме, к участию в Викторинах не допускаются.

Утверждаю
Министр образования и науки
Республики Адыгея

_____ А.А. Керашев

М.П.

СМЕТА

На проведение мероприятия	Молодежные викторины по вопросам российской истории, русско-адыгских отношений с привлечением молодежных команд эрудитов Республики Адыгея и Краснодарского края
в рамках реализации ГП РА	наименование мероприятия «Укрепление межнациональных отношений и патриотическое воспитание» на 2014 – 2018 годы наименование государственной программы Республики Адыгея
пункт плана реализации программы	п. 1.1.2. подпрограммы «Укрепление единства многонационального народа Республики Адыгея и этнокультурное развитие народов Республики Адыгея»
Дата (период) проведения	22 сентября 2017 года
Место проведения	г. Майкоп

п/п	Направления расходования средств	Вид расходов	Сумма (руб).
1.	Услуги по организации и проведению молодежных викторин по вопросам российской истории, русско-адыгских отношений с привлечением молодежных команд эрудитов Республики Адыгея и Краснодарского края	244	190 000,00
Итого по виду расходов		244	190 000,00
		ВСЕГО по смете	190 000,00

Главный бухгалтер учреждения _____ / Л.А. Барчо/
подпись

Заместитель главного бухгалтера
по экономическим вопросам _____ / У.С. Плюшко/
подпись

Консультант _____ / З.А. Петрашева/
Подпись