**УТВЕРЖДАЮ**

Директор АНО УМЦ ВПВМ Авангард ВО

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.В. Сильчев

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2024 г.

**Положение**

**о региональной командной исторической игре**

**для учащихся 7-8 классов Владимирской области**

**«Дорога жизни»,**

**посвященной 80-й годовщине полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения региональной командной исторической игры для учащихся 7-8 классов Владимирской области «Дорога жизни», посвященной 80-й годовщине полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (далее – Игра).

Проведение Игры решает актуальную для нашей страны задачу по воспитанию патриотических чувств у молодого поколения, способствует формированию в их сознании образов героического поведения людей, их стойкости и мужества.

1.2. Общее руководство, подготовку и проведение Игры осуществляет Оргкомитет, который формируется из числа представителей Автономной некоммерческой организацией «Учебно-методический центр военно-патриотического воспитания молодежи «Авангард» Владимирской области» и муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества г. Владимира».

1.3. Оргкомитет разрабатывает и согласовывает план проведения Игры, определяет содержательный материал для проведения Игры, обеспечивает методическую и организационную работу:

- подготовка заданий для участников по темам Игры;

- подготовка ответов;

- проведение Игры;

- награждение победителей;

- анализ проведенной Игры.

1.4. Для оценивания результатов работы команд и подведения итогов Игры оргкомитетом формируется жюри из представителей педагогического и научно-исторического сообщества региона.

1.5. Цели и задачи игры «Дорога жизни»:

- воспитание патриотизма, чувства любви к Родине, уважения к защитникам Отечества;

- формирование у подрастающего поколения гражданской позиции, воспитание и поощрение ответственного и бережного отношения к истории своей Родины, ее героям;

- ориентирование молодежи на сохранение культурных традиций и приумножение памятных событий в истории России;

- привлечение учащихся к самостоятельному изучению истории страны, пополнение знаний молодого поколения по истории России;

- разработка методических и медиа ресурсов по гражданско-патриотическому воспитанию учащихся для использования в образовательном процессе.

**2. Содержание и порядок проведения Игры**

2.1. Участники игры – команды учащихся 7-8 классов. Игра состоит из пяти раундов.

- Задача игроков правильно ответить на вопросы каждого раунда и набрать максимальное количество баллов.

- В каждом раунде, блоке присваивается разное количество баллов. Максимальное их количество озвучивается перед каждым заданием.

- Задания выводятся на экран либо озвучиваются.

- На пронумерованных карточках каждой команды имеются порядковые цифры заданий, напротив которых и заносятся ответы.

- После каждого задания карточки с ответами собираются и передаются членам жюри.

- Правильный ответ озвучивается и выводится на экран.

- Ведущий ведет игру, сообщает максимальное количество баллов за каждое конкретное задание, озвучивает вопросы, фиксирует время.

- Помогают Ведущему в проведении игры Архивариус, который следит за ходом игры, озвучивает правильные ответы; Помощники, которые собирают карточки с ответами.

2.2. Сопровождение – музыкальное, визуальное: слайды на экране с вопросами и ответами.

**3. Подведение итогов Игры**

3.1. Жюри подводит итоги игры и определяет победителей. Итоги Игры определяются решением жюри и оформляются протоколом.

3.2. Все команды, принявшие участие в командной исторической игре, награждаются дипломами участников.

Педагоги, под руководством которых осуществлялась подготовка участников Игры, отмечаются благодарственными письмами.

3.3. Победителями командной исторической игры считаются три команды, набравшие наибольшую сумму баллов. Победители Игры награждаются дипломами I, II, III степени и памятными подарками.