

**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**о проведении интеллектуальной игры «Карусель истории»**  
**для учащихся 5-х классов**

**1. Общие положения**

1.1. Положение о проведении интеллектуальной игры «Карусель истории» для учащихся 5-х классов (далее – Положение) определяет цели, задачи и порядок проведения интеллектуальной игры «Карусель истории» для учащихся 5-х классов. (далее – Игра).

1.2. Организация проведения Игры осуществляется департаментом образования комитета по социальной политике и культуре администрации города Иркутска (далее – департамент образования) совместно с муниципальным казенным учреждением города Иркутска «Информационно-методический центр развития образования» (далее – МКУ «ИМЦРО»).

1.3. Цель Игры: создание условий для интеллектуальной и творческой самореализации учащихся в области исторического образования.

1.4. Задачи Игры:

- вовлечение школьников в интеллектуальное творчество;
- развитие интереса к изучению истории;
- развитие навыков индивидуальной и коллективной интеллектуальной деятельности.

**2. Условия участия**

2.1. В Игре принимает участие 1 команда обучающихся 5-х классов (5 человек) от общеобразовательной организации;

2.2. Для участия в Игре необходимо с 23.03.2022 года до 01.04.2022 года пройти регистрацию на сайте МКУ «ИМЦРО» (<http://www.mc.eduirk.ru/>) на странице игры в разделе «Конкурсы».

**3. Организация и проведение Игры**

Игра проводится в 2 этапа.

3.1. I этап (заочный) – 05.04.2022 года – Виртуальное состязание «Глубина веков».

4 апреля 2022 года всем зарегистрировавшимся участникам на электронную почту, указанную при регистрации, высылаются правила проведения виртуального состязания.

10 команд, набравших наибольшее количество баллов, становятся участниками очного этапа.

3.2. II этап – очный – апрель 2022 года.

Этап проводится в два тура.

I тур – «Интеллектуальная эстафета».

Участники: команды, набравшие наибольшее количество баллов в заочном этапе.

Условия: Команды последовательно получают исторические задачи по истории Древнего мира. Только после решения первой задачи и после предоставления её жюри, команда получает вторую задачу и т. д.

Продолжительность тура – 35 минут.

II тур – «Аукцион».

Участники 5 команд, набравшие наибольшее количество баллов в I туре.

«Аукцион» проводится в три тура.

Первоначальная стартовая цена каждого лота (права на ответ) составляет 100 монет, а торговый (аукционный) шаг - 50 монет.

Право на ответ может купить любой из участников, имеющий номер, заплатив наибольшую сумму в ходе открытых торгов.

Первый тур. «Открытый лот». Аудитории задается конкретный вопрос. Стоимость правильного ответа от 1000 до 1500 монет.

Второй тур. «Полузакрытый лот». Участникам называется определенная область знаний. Участник узнает точную формулировку вопроса лишь после того, как он купит выставленный лот, то есть уплатит максимально высокую цену из всех предлагаемых в ходе торгов.

Стоимость правильного ответа на вопрос возрастает и составляет от 1500 до 2000 монет.

Третий тур. «Закрытый лот». В этом туре участники покупают закрытый лот, не зная, какой вопрос и из какой области знаний об Истории Древнего мира. В остальном все правила проведения аукциона остаются прежними. Стоимость правильного ответа на купленный в лоте вопрос увеличивается и составляет от 2000 до 2500 монет в зависимости от сложности вопроса.

По окончании каждого тура две команды, набравшие наименьшее число баллов покидают игры.

Продолжительность тура – 1 час.

#### **4. Определение победителей и призеров. Награждение**

4.1. Победителем становятся команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов в финале. Призерами – команды, следующие за победителем по количеству очков.

4.2. Все участники получают электронную версию сертификата МКУ «ИМЦРО» на электронную почту, указанную при регистрации.

4.3. Команды, занявшие призовые места, награждаются дипломами победителей и призеров.