**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении викторины в формате «Своя игра» среди учителей истории г. Каракол**

1. **Общие положения**

1.1. Викторина в формате «Своя игра» (далее – Игра) проводится в соответствии с законом Республики Кыргызстан «Об образовании», с планом работы министерства образования Республики Кыргызстан на 2024 – 2025 учебный год.

1.2. Организаторам Игры является Каракольский городской отдел образования (далее - Отдел), УНОК «Школа Ломоносова», Школа-гимназия №4 им. Абита Ахматова.

1.3. Цели и задачи мероприятия - повышение профессионального мастерства учителей истории через интеллектуальное состязание, стимулирование педагогов к изучению новых аспектов предмета и его преподавания, создание условий для неформального общения и обмена опытом между учителями истории.

1.4. Для подготовки и проведения Игры создаётся Оргкомитет из представителей указанных школ, а также сотрудников Отдела.

1.5. Оргкомитет состоит из Председателя и двух членов с правом совещательного голоса.

1.6. Оргкомитет определяет время и место проведения Игры, а также иные вопросы организации.

1.7. Все решения Оргкомитета принимаются большинством голосов от списочного состава.

1. **Условия и порядок проведения Игры.**
	1. В Игре могут принять участия учителя истории образовательных учреждений г. Каракол и Иссык-Кульской области. Возможно участие педагогов, которые интересуются историей и имеют хорошие знания.
	2. Для участия в Игре педагогу необходимо зарегистрироваться на сайте Каракольского городского отдела образования, перейдя по ссылке: <https://karakolgoo.su/> ***Регистрация открыта с 18 марта до 06 апреля 2025 г.***
	3. Игра пройдёт **16 апреля 14:30** в **УНОК «Школа Ломоносова»**. При большом количестве участников возможно их разделение на две группы.
	4. Язык мероприятия - русский.
	5. Результаты Игры будут определены 16 апреля и опубликованы на сайте школ-организаторов мероприятия не позднее 18 апреля 2025 г.
	6. Победитель и призёры (второе и третье место) награждаются ценными призами.
	7. Участники Игры, не занявшие призовых мест, получают сертификаты.
2. **Правила игры**
	1. Игра состоит из трёх основных и одного финального раундов.
	2. В каждом раунде 6 тем по 5 вопросов в каждой, ранжируемых по уровню сложности. Стоимость вопроса рассчитывается так: уровень сложности вопроса (от 1 до 5)\*100\*номер раунда (от 1 до 3) — соответственно, в 1-м раунде вопрос стоит 100, 200, 300, 400, 500, во 2-м — 200, 400, 600, 800, 1000, в 3-м — 300, 600, 900, 1200,1500.
	3. Ведущий выбирает участника для выбора первого вопроса. Выбирающий озвучивает тему и стоимость вопроса. После того, как ведущий озвучил вопрос (и поступил сигнал, что можно отвечать), игроки могут нажать на кнопку (при использовании смартфонов, без - подъём руки). Кто нажал первым, тот и отвечает на вопрос. Если его ответ верен, стоимость вопроса прибавляется на его счёт, и этот игрок выбирает следующий вопрос. Если его ответ неверен, стоимость вопроса списывается с его счёта, а право ответа переходит к его соперникам. Если же правильный ответ не прозвучал, он зачитывается ведущим, а следующий вопрос выбирает игрок, выбравший предыдущий вопрос.
	4. В перечне каждого из 30 вопросов раунда где-то спрятаны «Вопросы-аукционы» и «Коты в мешке». «Вопросы-аукционы» проходят так: игроки по очереди называют цену, за которую хотят разыграть данный вопрос, ставки могут быть от номинала вопроса до ва-банка (ставки, при которой игрок ставит на кон всё, что набрал перед тем, как этот вопрос нашёлся). Если кто-то из игроков озвучивает ставку «ва-банк!!!», то такую ставку перебить можно лишь ещё бо́льшим ва-банком. При правильном ответе участник получает в свой банк всю сумму ставки, при неправильном ответе - теряет. «Кот в мешке» представляет собой вопрос на заранее неизвестную тему. Игрок, нашедший такой вопрос, обязан передать его кому-то из соперников или оставить себе. После этого озвучивается тема вопроса и игроку предлагается выбрать, за какую цену он хочет играть вопрос — за минимум или максимум в этом раунде. Далее озвучивается уже и сам вопрос, на который игрок обязан дать ответ. Если ответ верен, цена вопроса прибавится игроку на счёт, если не верен или не был дан вообще — вычитается, но выбирать следующий вопрос будет именно этот игрок.
	5. Финальный вопрос играют те игроки, у кого на счёту имеется положительная сумма. Предлагаются 7-10 возможных тем финального вопроса, и игроки по очереди, от пришедшего к финальному вопросу с наихудшим результатом до пришедшего, соответственно, с наилучшим, убирают их до тех пор, пока не останется одна тема, которая и разыгрывается. Когда тема финального вопроса ясна, игроки делают свои ставки на этот вопрос. После принятия ставок ведущий оглашает вопрос, после чего даётся 60 секунд на раздумье и написание ответа. Затем ведущий оглашает ответы и ставки игроков, также от пришедшего к финальному вопросу с наихудшим счётом к пришедшему с наилучшим, и объявляются итоги всей игры, равно как и победитель.
	6. Если же по итогам финального вопроса у двух и более игроков одинаковый счёт в борьбе за первые места, то проводится дополнительный раунд — перестрелка. Ведущий объявляет тему перестрелки, далее разыгрываются 5 вопросов по очереди, ценой от 100 до 500, играют только пришедшие к концу игры с одинаковым счётом. Побеждает тот, у кого после 5 вопросов больше баллов.

Информацию о мероприятии можно получить у ответственного организатора Игры - Александра Александровича Стрелковского, учителя УНОК «Школа Ломоносова» и Школы-гимназии №4 им. А.Ахматова, тел.: +996 503161190, E-mail: a-a-strelkovskij@yandex