**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о краевой онлайн игре «К книге и чтению – через досуг и общение!»,**

**посвященной Всемирному дню писателя,**

**для обучающихся 4-5 классов общеобразовательных организаций**

**в рамках сетевых проектов УниО НИУ ВШЭ**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет условия, порядок организации и проведения литературной квест-игры под общим названием «К книге и чтению – через досуг и общение!».

1.2. Игра сезона-2024 проходит в формате онлайн. Тема игры «О подземном мире, коварных хранителях и мудром волшебнике»

1.3. Игра направлена на развитие у учащихся творческих способностей, эрудиции, любознательности, настойчивости в приобретении знаний в области гуманитарных наук, любви к чтению.

1.4. Организатором Конкурса является методическое объединение учителей русского языка и литературы Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Школа-гимназия №1» г. Краснокамска

1.5. В его состав входят учителя русского языка и литературы МАОУ «Школа-гимназия№1»:

Авдеева Наталья Валерьевна

Конькова Юлия Валентиновна

Михайленко Любовь Григорьевна

Погоржальская Елена Викторовна

Пустовалова Людмила Родионовна

1.6. По всем вопросам обращаться к Погоржальской Елене Викторовне, заместителю директора МАОУ «Школа-гимназия №1»; e–mail: [pogorzhalskaya@yandex.ru](mailto:pogorzhalskaya@yandex.ru)

**2. Цели и задачи игры:**

- развитие у подрастающего поколения интереса к чтению,

- воспитание в детях ответственности, чувства товарищества, умения работать в коллективе;

- привлечение учащихся к участию в сетевых проектах,

- повышение мотивации учащихся к самообразованию, реализации их творческих способностей, невостребованных в учебном процессе.

**3. Сроки проведения онлайн-игры:**

3.1. Игра проходит в три этапа.

3.2. Дата проведения игры – с 15 по 19 февраля 2024 года.

**4. Участники онлайн-игры:**

4.1. Принять участие в интеллектуальной онлайн-игре могут сборные команды учащихся 4-5-х классов образовательных организаций края.

4.2. В состав команды может входить не более 5 человек.

4.3. Состав команды формируется образовательной организацией самостоятельно.

**5. Регистрация участников**

5.1. Регистрация команд производится по ссылке

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScYlFOYqYsxScW21IKlNvlFtv6_9vFfIcaDHcpbVgw0DXE4vQ/viewform?usp=sharing>

5.2. Регистрация команд начинается с 1 по 14 февраля 2024 года.

5.3. При регистрации необходимо указать информацию об участниках: название образовательного учреждения (по Уставу), ФИО педагога-наставника, название команды, участники ФИО (полностью), класс, электронный адрес для получения задания.

**6. Порядок проведения онлайн-игры**

5.1. Игра в режиме онлайн.

5.2. Игра проводится в три тура:

1 тур - «Дневник детектива»

2 тур - «Кладовая волшебника»

3 тур – «Радуга творчества».

Каждый тур состоит из нескольких заданий.

5.3. Задания к каждому туру высылаются последовательно: 1 тура – 15 февраля по электронному адресу, предоставленному участником игры, 16 февраля только после получения ответов 1 тура, 19 февраля. Время выполнения каждого задания тура будет определяться в ходе игры. По истечении этого времени ответы от команд не принимаются.

5.4. После окончания онлайн-игры жюри оценивает ответы участников и подводит итоги.

**6. Система оценки**

6.1. Жюри в момент проведения игры оценивает правильность, полноту и быстроту ответов участников.

6.2. За каждое задание команда участников получает определенное количество баллов.

6.3. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам трех туров.

**7. Подведение итогов онлайн-игры.**

7.1. Победителям и участникам онлайн-игры выдаются электронные сертификаты и дипломы.

7.2. При большом количестве команд итоги будут подводиться по параллелям.