



УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

Е.П. Митрофанова

2026 г.

**ПОЛОЖЕНИЕ  
О ПРОВЕДЕНИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ  
ПО ИСТОРИИ ДРЕВНЕГО МИРА  
«ВРЕМЯ ИВАНА ГРОЗНОГО»  
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 7-Х КЛАССОВ**

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

- 1.1. Настоящее Положение определяет цель, задачи, условия и время проведения интеллектуальной игры по Истории Древнего мира для обучающихся 7-х классов общеобразовательных организаций Лысьвенского муниципального округа (далее – Игра).
- 1.2. Игра проводится в соответствии с планом мероприятий, проводимых в рамках городского методического формирования учителей истории и обществознания (далее – ГМФ учителей истории и обществознания).
- 1.3. Инициатором и организатором Игры является ГМФ учителей истории и обществознания.
- 1.4. Куратором Игры является муниципальное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр научно-методического обеспечения» г. Лысьва, Пермский край (далее - МАУ ДПО «ЦНМО»).

**2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**

2.1. Цель: формирование познавательного интереса и углубленное изучение истории правления Ивана IV (Грозного) путём решения интеллектуальных заданий, направленных на развитие исторического мышления, способности анализировать исторические события и оценивать личность царя, его реформы и последствия его правления для дальнейшего развития Российского государства.

2.2. Задачи:

1. мотивировать обучающихся к углубленному изучению истории нашей страны;
2. развить умение самостоятельно находить нужную информацию и аргументированно высказываться;
3. формировать представление о роли исторических деятелей в формировании национальной государственности;
4. воспитывать уважение к историческому наследию России.

**3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ**

- 3.1. Для оперативного управления проведением Игры назначается организационный комитет (далее – Оргкомитет).
- 3.2. Оргкомитет формируется из преподавателей, ведущих свою деятельность в образовательных организациях Лысьвенского муниципального округа.

- 3.2. Организационный комитет Игры в пределах своей компетенции осуществляет информационное обеспечение Игры, рассылку приглашений и прием заявок.
- 3.3. Оргкомитет разрабатывает и утверждает план мероприятий по подготовке и проведению Игры:
1. представляет необходимые отчетные документы;
  2. устанавливает регламент проведения Игры;
  3. обеспечивает непосредственное проведение Игры;
  4. утверждает список победителей и призеров Игры;
  5. осуществляет иные функции в соответствии с положением об Игре.
- 3.4. Оргкомитет в своей деятельности руководствуется настоящим Положением об Игре.
- 3.5. Организатор игры: Елена Александровна Чистякова учитель истории МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ», ул. Балахнина 128.

#### **4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ**

- 4.1. Участниками игры являются обучающиеся 7-х классов
- 4.2. Для участия в игре создаются команды в количестве **6** обучающихся.
- 4.3. Учебные заведения направляют в адрес организаторов заявку на участие в Интеллектуальных играх до 12 февраля 2026 года по электронному адресу: [chistyakova.fdp@yandex.ru](mailto:chistyakova.fdp@yandex.ru) или в группе «В Контакте»
- 4.4. Игра проводится в **МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ», ул. Балахнина, 128 14 февраля в 11.30 ч.**
- 4.5. Преподаватели учебных заведений готовят группу обучающихся для участия в Игре. Участие в Игре бесплатное.
- 4.6. Игра проводится в форме квеста:
1. люди;
  2. карта;
  3. термины;
  4. картинки из учебника;
  5. события (внутренняя и внешняя политика);
  6. даты.
- 4.7. Игра проводится по теме «Внутренняя и внешняя политика Ивана Грозного»
- 4.8. Победителями Игры считается команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам игры.
- 4.9. Победителям и призерам выдаются дипломы. Участники Игры и руководители, подготовившие команды, получают сертификаты. Дипломы и сертификаты вручаются в день проведения игры.