



**ОТРАСЛЕВОЙ ОРГАН
АДМИНИСТРАЦИИ СОСЬВИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»**

ПРИКАЗ № 52

от 04 апреля 2023г.
п. г. т. Сосьва

О проведении муниципальной военно-исторической игры «Истоки» среди образовательных учреждений Сосьвинского городского округа по теме «Свердловская область – опорный край державы»

В целях историко-патриотического воспитания обучающихся посредством вовлечения их в игру, формирования устойчивой гражданской позиции и чувства сопричастности к истории своей страны и малой родины у обучающихся, развития у обучающихся познавательной активности и творческих способностей, коммуникационных взаимодействий между игроками, формирования умений самостоятельно работать с информацией

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Директору МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва М.А. Меркушиной:

1.1. организовать и провести **29 апреля 2023** муниципальную военно-историческую игру «Истоки» среди образовательных учреждений Сосьвинского городского округа по теме «Свердловская область – опорный край державы» согласно Положения (приложение № 1);

2. Руководителям ОУ Сосьвинского городского округа направить заявки на участие в муниципальной военно-исторической игре «Истоки» среди образовательных учреждений Сосьвинского городского округа по теме «Свердловская область – опорный край державы» на электронный адрес МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва skola4@bk.ru в срок до **25 апреля 2023 года**.

3. Контроль за исполнением приказа оставляю за собой.

Начальник Отраслевого органа администрации
Сосьвинского городского округа
«Управление образования»



С.А. Куракова

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении муниципальной военно-исторической игры «Истоки» среди образовательных учреждений Сосьвинского городского округа по теме «Свердловская область - опорный край державы»

1. Общие положения

Настоящее положение определяет порядок организации и проведения муниципальной военно-исторической игры «Истоки» (далее Игра)

Цель – историко-патриотическое воспитание обучающихся посредством вовлечения их в Игру

Задачи:

- формирование устойчивой гражданской позиции и чувства сопричастности к истории своей страны и малой родины у обучающихся;
- развитие у обучающихся познавательной активности и творческих способностей, коммуникационных взаимодействий между игроками;
- формирование умений самостоятельно работать с информацией;
- расширение кругозора, эрудиции обучающихся;
- воспитание личной ответственности обучающихся за выполнение заданий;
- создание атмосферы товарищеской взаимопомощи и взаимовыручки;
- развитие и укрепление навыков физической подготовки обучающихся.

2. Организаторы игры

Организаторами игры выступает МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва.

3. Участники игры

Команды обучающихся 7-8 классы (средняя возрастная группа) и 9 - 11 классы (старшая возрастная группа), состав команды 10 человек (не менее 3 девочек, знаменосец).

4. Условия участия в игре

Команды знают гимн игры «Истоки» наизусть *(для исполнения гимна на общем построении)*

Командное снаряжение:

1. Знамя.
2. Эмблема.

3. Форма одежды - парадная, спортивная.
4. Перчатки х/б.
5. Вторая обувь.

Каждую команду сопровождает один руководитель. Заявку на питание необходимо предоставить за 3 дня до игры. Примерная сумма комплексного обеда в школьной столовой – 150 рублей.

5. Сроки и место проведения игры

Соревнования проводятся среди образовательных учреждений Сосьвинского городского округа на базе МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва **29 апреля 2023 года**.

Заявка (см. Приложение 4) на участие заверенная медицинским работником, подаётся **до 25 апреля 2023 года**.

За дополнительной информацией обращаться в МБОУ СОШ № 4 п.г.т. Сосьва, зам. директора по ВВР Червякова Евгения Александровна (тел. 4-41-93; 8953-382-50-72)

6. Программа проведения игры

Военно-историческая игра «Истоки» проходит в несколько этапов
(методические рекомендации в приложении):

1 этап – *Смотр строя и песни «Красив в строю, силен в бою!»*

(Приложение 1)

Статус командира: главный участник

2 этап – *Теоретический «Свердловская область - опорный край державы»*

(Приложение 2)

Статус командира: главный участник

3 этап – *Квест-игра «Вперед к Победе!»*

4 этап – *Эстафета по неполной разборке, сборке автомата Калашникова*

(Приложение 3)

Статус командира: руководитель, главный участник

Прибытие участников	09:00 - 09:30 ч.
Общее построение, приветствие участников	09:30 – 09:50 ч.
1.Смотр строя и песни «Красив в строю, силен в бою!»	10:00 – 10:45 ч.
2. Теоретический «Свердловская область - опорный край державы»	11:00 – 12:00 ч.
Обед	12:00 - 12: 30 ч.
3.Квест – игра на местности «Вперед к Победе!» ;	12:30 – 14:30 ч.
Эстафета по разборке автомата	14:30 – 15: 00 ч.

7. Определение результатов

Победителем игры является команда, набравшая наименьшую сумму мест в комплексном зачете. При равенстве сумм мест, предпочтение отдается команде, набравшей большее количество баллов в теоретическом конкурсе «Свердловская область - опорный край державы».

8. Награждение

Команды, занявшие призовые места в муниципальной военно-исторической игре, награждаются кубками и грамотами.

Организаторы имеют право изменить любой пункт данного положения.

Данное положение является вызовом на соревнования.

9. Состав жюри

Жюри будет сформировано из независимых экспертов

Приложение 1
к положению о проведении муниципальной
военно-исторической игры «Истоки»

1. Этап - Смотр строя и песни «Красив в строю – силен в бою!»

Строевые приёмы:

- выход командира на «исходную»;
- построение в одну шеренгу;
- выполнение команд «Становись», «Равняйся», «Смирно», «По порядку рассчитайся», «Равнение на середину»;
- доклад командира отделения судье о готовности к выполнению строевых приемов;
- ответ на приветствие главного судьи;
- возвращение командира в строй;
- выполнение команд «Становись», «Равняйся», «Смирно», «Вольно», «Заправиться», «Разойдись»;
- построение в одну шеренгу;
- размыкание и смыкание строя;
- расчёт по порядку, расчёт на «первый» - «второй»;
- перестроение из одной шеренги в две и обратно;
- повороты на месте;
- одиночная строевая подготовка – выход из строя, подход к начальнику, движение строевым шагом, повороты на месте, повороты в движении, отдавание воинского приветствия «Начальник справа», возвращение в строй (выполняют 2 человека от команды);
- прохождение строевым шагом;
- отдавание воинского приветствия в движении в составе команды;
- прохождение с песней;
- остановка команды по команде «Стой»;
- доклад командира команды судье об окончании выполнения строевых приемов.

Дополнение:

1. Каждый элемент (приём) программы оценивается по 5-бальной шкале (критерии оценки на данном этапе от 1 до 5 баллов). Максимальное количество баллов набранных командой – 75.




2. Действия командира оцениваются по 5-ти бальной шкале:

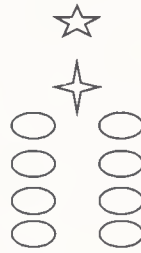
- выход командира на «исходную»;
- внешний вид;
- доклад главному судье;
- строевая выправка;
- общее командование и организация.

Максимальное количество баллов набранных командиром – 25.

Статус командира: главный участник.

Схема прохождения строем:

-  - командир;
-  - знаменосец;
-  - члены команды.



Команда, набравшая наибольшее количество баллов получает - 1 место.

Приложение 2
к положению о проведении муниципальной
военно-исторической игры «Истоки»

2 этап – Теоретический «Свердловская область - опорный край державы»

1. Командам необходимо знать:

- символы РФ и Свердловской области (гимн, флаг, герб);
- промышленность Свердловской области;
- географию Свердловской области (реки, озера, города, горы);
- историю г. Екатеринбурга и Свердловской области;
- знаменитые памятники Свердловской области;
- Героев России в Свердловской области.

2. Создать коллаж об одном из Героев России – уральце.

Критерии оценки работ:

- формат А1;
- текст не более 10%. (Отдельные фразы, цитаты, названия событий, годы);
- соответствие предложенной тематике;
- оригинальность используемых материалов для оформления;
- сюжет и композиция;
- визуальный стиль и гармоничное цветовое сочетание.

3. Командир должен знать биографию одного исторического деятеля Свердловской области, уметь донести информацию до слушателей (с опорой на коллаж).

Команда также должна владеть информацией, которую представляет командир.

Критерии оценивания выступления командира:

- знание материала;
- рассказ наизусть;
- культура устного ответа;
- выразительность речи;
- достаточная громкость;
- отчетливость произношения.

Максимальный результат – 5 баллов.

3 этап - Квест-игра «Вперед к Победе!»

На данном этапе участвует вся команда, которая проходит «Квест-игру» выполняя задания теоретической и практической направленности. Для прохождения квест-игры командам необходимо иметь спортивную форму, перчатки, удобную обувь.

Командам необходимо знать:

1. Азбуку Морзе.
2. Топографические знаки.

Командам необходимо уметь:

1. Производить неполную разборку и сборку автомата Калашникова, снаряжать магазин АК патронами, стрелять из пневматической винтовки;
2. Оказывать первую доврачебную помощь при кровотечениях, переломах конечностей, вывихов, а также проводить сердечно-легочную реанимацию на тренажере.
3. Работать с картой и компасом: топография, азимут, легенда карты.
4. Стрелять из пневматического оружия.

Для соревнований по стрельбе из пневматической винтовки, каждый член команды должен уметь стрелять из положения стоя, на расстоянии 10 м. **Команде иметь свою пневматическую винтовку (при возможности).**

Результаты участников определяются по сумме попаданий в цель. В командном зачете победитель определяется по наибольшей сумме попаданий командой в цель.

4 этап – Эстафета по неполной разборке, сборке автомата Калашникова.

В Эстафете по неполной разборке и сборке автомата Калашникова участвует 8 человек от команды, которые делятся на пары, первый участник в паре - разбирает автомат, второй участник - собирает автомат.

В это же время проходит конкурс командира, который собирает и разбирает автомат (на время). А так же один участник снаряжает магазин автомата Калашникова патронами (на время). Суммируется общее время команды. Командир оценивается отдельно. Участник снаряжавший магазин автомата оценивается отдельно (результат суммируется с общим командным временем на эстафете).

На квест-игре оцениваются правильно выполненные задания при прохождении. Баллы суммируются.

Приложение 4
к положению о проведении муниципальной
военно-исторической игры «Истоки»

Заявка на участие в муниципальной военно-исторической игре «Истоки»
среди образовательных учреждений Сосьвинского городского округа
по теме «Свердловская область - опорный край державы»

Образовательное учреждение			
Название команды			
Фамилия, имя (полностью) командира, год рождения		Год рождения	Виза врача
Фамилия, имя (полностью) членов команды, год рождения			
Руководители команды			

Приложение 5
к положению о проведении муниципальной
военно-исторической игры «Истоки»

Конкурс на «Лучшего командира» (проходит в течение всей игры)

Командир оценивается следующих этапах:

1. Умения разбирать, собирать автомат на время (лучшее время) - 5 баллов.
2. Результат на смотре строя и песни (лучший результат, см. Приложение 1) - 5 баллов.
3. Результат на теоретическом конкурсе (биография Героя России см. приложение 2) - 5 баллов

Максимальный набранный балл командира – 15 баллов.