



2026  ГОД ЕДИНСТВА
НАРОДОВ РОССИИ

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ»
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДСКОГО ОКРУГА
«ГОРОД КАСПИЙСК»
РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН**

Байрамова ул. 10 «г», г. Каспийск, 368300,
тел.(факс) +7(87246) 5-12-90 раб. +7(87246) 5-20-05
сайт: <https://ksp.siteuo.ru/>, e-mail: mku_kaspijsk@e-dag.ru

**Руководителям
общеобразовательных
организаций**

« 12 » 03 2026г. № 01-19/735

МКУ «Управление образования» направляет Положение о проведении муниципальной познавательной игры «Головоломка» среди десятиклассников общеобразовательных организаций города Каспийска в рамках музейного проекта «Время первых».

Игра проводится в два этапа:

Отборочный этап на базе школ – с 1 по 30 апреля 2026 года.

Финальный этап – май 2026 года.

К участию приглашаются обучающиеся 10 классов общеобразовательных организаций – держатели «Пушкинской карты».

В связи с вышеизложенным необходимо организовать участие команд каждой общеобразовательной организации города Каспийска.

Приложение: на 4 л. в 1 экз.

Начальник

Л. Абрамова

Лече

СОГЛАСОВАНО

Начальник
МКУ ГО «город Каспийск»
«Управление культуры, молодежной
политики, физической культуры,
спорта и туризма»
М. М. Магомедов



СОГЛАСОВАНО

Начальник
МКУ «Управление
образования» администрации
ГО «город Каспийск»
Д. Н. Абрамова



УТВЕРЖДАЮ

Директор
МБУ «Каспийский городской
краеведческий музей»

Е. С. Керимова



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении муниципальной командной познавательной игры «Головоломка» среди десятиклассников общеобразовательных учреждений города Каспийска в рамках музейного проекта «Время первых»

1. Общие положения

- 1.1. Положение определяет порядок организации и проведения муниципальной командной познавательной игры «Головоломка» среди десятиклассников общеобразовательных учреждений города Каспийска (далее – Игра), определяет цель, задачи, участников Игры, порядок определения победителей и призёров, награждение участников.
- 1.2. Познавательная игра – организационная форма, в процессе которой участники овладевают умениями и навыками, расширяют кругозор, проявляют эрудицию и логическое мышление.
- 1.3. Инициатором и организатором проведения Игры является МБУ «Каспийский городской краеведческий музей».
- 1.4. Соорганизаторы и партнёры Игры:
МКУ ГО «город Каспийск» «Управление культуры, молодежной политики, физической культуры, спорта и туризма»;
МКУ «Управление образования» администрации ГО «город Каспийск».

2. Цель и задачи Игры

- 2.1. Игра проводится с целью развития интереса обучающихся к интеллектуальным видам досуга, развития творческого мышления и интеллекта, умений слаженно работать в едином коллективе в условиях ограниченного времени.
- 2.2. Игра призвана решить следующие задачи:
 - создать образовательную среду, стимулирующую учащихся повышать свой интеллектуальный уровень, расширять кругозор;

- реализовать соревновательный интерес в интеллектуальной сфере, формировать навыки работать в команде;
- развивать творческий потенциал, коммуникативные компетенции обучающихся;
- воспитывать у детей интерес к культуре и изучению истории.

3. Организаторы Игры

Оргкомитет Игры – сотрудники МБУ «Каспийский городской краеведческий музей».

В полномочия Оргкомитета входит:

- разработка Положения о проведении Игры и внесение изменений в Положение;
- разработка конкурсных материалов;
- проведение Игры.

4. Сроки проведения Игры и участники

4.1. Игра проводится в два этапа:

- отборочный этап на базе школ – с 1 по 30 апреля 2026 г. Точная дата назначается представителем школы по согласованию с координатором от Оргкомитета.
- финальный этап – май 2026 г.

4.2. К участию приглашаются обучающиеся десятых классов общеобразовательных учреждений – держатели «Пушкинской карты».

4.3. В состав команды входит 5 школьников, имеющих билет на участие в музейном проекте «Время первых» (Приложение 1).

4.4. Количество команд – участниц отборочного этапа не ограничено. Минимальное количество команд в 1 школе – 5.

4.5. В финальном этапе от каждой школы участвует 1 команда – победитель отборочного этапа.

5. Порядок подготовки и проведения

5.1. Команда выбирает себе уникальное и оригинальное название.

5.2. Команда возглавляется капитаном, являющимся официальным представителем команды во время проведения Игры.

5.3. На финальном этапе команду сопровождает 1 руководитель, который несёт ответственность за жизнь и здоровье участников команды.

5.4. Руководитель команды имеет право присутствовать на Игре в качестве наблюдателя, но не является официальным представителем команды и не

имеет права требовать ознакомления с протоколами членов игрового жюри и принимать участие в обсуждении результатов Игры.

5.5. Предварительная подготовка участников к Игре не требуется.

6. Правила Игры

6.1. Игра состоит из пяти раундов, в каждом раунде по 6 вопросов (заданий). Вопросы показываются на экране и озвучиваются ведущим.

6.2. Раунды содержат вопросы и задания на общую эрудицию, творческие способности, внимательность, логику, сообразительность и на фактические знания по общеобразовательным предметам. По сигналу начинается отсчёт времени для обсуждения вопроса. Время обсуждения каждого вопроса составляет от 40 до 60 секунд. Команда обсуждает вопрос и варианты ответов и записывает ответ в «Лист ответов». По истечении времени раздаётся звуковой сигнал, переход к следующему заданию. В конце каждого раунда «Лист ответов» сдаётся игровому жюри.

6.3. За каждый правильный ответ команда получает 0,5 или 1 балл. За вопросы «с умножением» команда получает 2 балла при правильном ответе и теряет 2 балла при неправильном ответе.

6.4. Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам пяти раундов. В случае равенства баллов победитель определяется по сумме баллов «с умножением».

7. Подведение итогов Игры и награждение победителей

7.1. Итоги подводятся игровым жюри по результатам Игры.

7.2. По результатам отборочного этапа команда-победитель (1 место) и команды-призёры (2-3 место) награждаются дипломами, книгами и сувенирами, остальные команды получают сертификат участника Игры.

7.3. По результатам финального этапа команда-победитель (1 место) и команды-призёры (2-3 место) награждаются дипломами и ценными призами, остальные команды получают сертификат участника финала Игры.

7.4. Педагоги, подготовившие команды к участию в финальном этапе Игры, награждаются благодарственными письмами.

8. Контакты

Координатор проекта – Абдуллаева Анжела Сулеймановна 8-928-050-57-86

Приложение 1

к Положению о проведении муниципальной командной познавательной игры «Головоломка» среди десятиклассников общеобразовательных учреждений города Каспийска в рамках музейного проекта «Время первых»

Музейный проект «Время первых» – серия мероприятий, посвящённых достижениям отечественной науки и культуры, выдающимся россиянам. Проект помогает школьникам и студентам лучше усваивать материал, пробуждает интерес к истории и культуре, развивает критическое мышление и творческие навыки.

Каждый участник Игры должен приобрести билет по ссылке <https://kasp.radario.ru/events/2628041/tickets> или qr-коду:



Контроль билетов осуществляется непосредственно перед проведением Игры.