

ПОЛОЖЕНИЕ  
об Омской областной виртуальной молодежной  
краеведческой игре «Люби и знай свой край»

1. Общие положения

1.1. Омская областная виртуальная молодежная краеведческая игра «Люби и знай свой край» (далее – Игра) проводится ежегодно в Омском государственном историко-краеведческом музее (далее – ОГИК музей) с 2009 года.

1.2. Цель Игры: развитие познавательного интереса молодежи к истории и культуре родного края, путем распространения и популяризации краеведческих знаний.

1.3. Задачи Игры: повышение культурного уровня и творческой активности молодежи Омска и Омской области; популяризация форм интеллектуального досуга; формирование уважительного отношения к музейному предмету, как источнику исторических знаний, создание условий для поиска и развития творческого потенциала обучающихся.

2. Организаторы

2.1. Организатором Игры является ОГИК музей — осуществляет подготовку и проведение Игры, оставляет за собой право корректировки разделов Положения об Игре, форм и сроков её проведения, формирует жюри.

3. Участники

3.1. К участию в Игре приглашаются команды обучающихся общеобразовательных школ, лицеев, гимназий и учреждений дополнительного образования, студентов средних специальных и высших учебных заведений в возрасте от 14 до 20 лет.

3.2. Состав команды — 10 человек.

3.3. Количество команд от одного учреждения не ограничено.

4. Жюри

4.1. Состав жюри на всех этапах формируется из сотрудников ОГИК музея.

5. Основание для участия в Игре

5.1 Основанием для участия команды в Игре является заявка, отправленная на электронную почту организатора: onpd@sibmuseum.ru.

5.2. В заявке указывается следующая информация: административный округ г. Омска или район области; название образовательного учреждения; название команды; ФИО (полностью) участников Игры, класс или курс обучающихся; ФИО (полностью) руководителя команды, контактный телефон, электронная почта для обратной связи.

5.3. Игрокам необходимо оплатить участие согласно актуальному прейскуранту ОГИК музея.

## 6. Этапы и условия проведения Игры

6.1 Игра состоит из одного этапа, который проходит виртуально в виде различных интеллектуальных заданий, представленных на официальном сайте ОГИК музея: [sibmuseum.ru](http://sibmuseum.ru).

6.2. Игра проводится в феврале - апреле.

6.3. Выполненные задания команды отправляют по электронной почте: [onpd@sibmuseum.ru](mailto:onpd@sibmuseum.ru).

6.4. Список литературы и рекомендации к выполнению заданий размещаются на сайте ОГИК музея.

6.5. Участникам в рамках прохождения Игры предоставляется право посещения экспозиций или выставок, указанных в Информационном письме.

6.5. Жюри выставляют баллы командам за выполнение заданий.

6.6. По завершению Игры результаты размещаются на сайте ОГИК музея. Также результаты можно узнать по телефону 8 (3812) 31-47-47.

## 7. Награждение

7.1. По результатам Игры выявляются победители.

7.2. Если к участию в Игре будет заявлено не более 10 команд, то среди них определяется один победитель, занявший I место. Если к участию в Игре будет заявлено больше 10 команд, то по результатам Игры определяется три команды победителей, занявшие I, II и III места.

7.3. Награждение победителей Игры проходит после подведения итогов.

7.4. Для церемонии награждения победители Игры могут быть приглашены на мероприятия ОГИК музея.

7.5. Дополнительную информацию о награждении организатор может сообщить участникам после подведения итогов.

7.6. Размер призового фонда и перечень призов определяет организатор Игры.

7.7. Игроки получают электронные сертификаты об участии, а их руководители — электронные благодарственные письма.