**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 9 г.Березники**

**П О Л О Ж Е Н И Е
о краевой познавательной игре “Читая книг любимые страницы”**

1. **Общие положения.**

1.1. Настоящее Положение определяет цели и задачи краевой познавательной игры «Читая книг любимые страницы», порядок ее организации, проведения, подведения итогов и награждения победителей и призеров.

1. **Цели и задачи познавательной игры «Читая книг любимые страницы».**
	1. Рост читательской активности и компетентности, развитие читательских интересов, воспитание культуры чтения, популяризация детской литературы;
	2. Развитие творческого потенциала, выявление и поддержка талантливых и одаренных учащихся;
	3. Повышение значимости литературного творчества.
2. **Порядок организации и проведения конкурса.**
	1. Краевая познавательная игра «Читая книг любимые страницы»

проводится для учащихся 3-4 классов общеобразовательных учреждений. Количество и содержание заданий определяются решением жюри.

3.2. Информация о проведении и участии в игре «Читая книг любимые страницы», ее победителях и призерах является открытой.

* 1. Познавательная игра проводится **11** апреля 2019 года, начало в 13.00

часов на базе МАОУ гимназия № 9 (Пермский край, город Березники, ул.Потемина, 3). Предварительные заявки участников отправлять по электронной почте: sha-ina@yandex.ru.

* 1. Игра проводится по следующим номинациям:

- «Музыкальная шкатулка» (вопросы и задания формулируются в рамках предметов «музыка», «литературное чтение» и основаны на знании сказок А.С.Пушкина);

- «Волшебный клубок» (вопросы и задания формулируются в рамках предметов «литературное чтение»);

- «А ларчик просто открывался» (вопросы и задания основаны на знании басен И.А.Крылова);

- «Фильм! Фильм! Фильм!» (вопросы и задания посвящены детскому кинематографу – мультипликационные и художественные фильмы).

1. **Участники познавательной игры «Читая книг любимые страницы».**

4.1. Участниками игры являются учащиеся 3-4 классов общеобразовательных школ. Команда состоит из 5 человек (это могут быть учащиеся только 3-х классов, только 4-х классов или сборная команда, состоящая из учащихся 3-х и 4-х классов). Школа может выставить только одну команду.

1. **Подведение итогов, награждение победителей.**
	1. По результатам игры жюри определяются победители и призеры.
	2. Победителем познавательной игры считается команда, набравшая

наибольшееколичество баллов во всех номинациях. (Жюри подводит итоги по каждой номинации и по каждой номинации определяются победители и призеры). Призерами считаются команды, занявшие 2 и 3 места. Все участники игры получают сертификаты.

* 1. Критерии оценки результатов устанавливаются жюри.