

УТВЕРЖДАЮ:

Заместитель главы городского округа-
город Волжский Волгоградской области
_____ В.А. Чурекова
«_____» _____ 2026 г.

СОГЛАСОВАНО:

Председатель комитета по делам молодежи,
культуры и спорта администрации
городского округа – город Волжский
Волгоградской области

_____ А. В. Орехов
«_____» _____ 2026 г.

СОГЛАСОВАНО:

Исполняющий обязанности директора
муниципального учреждения «Волжский
музейно-выставочный комплекс»

_____ О. И. Кулакова
«_____» _____ 2026 г.

Положение о проведении интеллектуальной игры «Музейный код»

1. Общие положения

1.1. Положение о проведении интеллектуальной игры «Музейный код» (далее – игра «Музейный код») определяет порядок организации, проведения и подведения итогов игры для школьников и студентов города Волжского.

1.2. Игра «Музейный код» направлена на формирование активной гражданской позиции и патриотического сознания молодёжи, позволяет погрузиться в историю и географию города Волжского через решение логических задач и определение взаимосвязи между различными историческими фактами и событиями. Мероприятие позволяет узнать интересные события и вехи в истории родного края, в том числе через знакомство с подлинными артефактами из фондов муниципального учреждения «Волжский музейно-выставочный комплекс» г. Волжского (далее – МУ «ВМВК»).

1.3. Игра «Музейный код» проводится на территории филиалов МУ «ВМВК». Данное мероприятие проводится в формате командной игры «Брейн-ринг».

2. Цели и задачи.

2.1. Основной целью игры «Музейный код» являются формирование активной гражданской позиции и патриотического сознания молодёжи, а также повышение интереса к истории и географии родного края через интерактивные форматы.

2.2. Задачами проведения игры «Музейный код» являются:

- приобретение и расширение круга знаний об объектах, имеющих историко-культурное значение;
- формирование устойчивого интереса к музейной культуре;
- формирование у подрастающего поколения чувства уважения и любви к родному краю, бережного отношения к памятникам истории и культуры;
- способствование развитию образного и логического мышления, зрительного восприятия, внимания, навыков культуры поведения;
- развитие навыков командной работы, аналитического мышления и навыков быстрого принятия решений в нестандартной обстановке.

3. Учредители и организаторы.

3.1. Организатором игры «Музейный код» является МУ «ВМВК».

3.2. Партнёрами интеллектуальной игры являются:

– управление образования администрации городского округа — город Волжский Волгоградской области;

– комитет по делам молодёжи, культуры и спорта администрации городского округа — город Волжский Волгоградской области.

3.3. Оргкомитет игры «Музейный код» формируется из числа организаторов мероприятия и осуществляет:

- координацию и контроль общей организации игры «Музейный код»;
- утверждение программы работы;
- утверждение состава жюри;
- приём заявок и формирование списка участников.

4. Сроки проведения.

4.1. Игра «Музейный код» проводится в следующие этапы:

- подача заявок: с 15.09.2026 по 05.10.2026;
- проведение игры: с 06.10.2026 по 30.11.2026 (отбор финалистов);
- финал: с 02.12.2026 по 11.12.2026 (подведение итогов и награждение).

5. Условия участия и проведения игры.

5.1. В игре «Музейный код» могут принять участие школьники 6-11 классов и студенты в возрасте от 12 до 20 лет.

5.2. Участники обязаны ознакомиться с данным положением и правилами игры «Музейный код».

5.3. Команда состоит из 6 участников (игроков) из одного класса, параллели или группы. Команды делятся на две возрастные категории:

- «Группа А»: команды учащихся 6, 7, 8-х классов;
- «Группа В»: команды учащихся 9, 10, 11-х классов и студентов.

5.4. Для участия в игре «Музейный код» руководителю каждой команды необходимо предварительно подать заявку по телефону в отдел МУ «ВМВК» «Волжский историко-краеведческий музей»: 8 (8443) 41-48-41 в сроки, указанные в п. 4.1.

При подаче заявки нужно сообщить следующие данные:

- название учебного учреждения;
- класс/группу;
- планируемую дату участия;
- ФИО руководителя;
- контактный телефон.

Подача заявок проводится с понедельника по пятницу с 09:00 до 18:00 часов. В случае изменения указанного графика об этом заблаговременно будет сообщено в социальных сетях учреждения.

5.5. После подачи заявки по телефону и подтверждения участия члены команды могут приобрести регистрационный билет участника. Покупка билета осуществляется по ссылке: <https://clck.ru/3UzgZ3> либо по QR-коду (приложение 1). Мероприятие реализуется в рамках программы «Пушкинская карта».

Руководитель команды (педагог) оплату регистрационного билета не производит.

5.6. Каждая команда должна иметь название, а также приветствуется наличие отличительных знаков: атрибутика, шарфы, косынки, значки, футболки и т. п.

5.7. Участники команды обязаны прибыть к началу игры в заранее оговоренные дату и время, не позднее чем за 10 минут до указанного часа. По прибытии на стартовую локацию необходимо предъявить ответственному представителю приобретённый билет регистрационный в электронном виде (на экране устройства), либо в распечатанном формате.

5.8. Для участия в игре «Музейный код» каждый участник команды должен подписаться на сообщества МУ «ВМВК» в «ВКонтакте» или «Мам».

5.9. Каждой команде на старте необходимо выбрать капитана.

5.10. Игра «Музейный код» – это командная интеллектуальная игра, викторина в формате «Брейн-ринг», где три или более команд одновременно соревнуются (каждая в своей группе согласно п.5.3) в скорости и подачи правильных ответов на вопросы ведущего. В финал проходит команда, которая в отборочном турнире наберёт наибольшее количество баллов.

5.11. В ходе игры командам предстоит ответить на 20 вопросов из разных областей знаний. Вопросы зачитываются ведущим последовательно, по одному. После оглашения вопроса командам даётся 2 минуты на обсуждение и формирование версии ответа.

5.12. Правила фиксации ответов:

- ответы фиксируются только в специальных бланках, выданных командам перед началом игры;

- заполнять бланк и сдавать его жюри вправе только капитан команды.

5.13. Во время игры участникам запрещено пользоваться сотовыми телефонами, смартфонами, умными часами и другими гаджетами.

6. Критерии оценивания.

6.1. За каждый правильный ответ команда получает баллы, за неверный-теряет. В финал проходит команда, набравшая наибольшее количество баллов.

6.2. По итогам первого тура команды, не прошедшие в финал, награждаются дипломами за участие (в электронном виде). Каждый участник такой команды получает сертификат на бесплатное разовое посещение постоянных экспозиций МУ «ВМВК» до 30.12.2026.

6.3. В финале участвуют команды, набравшие наибольшее количество победных баллов, отдельно по каждой возрастной категории. Подведение итогов и награждение проводится раздельно с учётом возрастных категорий участников.

7. Подведение итогов. Награждение.

7.1. Для проведения игры и подведения итогов «Музейный код» формируется экспертное жюри.

7.2. Экспертное жюри формируется из числа организаторов мероприятия, специалистов, обладающих профессиональным опытом и знаниями.

7.3. Результаты игры протоколируются экспертным жюри. Итоговое решение экспертного жюри является окончательным и пересмотру не подлежит. Протокол финальной игры публикуется на сайте МУ «ВМВК».

7.4. Победителем игры «Музейный код» становится команда, которая в финальном испытании даст верные ответы на ряд вопросов за наименьшее время и наберёт наибольшее количество баллов.

7.5. Команды победители в каждой возрастной группе получают дипломы и ценные призы. Все затраты на проведение мероприятия и призовой фонд покрываются за счёт средств МУ «ВМВК».

8. Контактная информация.

Место проведения: 404130, Волгоградская обл., г. Волжский, ул. Чайковского, 15, отдел МУ «ВМВК» «Волжский историко-краеведческий музей».

Контакты:

Телефон: 8 (8443) 41-48-41.

E-mail: volzh_mvkh@volganet.ru

Официальный сайт: <https://museum-vlz.ru/>

Контактное лицо по общим вопросам организации и проведения игры: Кривец Светлана Викторовна, заведующий отделом МУ «ВМВК» «Волжский историко-краеведческий музей».

Приложение 1
к положению о проведении
интеллектуальной игры «Музейный код»

Ссылка для оплаты регистрационного билета <https://clck.ru/3Uzgz3>

QR-код для оплаты регистрационного билета

