



## Республиканская интеллектуальная игра для старших школьников «Россия и Эстония. Две линии судьбы»

### Положение

#### 1. Цели и задачи

- повышение у учащихся интереса к русской культуре в Эстонии;
- развитие представления о сотрудничестве эстонских и российских деятелей культуры;
- развитие интеллектуального и творческого потенциала учащихся;
- развитие цифровой компетенции учащихся.

#### 2. Участники игры

От каждой школы в игре принимает участие 1 команда из 5 человек - учащихся 9-12-х классов.

Предварительной подготовки не требуется.

#### 3. Регистрация

Зарегистрировать команду следует до 4 марта включительно по адресу [natabirs@gmail.com](mailto:natabirs@gmail.com)

Данные для регистрации:

- Школа
- Имена и фамилии участников
- Адрес электронной почты педагога или лидера группы, куда организаторы пришлют ссылку для игры

#### 4. Условия игры

По Google-ссылке команда получает перечень вопросов и заданий разного уровня сложности.



Вопросы и задания связаны с прошлой и нынешней жизнью и деятельностью известных представителей русской культуры в Эстонии.

Область вопросов: литература, изобразительное искусство, кинематограф, музыка, архитектура.

*У команды есть право на поиск информации в Интернете.*

Время для выполнения заданий ограничено и составляет 45 минут.

*Команда самостоятельно собирается в электронной среде (например, планирует и открывает конференцию в среде zoom.us, skype или др.), а ответы фиксирует и отправляет в присланной для игры Google-форме.*

Игра командная – участники набирают баллы в командный зачет.

## **5. Место и время проведения**

11 марта

Электронная среда

Начало игры в 15:00

## **6. Подведение итогов**

Итоги игры подводятся членами компетентного жюри, куда входят учителя литературы, истории, музыки, искусства, инфотехнологий.

Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

## **7. Награждение**

Дипломы и призы организаторами будут отправлены в школы.