

Министерство образования Свердловской области
государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Свердловской области
«Ирбитский мотоциклетный техникум» (ГАПОУ СО «ИМТ»)



УТВЕРЖДАЮ
И.о. Директор ГАПОУ СО «ИМТ»
Е.С. Прокопьев
«20» октября 2025 г.
МП

РЕГЛАМЕНТ
ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ – ГОЛОВОЛОМКИ,
ПОСВЯЩЕННОЙ МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ ШКОЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК
В ГАПОУ СО «ИМТ»

Номер документа	СП-07-2025-№ <u>09</u>
Документ вводится	Впервые

г. Ирбит
2025 год

РАССМОТРЕНО

методическим объединением
педагогических работников
ГАПОУ СО «ИМТ»
Протокол № 3 от «14» октября 2025 г.

Утверждено и введено в действие приказом
директора ГАПОУ СО «ИМТ»
№ 441-од от «20» октября 2025 г.

**РЕГЛАМЕНТ
ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ – ГОЛОВОЛОМКИ,
ПОСВЯЩЕННОЙ МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ ШКОЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК
В ГАПОУ СО «ИМТ»**

Составитель:

Е.В. Гладышева, педагог-библиотекарь ГАПОУ СО «ИМТ»
Т.Н. Вебер, преподаватель ГАПОУ СО «ИМТ»

Регламент проведения мероприятия литературной игры – головоломки, посвященной Международному дню школьных библиотек определяет порядок организации и проведения, подведения итогов, определение победителей

ГАПОУ СО «ИМТ», 2025

**РЕГЛАМЕНТ
ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ – ГОЛОВОЛОМКИ,
ПОСВЯЩЕННОЙ МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ ШКОЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК
В ГАПОУ СО «ИМТ»**

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения	4
2. Предмет игры	4
3. Цели и задачи	4
4. Комиссия	4
5. Порядок и сроки проведения	4
6. Подведение итогов	5
7. Прочие условия	5

РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ИГРЫ – ГОЛОВОЛОМКИ, ПОСВЯЩЕННОЙ МЕЖДУНАРОДНОМУ ДНЮ ШКОЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК В ГАПОУ СО «ИМТ»

1. Общие положения

- Регламент определяет порядок организации и проведения мероприятия, подведения итогов, определения победителей и призеров из числа участников-обучающихся ГАПОУ СО «Ирбитского мотоциклетного техникума».
- Общие вопросы организации и проведения мероприятия литературной игры решаются организатором педагогом – библиотекарем.
- Место проведения информационно-библиотечный центр ГАПОУ СО «Ирбитский мотоциклетный техникум».
- Литературная игра проводится с целью развития познавательного интереса к литературе, укрепить знания о произведениях и героях, а также тренировать логическое мышление, внимание и память.

2. Предмет игры

Предметом литературной игры-головоломки является зашифрованная информация о литературном произведении или авторе, которая представлена в виде иллюстраций, эпиграфов, филвордов. Игра включает расшифровку названий книг, имен героев или других элементов сюжета с помощью логических задач.

3. Цели и задачи

- Повторение и закрепление знаний о литературных произведениях и их авторах;
- Обучение анализу прочитанного, развитие способности к творческому поиску и применению знаний в новых условиях;
- Воспитание умения работать в группе, взаимовыручки и сотрудничества;
- Получение положительных эмоций и удовольствия от процесса обучения и игры.

4. Комиссия

Для подведения итогов игры сформирована комиссия, в состав которой входят педагог дополнительного образования, педагог-организатор, преподаватель русского языка и литературы, педагог-библиотекарь, методист.

5. Порядок и сроки проведения

1 этап - Игра состоит из 9 заданий направленных на закрепления пройденного материала, вспомнить названия произведений, содержания книг,

имена писателей, биографии, литературные термины, понятия и многое другое. Сроки реализации игры в период с 23 октября по 27 октября, с 25 по 29 мая.

2 этап – Решение комиссии оформляется в сводном протоколе, подписанное членами комиссии. Комиссия не комментирует принятые решения.

3 этап – награждение победителей и участников игры.

- Награждение победителей проходит сразу после проведения литературной игры.
- Победители/призеры награждаются грамотами Автономного учреждения.

6. Подведение итогов

- Проверку бланков ответов игры осуществляет комиссия. Функции комиссии:

- осуществление проверки и оценки выполненных заданий с использованием инструментария, разработанного организатором;

- ведение протокола по результатам представленных работ в заданной структуре;

- определение победителей, призеров представление списка победителей для награждения.

- Награждение проводится по результатам проведения игры.

7. Прочие условия

Результаты литературной игры – головоломки в виде новостной информации размещаются на сайте ГАПОУ СО «Ирбитского мотоциклетного техникума», в социальной сети ВКонтакте на официальной странице Автономного учреждения.