

**Проект положения
о проведении сетевой краеведческой игры
«Знаешь ли ты свой город? Школа юных экскурсоводов»**

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение о проведении сетевой краеведческой игры «Знаешь ли ты свой город? Школа юных экскурсоводов» (далее – игра) определяет цели, задачи, сроки и порядок проведения игры, состав участников, требования к работам и критерии их оценивания, порядок определения победителей.
- 1.2. Игра проводится с использованием дистанционных образовательных технологий в среде коллективного проектирования Рыбинск-Wiki (<http://iocryb.ru:1122/mediawiki>).
- 1.3. Организаторами игры являются Департамент образования Администрации городского округа город Рыбинск Ярославской области и МУ ДПО «Информационно-образовательный Центр».
- 1.4. Информация об игре размещается на сайте системы общего образования городского округа город Рыбинск (<http://edu.rybadm.ru/>), в официальной группе «МУ ДПО «Информационно-образовательный Центр» в ВК (<https://vk.com/club192879689>), работы участников – на виртуальной площадке игры в Рыбинск-Wiki (http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Школа_юных_экскурсоводов)

2. Участники сетевой Игры

- 2.1. В игре могут принимать участие сборные команды учащихся образовательных организаций, под руководством педагога. Состав команды – до 5 человек. Категория участников – учащиеся 5-8-ых классов.

3. Цели, задачи сетевой Игры

- 3.1. Игра направлена на организацию сетевого взаимодействия учащихся с целью содействия формированию гражданской идентичности школьников средствами краеведения.

Задачи:

- выявить уровень краеведческих знаний и возможность их применения;
- повысить познавательную активность школьников в области краеведения;
- создавать условия для выявления и развития творческих способностей учащихся;
- развивать у учащихся информационно-коммуникационные компетентности;
- содействовать организации творческого взаимодействия и сотрудничества учащихся и педагогов с использованием сетевых технологий через участие в сетевой игре;

- создавать условия для освоения инструментов открытого информационно-образовательного пространства для представления результатов.

4. Сроки и порядок проведения Игры

Игра проводится с 24 февраля по 31 марта 2022 года.

4.1. *Подготовительный этап (с 24 февраля по 28 февраля):*

- сбор заявок на участие в игре;
- регистрация на виртуальной площадке Рыбинск-Wiki.

4.2. *I этап. «Мини-презентация – визитка» (с 01 марта по 09 марта):*

Команды создают визитную карточку в форме презентации, фото-коллажа, селфи, видеосюжета и другое: название и девиз команды, соответствующие теме игры, рассказ о себе, с использованием фото, картинок, стихов собственного сочинения и т.д. Команды размещают визитку в одном из сервисов сети Интернет по выбору (Облако Mail.ru, Яндекс.Диск, видеохостингах и др.), а ссылку – на виртуальной площадке игры.

4.3. *II этап. «Роль личности в истории» (с 10 марта по 11 марта):*

Командам предлагается познакомиться с биографией исторических личностей, их вклад в развитие общества: Александр Невский, Фёдор Ушаков, Серафим Вырицкий. Задание: пройти тематический тест.

4.4. *III этап. «Найди памятники архитектуры, связанные с исторической личностью в твоём городе» (с 12 по 16 марта):*

Команды выполняют коллективное фото на фоне архитектурного памятника исторической личности: Александр Невский, Фёдор Ушаков, Серафим Вырицкий.

4.5. *IV этап. «Юные экскурсоводы: разработка туристического маршрута экскурсии по любимым местам, связанным с одной из представленных личностей» (Александр Невский, Фёдор Ушаков, Серафим Вырицкий) (с 17 по 25 марта):*

Участникам команд предлагается разработать и представить виртуальную экскурсию по любимым местам своего родного города, связанным с одной из представленных личностей. То есть выступить в роли экскурсоводов. Сделать рекламу своему маршруту и убедить остальных участников игры проголосовать за него.

Работа IV этапа включает:

- виртуальная экскурсия должна содержать маршрут и краткое описание экскурсии (текстовый документ, презентация, видео);

- реклама экскурсионного маршрута (может быть представлена в виде стихотворения, презентации, агитационного плаката, небольшого видеоролика и т.д.);
- голосование за один понравившийся маршрут участников игры (соперников).

4.6. V этап. «Своя игра»:

Пройдёт 28 марта в системе видеоконференцсвязи. Вопросы будут представлены на знание роли исторической личности в общественном развитии (список личностей связан с историей, философией, религией нашей страны)

4.7. Рефлексия участия в игре (с 29-31 марта):

Командам предлагается оставить комментарий на «Стене пожеланий». Рассказать о своём участии в игре, своих впечатлениях, что нового узнали, чему научились, написать пожелания участникам игры (соперникам). Изучить представленные виртуальные экскурсии команд и проголосовать за одну понравившуюся у соперников.

4.8. Оценочный этап (с 24 февраля по 31 марта):

- оценка конкурсных работ членами экспертных комиссий по итогам каждого этапа;
- подведение итогов;
- размещение результатов на площадке игры.

5. Условия участия в игре

- 5.1. Заявка на участие в игре (Приложение 1), согласие родителей (законных представителей) на сбор, хранение, обработку, уничтожение персональных данных несовершеннолетнего ребёнка (Приложение 2), распространение и публикацию персональных данных несовершеннолетнего ребёнка (Приложение 3), согласий педагогов-наставников на сбор, хранение, обработку, уничтожение персональных данных (Приложение 4), распространение и публикацию персональных данных (Приложение 5) (цветные скан-копии или фотографии документов) отправляются организаторам игры на электронный адрес konkurs-iocryb@mail.ru
- 5.2. Выполненные работы размещаются участниками в одном из сервисов сети Интернет по выбору (Облако Mail.ru, Яндекс.Диск, видеохостингах и др.), а ссылки – на виртуальной площадке игры (http://iocryb.ru:1122/mediawiki/index.php/Школа_юных_экскурсоводов). Ссылки на размещённые материалы должны открываться без ввода логина и пароля.
- 5.3. Участие в игре бесплатное.

6. Требования к работам участников Игры

- 6.1. При выполнении работы необходимо соблюдение законов Российской Федерации часть IV раздела VII «Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации» Гражданского Кодекса Российской Федерации, федеральным законом от 27.07.2006 N 149-ФЗ (ред. от 13.07.2015) "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 10.01.2016). Ответственность за нарушение авторских прав несет участник, направляющий работу на конкурс.
- 6.2. Объём скачиваемого файла работы для оценки членами экспертной комиссии должен быть не более 50 Мб и воспроизводиться стандартным программным обеспечением (Windows, MS Office, OpenOffice.org). Видеофайлы должны быть в форматах mp4 или avi.

7. Критерии оценивания

7.1. Критерии оценки I этапа игры:

- соответствие работы тематике конкурса;
- авторская оригинальность;
- творческий подход;
- эстетичность оформления материалов.

Каждый критерий оценивается от 0 до 3 баллов, итог определяется суммой баллов.

7.2. Критерии оценки II этапа игры:

- правильность;
- полнота ответа;
- грамотная речь.

Каждый правильный ответ – 1 балл. Полнота ответа оценивается от 0 до 3 баллов. Итог определяется суммой баллов.

7.3. Критерии оценки III этапа игры:

- соответствие работы тематике конкурса;
- авторская оригинальность;
- творческий подход, красочность;
- эстетичность оформления материалов;
- освоение сервисов сети Интернет.

Каждый критерий оценивается от 0 до 3 баллов, итог определяется суммой баллов.

7.4. Критерии оценки IV этапа игры:

- соответствие работы тематике конкурса;
- авторская оригинальность;
- творческий подход;
- эстетичность оформления материалов;
- полнота выполнения задания.

Каждый критерий оценивается от 0 до 3 баллов, итог определяется суммой баллов. Также учитываются результаты онлайн-голосования (взаимооценивания).

7.5. Критерии оценки V этапа игры:

- полнота и правильность ответов;
- грамотная речь;
- использование сервисов сети Интернет.

Каждый критерий оценивается от 0 до 3 баллов, итог определяется суммой баллов.

7.6. Критерии оценки VI этапа игры:

- авторская оригинальность;
- умение грамотно и творчески оформить свой отзыв;
- использование сервисов сети Интернет.

Каждый критерий оценивается от 0 до 3 баллов, итог определяется суммой баллов.

8. Подведение итогов сетевой игры

- 8.1. Оценивание работ участников и подведение итогов происходит на каждом этапе игры.
- 8.2. Дипломами победителей и призёров награждаются участники, набравшие, наибольшее количество баллов в каждой возрастной категории.
- 8.3. Руководители команд награждаются благодарственными письмами.