

СОГЛАСОВАНО
Начальник отдела образования
администрации Невского района


Л.И. Чалганская
«__» _____ 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Директор ГБУ ИМЦ Невского района


Г.И. Осипенко
«__» _____ 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ лицей № 329
Невского района Санкт-Петербурга


О.А. Беляева
«10» 06 / 2023 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении интерактивной игры-веб-квеста
«Путешествие во времени»

Санкт-Петербург
2023 г.

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи интерактивной игры-веб-квеста «Путешествие во времени» (далее – Игра), а также порядок ее проведения.

1.2. Организация Игры направлена на реализацию Государственной «Концепции общенациональной системы выявления и развития молодых талантов» (утв. Президентом РФ 03.04.2012 № Пр-827), положений «Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года» (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.02.2016 № 326-р), «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р). Игра проводится в рамках реализации проекта «Школа возможностей» Программы развития системы образования Невского района Санкт-Петербурга.

1.3. Настоящее положение об Игре (далее – Положение) устанавливает цели задачи, определяет права и обязанности организаторов и участников Игры.

1.4. Методическое сопровождение Игры осуществляет Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Невского района Санкт-Петербурга (далее – ГБУ ИМЦ Невского района Санкт-Петербурга).

2. Цели и задачи Игры

2.1. Цель Игры:

Развитие и пропаганда интерактивных компьютерных технологий как средства интеллектуального развития обучающихся.

2.2. Задачи Игры:

- обмен опытом и результатами деятельности обучающихся в использовании интерактивных технологий;
- применение интерактивных технологий в образовательной и внеурочной деятельности;
- развитие творческих способностей обучающихся, воспитанию чувства патриотизма, любви к Отечеству, русскому языку, истории;
- формирование позитивной самооценки у обучающихся, основанной на реализации своего познавательного потенциала, собственных способностей через применение ИКТ;
- стимулирование интереса к познавательной деятельности у обучающихся общеобразовательных учреждений;
- выявление одаренных детей;
- развитие сотрудничества и расширение взаимодействия между обучающимися и педагогами общеобразовательных организаций Невского района Санкт-Петербурга.

3. Организаторы Игры

3.1. Учредители Игры – отдел образования администрации Невского района Санкт-Петербурга и ГБУ ИМЦ Невского района Санкт-Петербурга.

3.2. Организатор Игры – государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей №329 Невского района Санкт-Петербурга (далее – ГБОУ лицей № 329).

3.3. Соорганизаторы Игры: Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования (СПб АППО)

3.4. Организатор оставляет за собой возможность привлечения социальных партнеров (общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования детей) для реализации поставленных целей и задач в рамках Игры.

3.5. Для организации и проведения Игры и работы жюри из числа представителей организаторов создается Оргкомитет Игры (далее – Оргкомитет) (Приложение 1).

3.6. Председателем Оргкомитета является директор ГБОУ лицей №329 Беляева Ольга Александровна

3.7. Функции Оргкомитета Игры:

- разработка и утверждение программы проведения этапов Игры;
- разработка форм информационных материалов для участников Игры;
- рассмотрение заявок и принятие решений о допуске к участию в Игре;
- определение критериев и методики оценки заданий Игры;
- рассмотрение конфликтных ситуаций, которые могут возникнуть при проведении Игры;

3.8. Состав жюри Игры формируется из методистов ИМЦ, педагогических работников ОУ Невского района.

3.9. Председателем жюри является директор ИМЦ Галина Ивановна Осипенко.

3.10. Жюри Игры оценивает выбор и качество исполнения участников, творческий подход образовательных организаций при подготовке к Игре, определяет победителя и призеров Игры.

3.11. Состав жюри определяется по каждой номинации и публикуется на сайте организатора Игры <http://school329.spb.ru/> не позднее **5 мая 2024 года**.

4. Участники Игры

4.1. К участию в Игре приглашаются команды, состоящие из обучающихся 7 классов общеобразовательных учреждений Невского района Санкт-Петербурга; (далее – ГБОУ);

4.2. Участники Игры вместе с заявкой предоставляют согласие на обработку персональных данных в электронной форме (Приложение 2, 3, 4) на адрес электронной почты координатора Игры Зилинских Анны Васильевны (annazilinskih@mail.ru).

4.3. Команда участников Игры включает до 12 человек:

- **Капитан**, который будет координировать работу всей команды;
- **Штурман**, который прокладывает маршрут и оформляет отчеты о путешествии;
- **Математик (2 человека)**, для выполнения необходимых расчётов и решения задач;
- **Историк (2 человека)**, хорошо ориентирующийся в проблемах истории;
- **Литератор (2 человека)**, умеющий интересно изложить информацию;
- **Географ (2 человека)**, хорошо ориентирующийся во времени и пространстве;
- **Иллюстратор (1-2 человека)** – чертёжник, который помогает штурману оформлять отчеты о путешествии и строит схему маршрута.

4.4. Команда принимает участие под руководством наставника-учителя ГБОУ участников Игры.

5. Правила Игры

5.1. Игра проводится в онлайн-формате по адресу

<http://dsr.school329.spb.ru/quest/index.html>

5.2. **График проведения игры «Путешествие во времени»**

Дата	Мероприятие
06.02.2024 – 12.02.2024	Заявка на участие: (информация о подаче Заявки размещена в разделе «Подготовка к путешествию» Задание 1 на сайте Игры)
13.02.2024 – 26.02.2024	Представление команды: выполнение презентации команды (информация о выполнении презентации размещена в разделе «Подготовка к путешествию» Задание 2, 3 на сайте Игры)
06.02.2024 – 26.02.2024	Разработка проекта «Машины времени»: выполнение задания инженерами команд (информация о выполнении задания инженеров размещено в разделе «Подготовка к путешествию» Задание 4 на сайте Игры)

09.03.2024 – 10.03.2024	Знакомство участников и представление команд в формате видеоконференции: представление команд в творческой форме (до 5 минут), представление проекта «Машины времени» (до 5 минут)
13.03.2024 – 14.04.2024	Путешествие 1. История (2 человека от команды): информация о выполнении задания по Путешествию размещены в разделе «Путешествие 1» и «Отчет о Путешествии 1» на сайте Игры
13.03.2024 – 14.04.2024	Путешествие 2 . География (2 человека от команды): информация о выполнении задания по Путешествию размещены в разделе «Путешествие 2» и «Отчет о Путешествии 2» на сайте Игры
13.03.2024 – 14.04.2024	Путешествие 3. Русский язык и литература (2 человека от команды): информация о выполнении задания по Путешествию размещены в разделе «Путешествие 3» и «Отчет о Путешествии 3» на сайте Игры
13.03.2024 – 14.04.2024	Путешествие 4. Математика и информатика (2 человека от команды): информация о выполнении задания по Путешествию размещены в разделе «Путешествие 4» и «Отчет о Путешествии 4» на сайте Игры
Информация о дате проведения сообщается не позднее 21.04.2024	Итоговая видеоконференция команд «Своя игра», конкурс капитанов: информация о сроках видеоконференции и конкурса капитанов сообщается участникам по электронной почте наставника-учителя.

5.3. На подготовительном этапе Игры участники выполняют задания.

5.3.1. Задание 1 – Регистрация.

Для участия в Игре наставник-учитель заполняет заявку

https://docs.google.com/forms/d/14Cuhap3Aprv1cgnN3qN0ARW1dwo_kOtMXZD8OaSqAmc/edit

Очередность получения организаторами заполненной заявки соответствует номеру маршрута, по которому участникам предстоит отправиться в Путешествие. Очередность будет сообщена наставнику-учителю и отражена в Турнирной таблице.

5.3.2. Задание 2

Участникам команды придумать название, девиз и распределить роли между участниками команды:

– **Капитан:** планирует работу всей команды, прокладывает маршрут на карте и рассчитывает расход топлива, вместе с инженером оформляет слайд с решением задачи о расходе топлива к каждому Путешествию.

– **Инженер:** разрабатывает проект «Машины времени» и представляет его на видеоконференции, а также помогает капитану в прокладывании маршрута и расчете топлива.

– **Историки:** отправляются в Путешествие № 1 и готовят отчет о его выполнении (2 человека от команды).

– **Географы:** отправляются в Путешествие № 2 и готовят отчет о его выполнении (2 человека от команды).

– **Литераторы:** отправляются в Путешествие № 3 и готовят отчет о его выполнении (2 человека от команды).

– **Математик и информатик:** отправляются в Путешествие № 4 и готовят отчет о его выполнении (2 человека от команды).

5.3.3. Задание 3

Участникам команды необходимо подготовить презентацию команды и прислать координатору Игры Зилинских Анне Васильевне, заместителю директора по УВР (информатика) ГБОУ лицея № 329 по адресу annazilinskih@mail.ru в установленные сроки. Презентации всех команд будут размещены на странице «Участники игры» в интерактивной презентации. Требования к презентации команды: на слайдах (1-3) должна присутствовать информация о номере школы, названии команды-экипажа, девиз, краткая информация о составе команды и о самих членах команды.

5.3.4. Задание 4

Задание для будущих инженеров. Предлагается придумать и изобразить машину, на которой экипаж отправится путешествовать во времени. К чертежу или рисунку машины времени необходимо добавить описание принципа ее работы. Чертеж или рисунок машины времени можно выполнить на бумаге, а затем отсканировать и прислать вместе с описанием Зилинских Анне Васильевне, координатору Игры по адресу annazilinskih@mail.ru в установленные сроки.

5.4. По завершении подготовительного этапа проводится видеоконференция с целью представления команд и представления проекта «Машины времени»: представление команд в творческой форме (до 5 минут), представление проекта «Машины времени» (до 5 минут) и ответы на вопросы членов жюри (до 3 минут).

5.5. На втором этапе каждая команда участников отправляется в 4 Путешествия, связанные с выполнения заданий по русскому языку и литературе, истории, географии и информатике. Каждое Путешествие представляет собой выполнение заданий по одному из маршрутов: расчет топлива для совершения Путешествия, знакомство с информацией по теме Путешествия и выполнение отчета по итогам Путешествия. К каждому Маршруту даны ссылки на материалы по теме Путешествия и вспомогательные вопросы для выполнения Отчета по итогам Путешествия. Отчет о Путешествии выполняется в виде 4-5 слайдов презентации, которая отправляется в установленные сроки Координатору Игры Зилинских Анне Васильевне на адрес annazilinskih@mail.ru.

5.6. Критерии оценивания работ

5.6.1. Представление (страница команды) оценивается:

Критерий	Min балл	Max балл
Полнота, представленной информации	1	2
Творческий подход	1	3
Соблюдение сроков	1	3
ИТОГО	3	8

5.6.2. Очное представление команды оценивается:

Критерий	Min балл	Max балл
Полнота, представленной информации	1	3
Творческий подход	1	3
ИТОГО	2	6

5.6.3. Проект машины времени оценивается:

Критерий	Min балл	Max балл
Идея проекта, творческий замысел	1	2
Техническое решение путешествия во времени	1	3
Представление проекта	1	3
Творческий подход	1	3

ИТОГО	4	11
--------------	----------	-----------

5.6.4. Отчёт о путешествии

Критерий	Min балл	Max балл
Решение задачи	1	2
Соответствие плану задания	1	2
Содержательность ответа	1	3
Творческий подход	1	3
Соблюдение сроков	1	2
ИТОГО	5	12

5.6.5. «Своя игра», конкурс капитанов оцениваются:

Критерий	Min балл	Max балл
Верность решения каждой задачи	1	10
ИТОГО	1	10

5.7. Результаты оценок вносятся в турнирную таблицу https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eSwx3W7H34_5JTVk00VcwpQQStt2tZR4HECd7zj8480/edit?folder=0AJTStsXnQgryUk9PVA&pli=1#gid=0

5.8. На третьем этапе Игры проводится Итоговая видеоконференция команд «Своя игра», конкурс капитанов.

6. Подведение итогов и награждение победителей

6.1. Итоги Игры подводятся на Итоговой видеоконференции, точная дата и время проведения которой будут сообщены не позднее, чем за 7 дней до ее проведения.

6.2. О месте и времени вручения дипломов будет сообщено не позднее **05 мая 2024 года**.

**Состав организационного комитета
по подготовке и проведению игры – веб-квеста «Путешествие во времени»**

1. Беляева Ольга Александровна, директор ГБОУ лицей № 329 Невского района Санкт-Петербурга
2. Ставицкая Елена Александровна, заместитель директора по УВР ГБОУ лицей № 329 Невского района Санкт-Петербурга
3. Путькина Галина Константиновна, учитель информатики ГБОУ лицей № 329 Невского района Санкт-Петербурга

Приложение 2
к Положению о проведении
интерактивной игры-веб-квеста
«Путешествие во времени»

СОГЛАСИЕ
НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ
для участников до 14 лет

Я, родитель (законный представитель)

_____ (Ф.И.О. ребенка)
_____ даты рождения, обучающегося _____ класса _____

_____ (полное наименование ОУ)
в соответствии с Федеральным законом РФ «О персональных данных», №152-ФЗ от 27.07.2006 даю свое согласие на обработку в Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Невского района Санкт-Петербурга (юридический адрес: Санкт-Петербург, ул. Бабушкина, д.42, к.4), предоставленных персональных данных моего ребенка, а также публикацию фото и видеоматериалов с его участием по итогам проведения интерактивной игры-веб-квеста «Путешествие во времени» среди обучающихся общеобразовательных учреждений, общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования Невского района Санкт-Петербурга.

Ф.И.О. _____
родителя (законного представителя)

« _____ » _____ 202__ г. _____ / _____ /

Приложение 3
к Положению о проведении
интерактивной игры-веб-квеста
«Путешествие во времени»

**СОГЛАСИЕ
НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ
для участников от 14 лет**

Я, _____
(Ф.И.О.)
_____ даты рождения, обучающийся _____ класса _____

(полное наименование ОУ)

в соответствии с Федеральным законом РФ «О персональных данных», №152-ФЗ от 27.07.2006 даю свое согласие на обработку в Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Невского района Санкт-Петербурга (юридический адрес: Санкт-Петербург, ул. Бабушкина, д.42, к.4), предоставленных персональных данных, а также публикацию фото и видеоматериалов с его участием по итогам проведения интерактивной игры-веб-квеста «Путешествие во времени» среди обучающихся общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования Невского района Санкт-Петербурга.

« ____ » _____ 202__ г. _____ / _____ / _____

Приложение 4
к Положению о проведении
интерактивной игры-веб-квеста
«Путешествие во времени»

**СОГЛАСИЕ
НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ
учителя/педагога**

Я, _____
(Ф.И.О.)
_____ даты рождения, _____
(должность в ОУ)

(полное наименование ОУ)

в соответствии с Федеральным законом РФ «О персональных данных», №152-ФЗ от 27.07.2006 даю свое согласие на обработку в Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Невского района Санкт-Петербурга (юридический адрес: Санкт-Петербург, ул. Бабушкина, д.42, к.4), предоставленных персональных данных, а также публикацию фото и видеоматериалов с его участием по итогам проведения интерактивной игры-веб-квеста «Путешествие во времени» среди обучающихся общеобразовательных учреждений, учреждений дополнительного образования Невского района Санкт-Петербурга.

« ____ » _____ 202__ г. _____ / _____ / _____