

СОГЛАСОВАНО
Директор МБОУ «СОШ № 11»
_____ Палкина
« 07 » _____ 2019 г.

СОГЛАСОВАНО
старшим методистом отдела
социально-воспитательной работы
_____ И.В. Лопатиной
« 07 » _____ 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДПО «ЦНМО»
_____ К.В. Малахова
« 07 » _____ 2019 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

О МУНИЦИПАЛЬНОЙ ИГРЕ QR ЭНКАУНТЕРА «КОДЫ ПОБЕДЫ»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи, порядок организации и проведения QR энкаунтера «Коды Победы» (далее - Энкаунтер).

QR энкаунтера «Коды Победы» проводится в рамках Муниципального плана мероприятий, посвященных празднованию 75 годовщины Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг.

Энкаунтер – развлекательно-познавательная интерактивная игра на местности с элементами фотокросса, разгадывания логических задач и головоломок, ориентирования и технологии QR-кодирования информации. Игра проводится в целях популяризации новых форм интеллектуального досуга подростков и молодёжи, организации их активного отдыха. Содержание игры направлено на знакомство с интересными фактами из истории и современности города.

При проведении Энкаунтера соблюдается принцип равных условий, который означает, что все участники обладают одинаковым объемом информации и находятся в равном положении при прохождении заданий Энкаунтера. Принцип является неотъемлемой частью организации, подготовки и проведения Энкаунтера Организатором.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ЭНКАУНТЕРА

2.1. Цель Энкаунтера – расширение знаний обучающихся об истории города во время Великой Отечественной войны (далее – ВОВ), о «местах боевой и трудовой славы» города, знакомство с мемориальными досками и памятниками, которые посвящены ВОВ, а также формирование умений использования различных мобильных приложений.

2.2. Задачи Энкаунтера:

2.2.1. актуализировать знания обучающихся о Лысьве времен ВОВ;

2.2.2. формировать ценностные отношения и уважение к истории страны и своей малой Родине;

2.2.3. развивать информационную культуру обучающихся;

2.2.4. формировать метапредметные умения обучающихся в области сотрудничества и смыслового чтения;

2.2.5. формировать навык мотивированного использования гаджетов.

3. УЧАСТНИКИ ЭНКАУНТЕРА

3.1. К участию в Энкаунтере приглашаются команды обучающихся образовательных организаций города, городских молодёжных организаций, объединений и клубов, а также молодые люди в возрасте от 13 до 17 лет.

3.2. Состав команды: 5 игроков и 1 руководитель команды старше 18 лет. Количество команд - участниц не ограничено.

3.3. Заявки на участие в Энкаунтере принимаются до 19 октября 2019 года по форме (Приложение 1) на электронный адрес: dinara1412@mail.ru с пометкой «QR энкаунтер».

3.4. Игроки допускаются к участию в Энкаунтере при наличии, заявки, письменного согласия родителей и от участника команды, согласия на обработку персональных данных (Приложение 1, Приложение 3, Приложение 5, Приложение 6). Все заполненные документы подаются на электронный адрес организаторов: dinara1412@mail.ru.

4. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ ЭНКАУНТЕРА

4.1. Команда выкладывает визитную фотографию на странице игры в ВК (<https://vk.com/qrcodevictory>), которая сопровождается официальными с хэштегами Энкаунтера: #КодыПобедыЛысьвы #муниципальнаяакция #мынаследникиПобеды

4.2. Необходимым техническим оснащением команды является наличие мобильного телефона со встроенной фото - и видеокамерой, установленной программой для чтения QR-кодов, и постоянного доступа в Интернет. Общение (выдача заданий, подсказок и приём выполненных заданий) между организаторами и командами будет производиться в режиме онлайн в социальной сети «ВКонтакте». Для выполнения заданий команда должна иметь блокнот и шариковую ручку, карандаш или иное пишущее приспособление, зарядное устройство.

5. ОЦЕНКА ПРЕДЛАГАЕМЫХ МАТЕРИАЛОВ

5.1. Фотовизитка оценивается по критериям, обозначенным в оценочном листе (Приложение 2), максимальное количество баллов – 6.

5.2. Каждый этап оценивается отдельно, максимальное количество баллов за каждый этап – 7. Максимальное количество баллов по всем критериям оценки – 55 баллов.

5.3. Для оперативного управления проведением Энкаунтера назначается организационный комитет (далее – Оргкомитет) представители МБОУ «ООШ №11» и методисты МАУ ДПО «ЦНМО» (по согласованию):

- Шавкунова Н.А., заместитель директора по воспитательной работе МБОУ «ООШ 11»;
- Реутова Татьяна Вадимовна, заместитель директора по научной и учебно-методической работе;
- Фахртдинова Динара Вахитовна, педагог-организатор МБОУ «ООШ 11»;
- Лопатина И.В. старший методист МАУ ДПО «ЦНМО»;
- Кандакова Л.А., методист МАУ ДПО «ЦНМО»;
- Вотинцева С.П., главный специалист отдела воспитательной работы и дополнительного образования Управления образования администрации г.Лысьвы

6. СРОКИ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЭНКАУНТЕРА

6.1. Дата проведения: 26.10.2019 г.

Время проведения: 10:00 ч. (максимальное время прохождения Энкаунтера 5 часов).

6.2. Проект программы проведения Энкаунтера:

- сбор и регистрация команд в исходной точке – МБУК «Лысьвенский музей».
- начало игры: получение командами задания №1, одновременный старт команд с исходной точки в заданных направлениях.
- движение команд по маршрутам, выполнение заданий Энкаунтера.
- окончание игры. Сбор команд на исходной точке – МБУК «Лысьвенский музей».
- подведение итогов.
- награждение.

6.3. Энкаунтер проводится на территории города Лысьвы. Маршрут движения команд включает несколько точек.

6.4. На старте игры команды получают легенду (сюжет игры) и QR-код с заданием №1.

Задача команды состоит в том, чтобы, выполнив тематическое задание, правильно определить место, добраться туда, найти, выполнить, отправить организаторам определенные задания, и продолжить движение по маршруту.

Подробная информация о формате заданий будет указана непосредственно на точках маршрута. Каждая команда должна за установленное регламентом время игры пройти свой маршрут, выполнив определенные задания и заработав максимально возможное количество баллов.

Правильность и своевременность выполнения задания оцениваются и фиксируются организаторами. Каждое новое задание команда получает по мере выполнения предыдущего. В случае затруднений при выполнении задания (отсутствия ответа от участника более 20 минут), команда получает подсказку.

Максимальное количество подсказок для каждого задания – 1. Каждая подсказка увеличивает общее время прохождения маршрута командой, снижает общую оценку выполнения задания на 1 балл.

6.5. Участники обязаны во время прохождения маршрута соблюдать Правила Дорожного Движения и этические нормы поведения.

6.6. Участникам запрещается создавать препятствия соперникам, уничтожать коды, подсказки и задания, предназначенные для других команд, создавать ложные коды, а также сообщать другим командам любую информацию об уровнях, которая может облегчить или усложнить их прохождение, сообщать ложную информацию со ссылкой на организаторов.

6.7. Участникам категорически запрещено получение информации о содержании игры или о содержании уровней игры путём иным, кроме самостоятельного выполнения очередного задания игры.

6.8. Участники могут передвигаться только пешком, не используя никакие виды транспорта (в том числе общественный транспорт, велосипеды, самокаты и т. п.)

6.9. В случае нарушения положений пунктов 6 организаторы имеют право оштрафовать команду или дисквалифицировать с аннулированием результатов.

Почтовый адрес: г.Лысьва, ул.Быстрых, 29, МБОУ «ООШ№ № 11», 8(34249)69855, sosh11@lysva.in

Контактные лица: Фахртдинова Динара Вахитовна, 89026304342, dinara1412@mail.ru

Шавкунова Наталья Анатольевна, 89028362303

Реутова Татьяна Вадимовна, 89922070993