

СОГЛАСОВАНО

Директор МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ»

П.А. Пушвинцев

2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

Е.П. Митрофанова

2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ О ПРОВЕДЕНИИ МУНИЦИПАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ МОЛОДЫХ ПЕДАГОГОВ «НА СТАРТЕ МОЛОДОСТЬ!»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Настоящее Положение определяет цель, задачи, условия и порядок проведения муниципальной игры «На старте молодость!» для молодых педагогов общеобразовательных организаций Лысьвенского муниципального округа (далее – игра).
- 1.2. Игра проводится в соответствии с планом мероприятий в области образования МАУ ДПО «ЦНМО» на 2026-2027 учебный год.
- 1.3. Инициатором и организатором мероприятия является муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Лицей «ВЕКТОРиЯ» г. Лысьва (далее – МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ»).
- 1.4. Куратором мероприятия является муниципальное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр научно-методического обеспечения» г. Лысьва (далее – МАУ ДПО «ЦНМО»).
- 1.5. Ответственные:
 - Столбова Елена Николаевна, заместитель директора по УВР МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ», телефон: 89068771199, e-mail: e_stolbova74@mail.ru
 - Черепанова Татьяна Александровна, методист МАУ ДПО «ЦНМО», телефон: 89026436172, e-mail: tanyach1974@mail.ru

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИГРЫ

- 2.1. Цель: создание условий для развития творческого профессионального общения молодых педагогов.
- 2.2. Задачи:
 - формировать положительную мотивацию к педагогической профессии, способствовать повышению престижа профессии педагога;
 - презентовать формат мероприятия для использования в дальнейшей профессиональной деятельности молодыми педагогами;
 - организовать социальное взаимодействие молодых педагогов Лысьвенского муниципального округа, развивать межшкольное взаимодействие среди молодежи.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ

- 3.1. Для оперативного управления подготовкой и проведением игры назначается организационный комитет (далее – Оргкомитет).
 - Столбова Е.Н., заместитель директора по УВР, учитель географии МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ»;
 - Чистякова Е.А., учитель истории МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ»;
 - Скотынянская В.Э., учитель географии МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ»;
 - Торсунова Н.Д., учитель русского языка и литературы МАОУ «Лицей «ВЕКТОРиЯ»;

– Черепанова Т.А., методист МАУ ДПО «ЦНМО».

3.2. Оргкомитет решает следующие задачи:

- разрабатывает Положение;
- информирует образовательные организации об условиях, порядке и сроках проведения игры;
- организует регистрацию и определяет список участников;
- определяет состав экспертных групп;
- обеспечивает непосредственное проведение игры;
- оформляет наградные материалы (сертификаты и дипломы);
- анализирует и обобщает опыт проведения игры;
- обеспечивает информационное освещение мероприятия;
- осуществляет иные функции в соответствии с настоящим Положением.

3.3. Для разработки и оценки заданий создаётся экспертная группа, состав которой утверждается приказом директора МАУ ДПО «ЦНМО».

4. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

4.1. К участию в игре «На старте молодость!» приглашаются команды педагогов общеобразовательных организаций Лысьвенского муниципального округа со стажем работы до 5 лет. Количество участников в команде – 4 человека.

4.2. От одной общеобразовательной организации могут принять участие в игре несколько команд педагогов.

4.3. В каждой команде выбирается капитан для решения организационных вопросов.

4.4. Заявки команд на участие в игре принимаются до 22 октября 2026 года (включительно) по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/6usrweH1mlPljQ>

4.5. К игре допускаются команды, подавшие предварительную заявку и прошедшие регистрацию перед началом игры.

4.6. Подача заявки и участие в игре подразумевает согласие педагога на обработку персональных данных в соответствии с ФЗ от 27.07.2006 года № 152–ФЗ «О персональных данных».

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

5.1. Игра состоится 27 октября 2026 года в МАОУ «Лицей «ВЕКТОРия» (г. Лысьва, ул. Балахнина, 128) с 10.00 до 12.00.

Программа:

10.00-10.15 - регистрация участников

10.15-10.20 - открытие игры

10.25 - общий старт для всех команд

11.25 - финиш

11.25-11.40 - подведение итогов

11.40-11.50 - награждение команд

Продолжительность игры 60 минут.

5.2. Формат Игры – **эстафета**. Эстафета является командным соревнованием, требующим от участников правильности и скорости выполнения заданий. Задания соответствуют тематике «Школа. Урок. Командная работа».

5.3. **Состав команд.** К участию допускаются команды, состоящие из фиксированного количества участников — 4 человека. Замена участников в ходе эстафеты запрещена.

Участники в команде нумеруются от 1 до 4. Номера закрепляются за участниками на все время проведения эстафеты.

5.4. Структура эстафеты. Эстафета состоит из 4 туров. Каждый тур является самостоятельной зачетной единицей. В каждом туре эстафеты предусмотрено 4 этапа. Задания на этапах в рамках одного тура различаются. На каждом этапе задания выполняются строго одним участником команды. Участник не может передать эстафетную палочку следующему участнику, пока не выполнит задание своего этапа верно. Факт выполнения задания подтверждается судьей на этапе.

5.5. Порядок прохождения этапов (Ротация). Перед началом 1-го тура капитан команды распределяет участников по этапам (с 1-го по 4-ый) и подает схему старшему судье. После завершения каждого тура участники обязаны сменить этапы согласно правилу ротации. Участник, завершивший тур на 4-ом этапе, переходит на 1-ый этап.

Пример ротации:

- Тур 1: Участник № 1 — этап 1, Участник № 2 — этап 2, ... Участник № 4 — этап 4.
- Тур 2: Участник № 1 — этап 2, Участник № 2 — этап 3, ... Участник № 4 — этап 1 и т.д. Таким образом, за 4 тура каждый участник команды пройдет все 4 этапа эстафеты, выполняя 4 различных задания.

5.6. Система подведения итогов. Итоги подводятся по каждому туру эстафеты отдельно. По результатам прохождения тура командам присваиваются места в соответствии с затраченным временем. За занятые в туре места начисляются рейтинговые очки:

- 1 место — 4 очка;
- 2 место — 3 очка;
- 3 место — 2 очка;
- 4 место — 1 очко.

5.7. Зона активного ожидания и дополнительные баллы. Сразу после завершения своего этапа и передачи эстафетной палочки участник обязан незамедлительно проследовать в специально отведенную «Зону активного ожидания» (далее — Комната заданий). Выход участника из Комнаты заданий до финиша команды в текущем туре запрещен. Участник покидает комнату только после того, как четвертый (финишный) участник команды пересек финишную линию. В Комнате заданий участники, завершившие свои этапы, выполняют задания. Время, затраченное на выполнение этих заданий, не влияет на основное время прохождения эстафеты в туре, но конвертируется в дополнительные баллы. Набранные участником баллы суммируются и прибавляются к общему командному зачету.

5.8. Победитель общего зачета определяется путем суммирования результатов основного зачета, баллов за скорость выполнения и баллов из Комнаты активного ожидания.

6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

6.1. Каждая команда получает сертификат участника.

6.2. Победители и призёры награждаются дипломами и подарками.

6.3. Результаты Игры будут опубликованы на:

- сайте МАУ ДПО «ЦНМО» <http://lysva.biz>
- в официальном сообществе МАУ ДПО «ЦНМО» в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/cnmo59>.