

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

о дистанционной сетевой командной игре  
«Приключение ЭлекТРоника» для обучающихся  
центров образования «Точка роста»

### **1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет порядок и условия проведения дистанционной сетевой командной игры «Приключение ЭлекТРоника» для обучающихся центров образования «Точка роста» (далее – Игра), порядок определения и награждение победителей.

1.2. Игра направлена на популяризацию федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование», развитие цифровых и коммуникативных компетенций, креативного мышления обучающихся и педагогов через их продуктивное взаимодействие в команде.

1.3. Задачи Игры:

- выявление, поддержка и сопровождение школьных команд Центров образования «Точка роста» в условиях освоения ключевых компетенций XXI века, создания креативной образовательной среды;
- развитие творческого потенциала, инициативы и активности учащихся Центров образования «Точка роста».
- повышение сетевой активности команд Центров образования «Точка роста»;
- создание условий для профессионального развития педагогов.

1.4. Организатором Игры является Центр образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МАОУ «Нырбская СОШ имени А.В.Флоренко» при поддержке Центра непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников ГАУ ДПО «Институт развития образования Пермского края».

1.5. Общее руководство проведением Игры осуществляет организационный комитет.

1.6. Для проведения оценки продуктов, разработанных командами в ходе Игры, и определения победителей и призёров создается экспертная комиссия (приложение 1).

1.7. Игра проводится в соответствии с настоящим Положением.

### **2. Участники Игры**

2.1. К участию в Игре приглашаются команды центров образования «Точка роста».

2.2. В состав команды могут входить 3 педагога центров образования «Точка роста» и 5 - 7 обучающихся общеобразовательной организации в возрасте от 12 до 15 лет.

2.3. Участие в Конкурсе бесплатное и добровольное.

### **3. Порядок и сроки проведения Игры**

- 3.1. Игра проводится в дистанционной форме с 07 ноября по 25 декабря 2023 года.
- 3.2. Сроки и порядок приема заявок на участие в Игре: для участия необходимо в срок с 07 ноября по 25 ноября 2023 г. заполнить образовательным учреждением онлайн-заявку по ссылке: [http://growthpoint\\_nyrob.tilda.ws](http://growthpoint_nyrob.tilda.ws).
- 3.3. Заполняя заявку, участник дает согласие на обработку персональных данных. Участие в Игре без заявки не допускается ([Приложение 2](#))
- 3.4. Задания Игры участники выполняют с 07 ноября по 20 декабря 2023 г. с учётом сроков этапов.
- 3.5. Принимая участие в Игре, участники соглашаются с использованием организаторами своих изображений, родители (законные представители) детей заполняют формы согласия ([Приложение 2](#)) и направляют их педагогам – участникам команд.
- 3.6. Документы и материалы, поступившие с нарушением сроков приема, к рассмотрению не принимаются.
- 3.7. Конкурсная деятельность команд освещается на сайте Игры [http://growthpoint\\_nyrob.tilda.ws](http://growthpoint_nyrob.tilda.ws), в социальной сети VK <https://vk.com/public216931645>.
- 3.8. Ответственность за соблюдение авторских прав при размещении работ, участвующих в Игре, несет команда участников, приславшая работы.
- 3.9. Организаторы оставляют за собой право использовать материалы Игры для распространения лучшего опыта.
- 3.10. Подведение итогов Игры, объявление победителей и лауреатов осуществляется до 25 декабря 2023 г.
- 3.11. Рассылка наградных документов - январь 2024г.

### **4. Номинации Игры**

- 4.1. Игра проходит по 2 номинациям:
  - 1) номинация «Лучшая команда центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»;
  - 2) номинация «Лучшая команда центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста».

### **5. Перечень этапов Игры**

- 5.1. Дистанционная сетевая игра «Приключение ЭлектРоника» для обучающихся центров образования «Точка роста» – это командная интеллектуальная игра, направленная на развитие цифровых и коммуникативных компетенций, креативного мышления обучающихся и педагогов через их продуктивное взаимодействие в команде.
- 5.2. Выполненные задания Игры загружаются в облачное хранилище или видеохостинг, например, Яндекс.Диске, Google Диск, VK или RUTUBE. Ссылку

на видео необходимо отправить по адресу [nikonosowa.nosova@yandex.ru](mailto:nikonosowa.nosova@yandex.ru) с указанием в теме письма ФИО куратора, название команды и наименование общеобразовательной организации.

Видео по ссылке должно быть доступно для просмотра или скачивания!

5.3. В ходе Игры участники поэтапно выполняют следующие задания:

#### **ЭТАП 1. Визитка проходит с 07.11.2023 по 18.11.2023**

Командам необходимо выбрать одну из предложенных тем, рассказать о своей команде и работе Центра образования «Точка роста»

Предлагаемые темы:

«Точка роста — драйвер изменений!»

«Требуйте доказательств и мыслите критически»

«Фантазируйте! Изобретайте! Вдохновляйте!»

#### **ЭТАП 2. Виртуальная экскурсия по Центру «Точка роста» проходит с 20.11.2023 по 01.12.2023**

Для прохождения этого этапа необходимо:

- показать лаборатории Вашего Центра;
- продемонстрировать оборудование Центра;
- рассказать о своих достижениях.

#### **ЭТАП 3. БИОника проходит с 04.12.2023 по 11.12.2023**

Командам необходимо показать примеры конструкций, созданных на основе изучения полета птиц и насекомых, движения животных, строения суставов и др.

#### **ЭТАП 4. Мультстудия проходит с 12.12.2023 по 20.12.2023**

Необходимо создать короткометражный мультфильм из серии «Наука - это просто с Точкой роста!»

5.4. Задания, предлагаемые участникам Игры, направлены на использование современных цифровых технологий в продуктивной деятельности, в том числе для решения практических задач.

### **6. Требования к конкурсным материалам**

6.1. Конкурсная работа (видеоролик) должна быть полностью выполнена самостоятельно. Использование имеющегося в Интернет-ресурсах материала запрещается. К участию в Конкурсе принимаются только завершенные авторские оригинальные произведения, отвечающие целям и задачам проведения Конкурса.

6.2. Видеоролик начинается титрами. На первом кадре сообщается информация по следующему алгоритму (субъект РФ; муниципальное образование; населенный пункт; полное название образовательного учреждения; номинация; название методической разработки)

6.3. Качество видеоролика: хорошая видимость (резкость) объектов съемки, красок, размеров, разных ракурсов; четкий громкий звук; без искажения качества (не должно быть мерцания, дрожания кадра, искажения цветопередачи, эха)

6.4. К участию в Конкурсе не принимаются:

- видео, оскорбляющие достоинство и чувства других людей;

- видео, содержащие контент, который может нанести вред эмоциональному или физическому здоровью детей;
- видео, содержащие нецензурную лексику;
- видео, содержащие персональные данные (например, адреса электронной почты или номера банковских счетов);
- работы, не соответствующие тематике и направленности Конкурса.

## **7. Порядок подведения итогов Игры**

6.1 Оценка результатов деятельности команд и определение победителей проводится членами экспертной комиссии Игры ([Приложение 1](#)) в соответствии с критериями ([Приложение 3](#)), размещаемыми по каждому заданию на сайте Игры.

6.2. Каждая работа проходит независимую оценку не менее 3-х членов экспертной комиссии.

6.3. Результаты выполнения заданий Игры фиксируются в протоколе каждой номинации, составляется рейтинговая таблица результатов по каждому заданию.

6.4. Рейтинг результатов всех команд с указанием суммы баллов, набранных командами, публикуется на сайте Игры.

6.5. По результатам Игры определяются победители, набравшие наибольшее количество баллов (1 место), и лауреаты (2,3 места) в каждой из двух номинаций.

6.6. Победителями и лауреатами Игры в каждой номинации признаются команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам всех испытаний. В случае, если несколько участников набирают одинаковое количество баллов, окончательное решение об определении победителей и лауреатов Игры на каждом этапе принимается путем голосования членов экспертной комиссии. При равенстве голосов решающий голос имеет председатель экспертной комиссии.

6.7. Итоги Игры оформляются и утверждаются итоговым протоколом экспертной комиссии не позднее 25 декабря 2023 года.

## **7. Порядок награждения победителей и лауреатов Игры**

7.1. По итогам Игры проводится награждение. Команды победителей и лауреатов награждаются дипломами.

7.2. Участникам Игры, не вошедшим в число победителей и лауреатов, вручаются электронные сертификаты участников Игры. Для того, чтобы получить сертификат, команде необходимо выполнить задания не менее чем трех этапов Игры.

7.3. Дипломы и сертификаты выдаются на команду с указанием ФИО участников команды. Дипломы и сертификаты для скачивания размещаются на цифровой площадке Игры: [http://growthpoint\\_nyrob.tilda.ws](http://growthpoint_nyrob.tilda.ws).

**Экспертная комиссия по оценке продуктов**

- 1) **Серебренникова Марина Константиновна**, заведующая кафедрой профессионального мастерства ЦНППМПР ГАУ ДПО «Институт развития образования Пермского края».
- 2) **Некрасова Татьяна Алексеевна**, начальник отдела образования Чердынского городского округа;
- 3) **Дьякова Галина Леонидовна**, директор МАОУ «Ныробская СОШ имени А.В. Флоренко»;
- 4) **Носова Ольга Александровна**, руководитель Центра образования «Точка роста» МАОУ «Ныробская СОШ имени А.В. Флоренко»

**Согласие родителя (законного представителя) на обработку персональных  
данных, обнародование и дальнейшее использование изображений  
несовершеннолетнего гражданина**

В соответствии с требованиями статьи 9 Федерального закона от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных»,

Я, \_\_\_\_\_,  
(ФИО родителя (законного представителя) полностью)

проживающий по адресу \_\_\_\_\_,  
\_\_\_\_\_

являясь родителем (законным представителем) \_\_\_\_\_

(ФИО ребенка (полностью))

даю свое согласие на использование персональных данных моего ребенка (подопечного) в целях проведения и подведения итогов **дистанционной сетевой командной игры «Приключение Электроника» для обучающихся центров образования «Точка роста».**

Настоящим я даю согласие на обработку следующих персональных данных моего ребенка:

- фамилия, имя, отчество;
- пол;
- название и номер школы, класс;
- результат участия.

Я согласен на обнародование и дальнейшее использование изображений (видеосъемка, фотосъемка) своего ребенка в открытом доступе в сети Интернет, в СМИ, а также на хранение этих данных на электронных носителях.

Согласие на обработку персональных данных моего ребенка действует с даты его подписания до даты отзыва, если иное не предусмотрено законодательством Российской Федерации. Я уведомлен о своем праве отозвать настоящее согласие в любое время. Отзыв производится по моему письменному заявлению в порядке, определенном законодательством Российской Федерации.

Я подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую по собственной воле и в интересах своего несовершеннолетнего ребенка.

« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023г.

\_\_\_\_\_  
(подпись)

/ \_\_\_\_\_ /  
(расшифровка подписи)

Приложение 3  
к Положению  
о дистанционной сетевой командной игре  
«Приключение Электроника» для обучающихся  
центров образования «Точка роста»

**Критерии оценивания содержания видеороликов**

	<b>Критерии оценки видеоролика</b>	<b>Количество баллов</b>
1	Соответствие конкурсной работы теме задания Игры (прослеживается аргументированность и глубина раскрытия темы)	0-5
2	Творческий и инновационный подход (оригинальность идеи и содержания работы)	0-5
3	Эстетичность конкурсной работы	0-5
4	Отслеживается логическая составляющая плана видеоролика при монтаже сюжетов/кадров, которая позволяет воспринимать материал как единое целое	0-5
5	Конкурсный материал представлен в понятной форме и демонстрирует деятельность Центров образования «Точка роста» в организации и участии в массовых и других мероприятиях, рассказывает о традициях и индивидуальных особенностях Центра	0-10
6	Качество видеосъемки	0-5
	<b>Итого:</b>	<b>35 баллов</b>