

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ ДО ДТДиМ
«Севастополец»
А.И. Исхаков
« » 2024 г.



**УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ
ГОРОДСКОЙ КОМАНДНОЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ПО
КРАЕВЕДЕНИЮ «БРЭЙН РИНГ»**
среди обучающихся образовательных организаций межрайонных советов
директоров №№ 20, 21, 22, 23, 24 системы Департамента образования и науки
города Москвы в 2024-2025 учебном году.

Москва, 2024 г.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее положение определяет цели и задачи межрайонного этапа Городской командной интеллектуальной игры по краеведению «Брэйн ринг» (далее – Игра), порядок её организации и проведения, условия участия в нём, порядок подведения итогов и награждения победителей и призёров.

1.2. Игра проводится в рамках Московского фестиваля по школьному краеведению «Краефест», включённого в перечень городских мероприятий Департамента образования и науки города Москвы на 2024 – 2025 учебный год.

1.3. Результаты участия в Конкурсе публикуются в «Портфолио учащегося» единой образовательной платформы «Московская электронная школа».

1.4. Организатором и координатором Игры является базовая площадка, осуществляющая координацию работы по развитию системы краеведения в 2024 – 2025 учебном году среди образовательных организаций межрайонных советов директоров № 20, 21, 22, 23, 24 системы Департамента образования и науки города Москвы ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец».

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ

2.1. Игра проводится с целью развития москвоведения, создания условий для формирования гармоничной личности и привлечения внимания общественности к деятельности детских краеведческих объединений в системе образования. Лучшие команды обучающихся могут продемонстрировать свои краеведческие знания, навыки и умения по освоению культурно-исторического наследия родного города.

2.2. Задачи:

- воспитание у обучающихся чувства гражданственности и патриотизма, уважения и бережного использования культурно-исторического и природного наследия города Москвы;
- организация творческого и познавательного досуга обучающихся, привлечение их к участию в культурных программах городского, всероссийского и международного уровней;
- развитие и совершенствование коммуникативных и других метанавыков обучающихся;
- формирование у школьников потребности опыта участия в возрождении, сохранении и развитии культурных традиций Москвы и родного края;
- поддержка мотивированных обучающихся и коллективов – активных и эрудированных знатоков города.

3. РУКОВОДСТВО ПОДГОТОВКОЙ И ПРОВЕДЕНИЕМ ИГРЫ

3.1. Организацию и координацию работы по проведению и подготовке Игры осуществляет ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец».

3.2. Общей подготовкой и проведением Игры руководит Организационный комитет (далее Оргкомитет), формируемый из числа сотрудников ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец».

3.3. Экспертная комиссия формируется из специалистов в сфере краеведения и детско-юношеского туризма, педагогов дополнительного образования ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец».

3.4. ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец» организует и проводит Игру, в соответствии с Планом проведения мероприятий по выполнению государственной работы «Организация и проведение (или обеспечение проведения) мероприятий на 2024/2025 учебный год» среди обучающихся образовательных организаций межрайонных советов директоров №№ 20, 21, 22, 23, 24, подведомственных Департаменту образования и науки города Москвы, в 2024-2025 учебном году». Обеспечивает информационное сопровождение Игры, участие во всех этапах Игры всех МРСД Юго-Западного административного округа города Москвы с максимальным охватом образовательных организаций.

3.5. Школьный этап Игры проводится в образовательных организациях, кружках дополнительного образования и учебных объединениях педагогами и учителями образовательных организаций Юго-Западного административного округа города Москвы в форме лично-командной онлайн викторины (Приложение №1) при участии ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец». Образовательные организации на свое усмотрение могут проводить школьный этап в свободной форме. Информация о проведении и заявки на участие в межрайонном этапе направляются в Оргкомитет межрайонного этапа Игры до 20 ноября 2024 года.

4. УЧАСТНИКИ ИГРЫ

4.1. К участию в Игре приглашаются команды обучающихся государственных образовательных организаций системы Департамента образования и науки города Москвы Юго-Западного административного округа города Москвы, прошедшие школьный этап.

4.2. Возраст участников 7-11 класс (до 18 лет). На момент участия в финальном этапе Конкурса обучающимся образовательных организаций среднего профессионального образования не должно быть 18 лет.

4.3. Команды могут быть одной возрастной категории и смешанные, но в пределах возрастных ограничений, указанных в п. 5.2. настоящего Положения.

4.4. **Руководитель обязан зарегистрировать команду на сайте.**

4.5. В порядке регистрации должны быть указаны следующие сведения:

- личные данные участника (фамилия, имя, отчество, дата рождения, полное количество лет на момент регистрации);
- сведения об образовательной организации; в которой обучается участник (номер класса, литера класса, номер и/или название школы, округ, номер МРСД);
- контактные данные руководителя участника (должность, номер телефона, адрес электронной почты);
- сведения о характере участия, определяемые настоящим Положением.

4.6. Регистрируясь на мероприятие, участник и его законный, представитель автоматически дают согласие на:

- обработку и хранение своих персональных данных, перечисленных в п. 4.5. настоящего Положения;

- использование своих персональных данных для отчетности;
- размещение личных фотографий по итогам проведения мероприятия на сайте ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ и ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополь», а также в официальных группах организаций и в социальной сети ВКонтакте и Telegram;

- размещение личных фотографий для рекламы игры на баннерах, в периодических изданиях, сети Интернет, СМИ разного уровня;

- публикацию результатов на сайтах ГБОУ ДО МДЮЦ ЭКТ и ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополь», а также в официальных группах организаций в социальной сети ВКонтакте и Telegram в случае победы.

4.7. Участники, допущенные к межрайонному этапу игры, обязаны предоставить в Оргкомитет согласия на обработку персональных данных от родителей или законных представителей по образцу, представленному в Приложении № 2 настоящего Положения.

4.8. Участники и их законные представители несут ответственность за полноту сведений, указываемых при регистрации. В случае неполного или неправильного предоставления сведений, обязательных для регистрации, участники отстраняются от участия в Игре.

5. СРОКИ И УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

5.1. Игра проводится в два этапа:

- Школьный этап. Проводится с 15 октября по 20 ноября 2024 года;
- Межрайонный этап. Проводится 23 и 30 ноября 2024 года очно в форме командной игры.

- Прием заявок на участие с 15 октября по 20 ноября 2024 года.

5.2. Руководитель команды собирает согласия на обработку персональных данных с родителей или законных представителей участников (Приложение № 2).

5.3. К участию в Игре допускаются участники, в срок подавшие заявки.

5.4. В межрайонном этапе принимают участие команды, допущенные по итогам школьного этапа. Каждая команда должна состоять из 6 основных, в том

числе капитан команды, и 4 запасных игроков и иметь название. Если команда прибыла на Игру в неполном составе (менее шести человек), то команда автоматически отстраняется от участия в Игре.

5.5. Время участия команд определяется жеребьевкой.

5.6. Победители могут быть направлены для участия в городском этапе.

5.7. За нарушение правил проведения судейская коллегия имеет право применить к нарушителям штрафные санкции: предупреждение; частичное аннулирование результатов; дисквалификация.

5.8. Тема игры — Москва: Традиции и повседневность.

5.9. Тематика вопросов межрайонного этапа игры включает в себя знания:

- местонахождение улиц и районов Москвы;
- история развития города (значимые даты, личности, мемориальные доски и т.д.);
- социальные институты памяти (музеи, памятники, театры, архитектурные комплексы и т.д. в территориальных рамках темы);
- топонимика города (происхождение названий улиц и районов, старые названия улиц и объектов в разные исторические периоды);
- история районов и улиц города;
- архитектурные и скульптурные памятники города (усадьбы и парки, храмы и монастыри - история и архитектура);
- объекты городской инфраструктуры (мосты; фонтаны, транспортные сети и т.д.);
- выдающиеся личности и знаковые события в истории города.

6. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

6.1. Перед началом ведущий зачитывает действующие правила проведения Игры.

6.2. На протяжении состязаний командам будут предлагаться вопросы, участники совещаются внутри команды в течение 1 минуты и по готовности, нажимают кнопку ответа. По истечении 1 МИНУТЫ ведущий информирует команды о завершении времени. Тот, кто первый нажал кнопку, получает право первым дать ответ. В случае, если команда дает неправильный ответ, право ответить переходит той команде, которая нажала кнопку второй. Правильный ответ не засчитывается, если, кроме совещания внутри команды, судьями будет замечен какой-либо другой способ получения ответа. Если за отведенное время ответ на вопрос подготовить не удалось, команда должна сказать «нет ответа». После ответов всех команд ведущий озвучивает правильный и полный ответ на вопрос.

6.3. От каждой команды принимается только один ответ на вопрос, который поступил первым в его изначальной формулировке. Последующие дополнения, уточнения и разъяснения к ответу, а также другие ответы на вопрос, не принимаются и не учитываются при подведении итогов. Командам настоятельно рекомендуется внимательно подходить к формулировке ответа и давать ответ,

убедившись предварительно в правильности и полноте его формулировки. Следить за правильностью и полнотой формулировки ответа следует капитану команды.

6.4. В случае если вопрос требует точного ответа, неточный ответ, данный командой, не засчитывается.

6.5. В случае если вопрос требует полного ответа, состоящего из нескольких пунктов, неполный ответ может быть принят и оценен в меньшее количество баллов.

6.6. Решение о присуждении команде, давшей неполный ответ, баллов и их количестве принимается судейской коллегией на основании формулировки правильного и полного ответа на вопрос, который озвучивается ведущим во время игры.

6.7. Кроме общих командных вопросов в Игре запланированы вопросы для капитанов команд. Во время розыгрыша капитанских вопросов за столом остается только капитан команды, остальные игроки удаляются от игрового стола. По завершении розыгрыша капитанского вопроса остальные игроки команды возвращаются за игровой стол и занимают свои места. Баллы за ответы на вопрос конкурса капитанов засчитываются всем командам.

6.8. Капитан команды имеет право произвести в течение Игры две замены одного из игроков своей команды. Для этого капитан в промежутке между розыгрышем вопросов должен подать сигнал ведущему и арбитрам игры в виде поднятой руки. После обращения к нему ведущего или арбитра, капитан устно сообщает фамилию и имя игрока, покидающего команду, и игрока, приходящего ему на замену.

7. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

7.1. За правильный и полный ответ на поставленный во время игры вопрос команда получает 2 балла, если не предусмотрено большее количество баллов за ответ. О возможности присуждения командам более 2 баллов за ответ и точном количестве присуждаемых баллов участников игры предупреждает ведущий.

7.2. За неправильный ответ команда получает 0 баллов.

7.3. За неточный ответ команда получает 0 баллов.

7.4. За неполный ответ команда может получить меньшее количество баллов в зависимости от общего количества баллов, присуждаемых за полный ответ, но не менее 1 балла.

7.5. Количество баллов, присуждаемых за конкурс капитанов зависит от заявленного ведущим количества правильных ответов на вопрос. Максимальное количество присуждаемых баллов соответствует общему числу правильных ответов на вопрос. Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл. Неправильные ответы на вопрос, в независимости от их количества ведут к аннулированию всей суммы набранных баллов за правильные ответы в капитанском конкурсе.

7.6. За правильный ответ на дополнительный вопрос ведущего, команда получает 1 балл, если ведущим предварительно не озвучивается большее количество баллов, присуждаемых за дополнительный вопрос.

7.7. Эксперты подсчитывают общее количество баллов по итогам игры.

7.8. Экспертами формируется таблица участников команд и команды в целом, по количеству баллов. Команда, набравшая большее количество баллов, может быть выбрана на городской этап Игры.

7.9. Экспертная коллегия определяет команды победителей Игры по сумме оценок всех заданий.

8. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

8.1. Итоги игры подводятся и публикуются в течение трех рабочих дней по завершении игры на официальном сайте ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец».

8.2. Экспертная комиссия определяет 3 команды от каждого межрайонного совета директоров, входящих в состав базовых площадок по сумме баллов в общем финальном рейтинге.

8.3. Экспертная комиссия не комментирует свое решение.

8.4. Победители Игры получают дипломы победителя и направляются для участия в городском этапе Игры.

8.5. Все участники Игры получают сертификаты участника.

КОНТАКТЫ ОРГКОМИТЕТА

Координатор направления Краеведение:

Ветров Роман Викторович

+7(926)365-95-51

Электронная почта: ekt@dtsev.ru

В теме письма указать название мероприятия.

Официальный сайт: <http://dpish.mskobr.ru/>

**Рекомендуемые условия проведения
лично-командной онлайн викторины**

Викторина состоит из 15 заданий по теме Игры — Москва: Традиции и повседневность. Каждое задание приносит участнику от 1 до 3 баллов.

Результат команды формируется путем суммирования личных результатов участников - членов команды.

СОГЛАСИЕ РОДИТЕЛЕЙ НА ОБРАБОТКУ ПЕРСОНАЛЬНЫХ ДАННЫХ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНЕГО РЕБЁНКА

«___» _____ 20__ г.

Я, _____,
(фамилия, имя, отчество полностью)
проживающий (ая) по адресу _____

настоящим даю своё согласие ГБОУДО МДЮЦ ЭКТ (далее – оператор) и ГБОУ ДО ДТДиМ «Севастополец», как базовой площадке оператора (далее - базовая площадка) на обработку оператором и базовой площадкой (включая получение от меня и/или от любых третьих лиц с учётом требований действующего законодательства Российской Федерации) персональных данных моего ребёнка

(фамилия, имя, отчество полностью)
проживающий (ая) по адресу _____
и подтверждаю, что, давая такое согласие, я действую в соответствии со своей волей и в интересах ребёнка. Согласие даётся мной для обеспечения его участия в мероприятиях по образовательному туризму, экологическому образованию, краеведению и движения «Школа безопасности» в 2024/2025 уч.г. Мое согласие распространяется на следующую информацию: фамилия, имя, отчество, год, месяц, дата рождения, адрес проживания, место обучения, номер телефона, адрес электронной почты, фото- и видео- изображения и любая иная информация, относящаяся к личности моего ребёнка, доступная либо известная в любой конкретный момент времени оператору (далее – персональные данные), предусмотренная Федеральным законом от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных». Настоящее согласие предоставляется на осуществление любых действий в отношении персональных данных моего ребёнка, которые необходимы или желаемы для достижения указанных выше целей, включая сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), использование, распространение (в том числе передача) персональных данных, а также осуществление любых иных действий с его персональными данными с учётом требований действующего законодательства Российской Федерации. Обработка персональных данных осуществляется оператором с применением следующих основных способов (но не ограничиваясь ими): хранение, запись на электронные носители и их хранение, составление перечней, публикация программы и итогов олимпиад.

Настоящим я признаю и подтверждаю, что в случае необходимости предоставления персональных данных моего ребёнка для достижения указанных выше целей третьим лицам, а равно как при привлечении третьих лиц к оказанию услуг в интересах моего ребёнка, оператор вправе в необходимом объёме раскрывать для совершения вышеуказанных действий информацию о моём ребенке (включая его персональные данные) таким третьим лицам, а также предоставлять таким лицам соответствующие документы, содержащие такую информацию (Ф.И.О., дата рождения, класс, место учёбы, название конкурсной работы).

Дата _____

Подпись _____