|  |  |
| --- | --- |
| «СОГЛАСОВАНО»Заместитель председателя Комитета по образованиюСанкт-Петербурга\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.А. Борщевский«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. | «УТВЕРЖДЕНО»Директор ГБНОУ «Академия талантов»Санкт-Петербурга\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ И.В. Пильдес«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г. |

Положение

о проведении городской познавательной игры-квеста

«Такой разный Петербург»

для обучающихся 6 классов

общеобразовательных организаций

Санкт-Петербурга

Санкт-Петербург

2021

1. **Общие положения**
	1. Настоящее положение определяет общие условия, порядок организации и проведения городской познавательной игры-квеста «Такой разный Петербург» (далее - Игра) для обучающихся 6-х классов общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга.
	2. Настоящее положение устанавливает требования к участникам, критерии отбора победителей и действует до завершения Игры.

1.3. Игра включает в себя движение по запланированному маршруту, на котором расположены игровые локации. В каждой локации команде для выполнения будут предложены задания различного характера: интеллектуальные, творческие, логические и т.д.

**2. Основные понятия, используемые в Игре**

2.1. Квест (англ. *quest* - вызов, поиск, приключение) - это интеллектуальный вид игры, во время которой участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки для продвижения к общей цели. Сюжет квеста предопределен. Поиск правильных решений для достижения победы зависит от действий игроков.

2.2. Локация (от лат. *locatio* - размещение, положение) 1. Определение местонахождения чего-либо. 2. Отдельная область виртуального мира игры. З. Часть территории, как-либо выделенная из общего пространства.

2.3. Задание — этап игры, состоящий из головоломки или ребуса, кроссворда, вопросов или действий, требующих принятия быстрого решения.

2.4. Команда — объединение нескольких участников (6 человек).

2.5. Капитан команды (школьник) - лидер команды, представляющий интересы команды перед организаторами Игры.

2.6. Руководитель команды – педагог, ответственный за подготовку команды к Игре, а также за безопасность школьников на всех этапах проведения Игры.

2.7. Победитель - команда, прошедшая весь маршрут, получившая наибольшее количество баллов и справившаяся со всеми заданиями.

**3. Цели и задачи проведения Игры**

3.1. Цель: повышение познавательного интереса учащихся к истории, культуре, традициям Санкт-Петербурга.

3.2. Задачи:

- расширение и углубление знаний о Санкт-Петербурге, дополняющих школьную программу;

- развитие познавательной активности, интеллектуальных способностей школьников в совместной творческой деятельности;

- развитие коммуникативных навыков школьников: умения взаимодействовать в команде, находить совместно правильные решения к поставленным задачам;

- внедрение современных форм организации воспитательной работы в практику классного руководителя.

**4. Организаторы**

4.1. Организация Игры осуществляется Ассоциацией классных руководителей образовательных организаций Санкт-Петербурга совместно с городским учебно-методическим объединением методистов, ответственных за работу с классными руководителями, при поддержке государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия талантов» Санкт-Петербурга (далее – ГБНОУ «Академия талантов»).

4.2. Игра проводится согласно плану деятельности Ассоциации классных руководителей Санкт-Петербурга.

**5. Участники, сроки и порядок проведения Игры**

5.1. Игра проводится в два этапа: I этап - викторина «100 вопросов о Санкт-Петербурге», отборочный (дистанционный), II этап - городская игра-квест «Такой разный Петербург», финальный (очный).

5.2. I этап Игры проводят члены Совета Ассоциации классных руководителей при поддержке районных методистов, ответственных за работу с классными руководителями.

Сроки проведения: февраль 2022.

5.2.1 К участию в I этапе приглашаются команды общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга (не более 5 команд от района). Количество участников в команде - 6 человек, включая капитана.

5.2.2. До 28.01.2022 команды направляют заявки на участие в Игре в адрес оргкомитета Игры по электронной почте: **ivanovaet@academtalant.ru** (приложение 1).

5.2.3. Методические рекомендации для подготовки к Игре предоставляются руководителям команд на первой консультации 03.02.2022 в 17.00 в ГБНОУ «Академия талантов» (возможен дистанционный формат).

5.2.3. Для подготовки к участию в I этапе Игры – викторине «100 вопросов о Санкт-Петербурге» команды готовятся по предложенному организаторами алгоритму: совершают виртуальные экскурсии, ведут поиск информации, используя различные источники, и т.д.

5.2.4. В день проведения I этапа организаторы Игры направляют руководителям команд Ссылку на задание по электронной почте, указанной в заявке на Игру. Время выполнения задания и количество попыток ограничено. Дата и время проведения I этапа будут сообщены дополнительно.

5.2.5. По результатам I этапа Игры организаторы определяют 18 команд-финалистов, набравших максимальное количество баллов, для дальнейшего участия в Игре (во II этапе).

5.3. II этап Игры – квест «Такой разный Петербург» (очный) Сроки проведения: март 2022.

5.3.1. Команды-участницы II этапа Игры проходят маршрут, состоящий из 7 локаций. Прохождение каждой локации подразумевает решение головоломки, связанной с различными областями культурного наследия Санкт-Петербурга: «От берегов загадочного Нила к берегам пленительной Невы», «Греческие боги и герои мифов на петербургских улицах», «Триумф, виктория, победа - отголоски Римской Империи в Петербурге», «Наследие Византии в Петербурге», «Средневековая Европа на улицах Санкт-Петербурга», «Древнее таинство Востока (Индия и Китай) в Петербурге», «Современный Петербург».

5.3.2. Порядок прохождения локаций зафиксирован на карте (в маршрутном листе), выданной команде при регистрации.

5.3.3. На игровой локации команду встречает организатор и предлагает выполнить задание. По результатам прохождения этапа Игры (или по истечении определенного времени) команда получает баллы, ключ-пароль и ориентир для обнаружения следующей локации.

5.3.4. Максимальное количество баллов за выполнение задания - 10. Результаты фиксируются на карте (в маршрутном листе) команды.

5.3.5. Время пребывания в каждой локации - 10 минут. Время, затраченное на переходы, не более 3-х минут.

Организаторы игры оставляют за собой право на изменения регламента проведения игры
 (с обязательным уведомлением участников)

**7. Требования к участникам II этапа Игры**

7.1. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения Игры.

7.2. Участие в Игре подразумевает полное согласие с данным Положением.

7.3. Участники команд обязаны ознакомиться с данным Положением, правилами Игры.

7.4. Участникам Игры необходимо предоставить согласие на обработку персональных данных, пройти инструктаж по правилам безопасности прохождения локаций (приложения 2,3).

**8. Подведение итогов Игры и награждение победителей**

8.1. Победу в Игре одерживает команда, набравшая максимальное количество баллов по итогам прохождения локаций II этапа Игры и получившая все ключи-пароли.

8.2. Победитель и призеры Игры награждаются памятными подарками, дипломами. Участники награждаются сувенирами, благодарственными письмами.

**9. Контактная информация**

Вопросы организаторам Игры можно направлять по электронной почте: **ivanovaet@academtalant.ru** (Иванова Елена Тасолтановна, методист ГБНОУ «Академия талантов»); **r.m.korkosh@gmail.com** (Коркош Роза Маратовна, представитель Совета Ассоциации классных руководителей образовательных организаций Санкт-Петербурга).

Приложение 1

Заявка

на участие в городской познавательной игре-квесте «Такой разный Петербург»

для обучающихся 6 классов общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Район | Название района |  |
| Сведения о команде | Название команды | Название ОУ по уставу (полное и краткое) |
| Капитан команды | Ф.И. | класс |
| Информация о руководителе команды | Ф.И.О.(полностью) | e-mail и контактный телефон руководителя команды |
| Команда | 1 Ф.И. | класс |
|  | 2 |  |
|  | 3 |  |
|  | 4 |  |
|  | 5 |  |

Директор ГБОУ

(краткое наименование

учреждения по уставу)



Подпись Расшифровка

Приложение 2

**Согласие на обработку персональных данных.**

**Я,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,**

*(ФИО родителя или законного представителя)*

паспорт \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(серия, номер) (когда, кем*)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(в случае опекунства / попечительства указать реквизиты документа, на основании которого осуществляется опека или попечительство)*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(адрес)*

даю согласие на обработку персональных данных моего ребенка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*(фамилия, имя, отчество ребенка)*

паспорт \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(серия, номер) (когда, кем)*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

*(адрес)*

*оператору \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

 *(наименование образовательного учреждения)*

для участия в игре-квесте «Такой разный Петербург».

Перечень персональных данных, на обработку которых дается согласие: фамилия, имя, отчество, школа, класс, домашний адрес, дата рождения, телефон, адрес электронной почты, результаты участия в игре-квесте.

Оператор имеет право на сбор, систематизацию, накопление, хранение, уточнение, использование, передачу персональных данных третьим лицам - образовательным организациям, органам управления образованием районов, Комитету по образованию Санкт-Петербурга, Министерству образования РФ, иным юридическим и физическим лицам, отвечающим за организацию и проведение различных этапов игры-квеста «Такой разный Петербург».

Данным заявлением разрешаю считать общедоступными, в том числе выставлять в сети Интернет, следующие персональные данные моего ребенка: фамилия, имя, класс, школа, а также публикацию в открытом доступе видео- и фотоматериалов, полученных в ходе проведения игры-квеста.

Обработка персональных данных осуществляется в соответствии с нормами ФЗ №152 «О персональных данных» от 08.07.2006.

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Приложение 3

Инструктаж участников по правилам безопасности прохождения локаций

городской познавательной игры-квеста «Такой разный Петербург»

для обучающихся 6 классов общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И.О. участника | Команда(район) | С правилами безопасностиознакомлен.Подпись |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Прохождение инструктажа и ознакомление с настоящим Положением волонтеров городской познавательной игры-квеста «Такой разный Петербург»

для обучающихся 6 классов общеобразовательных организаций Санкт-Петербурга

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Ф.И.О. волонтера | Инструктаж прослушал, с Положением ознакомлен. Подпись |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |