

ПОЛОЖЕНИЕ

о геоигре Краеведческие пазлы по теме «Дорогой славы и бессмертия»

1. Общие положения

1.1. Геоигра «Дорогой славы и бессмертия» (далее – геоигра) проводится с целью актуализации ценностных смыслов исторической памяти граждан города Пскова и Псковской области в контексте развития практических компетенций, связанных с использованием современных картографических сервисов, сервисов ориентирования в пространстве.

1.2. Настоящее Положение определяет статус, цель, задачи и порядок организации и проведения геоигры, состав участников, критерии отбора победителей, порядок награждения победителей.

1.3. Организатор геоигры - «Многопрофильный правовой лицей №8» г. Пскова.

1.4. Информационная и организационная поддержка осуществляется на сайте организатора www.mpl8.ucoz.ru, онлайн-игра проводится на сайте ВК в личной группе каждой из команд

1.5. Участниками геоигры могут стать команды, в состав которых входит не менее 5 человек – учащихся общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования, а также профессиональных организаций, педагоги, родители. Форма участия - дистанционная.

1.6. Геоигра проводится на основе естественнонаучных, гуманитарных, математических знаний обучающихся.

2. Цель и задачи геоигры

2.1. Целью проведения интеллектуальной геоигры является актуализации ценностных смыслов исторической памяти граждан города Пскова и Псковской области

2.2. Задачи:

выявление и поддержка талантливых обучающихся;

развитие интереса обучающихся к исторической памяти прошлого, а также к использованию возможностей сети Интернет в повышении личного потенциала;

стимулирование и развитие интеллектуальных и познавательных возможностей, обучающихся;

создание условий для самопознания и самореализации обучающихся;

развитие творческой активности обучающихся;

повышение качества знаний;

развитие умений работать в команде.

3. Участники геоигры

4.1. Участниками интеллектуальной геоигры являются учащиеся общеобразовательных организаций, организаций дополнительного образования, а также профессиональных организаций, педагоги, родители.

4.2. К участию в интеллектуальном состязании допускаются команды всех образовательных организаций после выполнения следующих условий:

Для участия в проекте #геоигры2018 команде каждому участнику команды необходимо зарегистрироваться на сайте <https://centersot.timepad.ru/event/702723/> и присоединиться к группе https://vk.com/centersot_group.

4. Управление геоигрой

5.1. Для управления геоигрой создается организационный комитет (далее - Оргкомитет).

5.2. Оргкомитет выполняет следующие функции:

осуществляет организационно-методическое обеспечение и проведение геоигры;

определяет порядок и сроки проведения геоигры;

определяет критерии оценки качества работы команды;

осуществляет подведение итогов геоигры;

осуществляет награждение участников грамотами и сертификатами.

6. Порядок организации и проведения геоигры

6.1. Установочный сбор для руководителей из образовательных организаций и членов жюри в МБОУ «МПЛ №8» 24.04.2018.

6.2. Сбор команд в актовом зале РЦДО (ул. Кузнецкая, 13, 2 этаж) для получения инструкций и маршрутных листов 10.05.2018.

6.3. Отправление команд по маршруту, выполнение заданий.

6.4. Заключительный сбор в актовом зале РЦДО (ул. Кузнецкая, 13, 2 этаж) для получения инструкций по подготовке к итоговому мероприятию.

6.5. Представление итога деятельности команд в актовом зале РЦДО 15.05.2018

7. Подведение итогов и награждение победителей

7.1. В течение недели с момента публикации окончательных результатов геоигры на сайте http://mpl8.ucoz.ru/index/geoigra_quot_dorogoj_slavy_i_bessmertija_quot/0-197 публикуются сертификаты участника, с указанием всех участников команды и дипломы победителей.

7.2. Победителями считаются команды, набравшие наибольшее количество баллов. Победители награждаются дипломами, которые высылаются в

течение недели с момента публикации результатов на электронный адрес образовательной организации, указанный в заявке.

8. Контакты

Дополнительную информацию можно получить:

Адрес: г.Псков, ул. Западная, д.5

E-mail: ostapenko59@mail.ru

телефон: 8-911-391-09-59 (Марина Владимировна Остапенко)

**Заявка
на участие в геоигре «Дорогами славы и бессмертия»**

Наименование образовательной организации _____

Юридический адрес _____

Контактные телефоны, факс _____

Электронная почта _____

Кол-во команд-участников: _____

Название команды _____

Ф.И.О. координатора _____

Должность _____

Руководитель
МП

(_____)

Правила геоигры

Игра состоит из трех этапов:

- Организационный (разработка и присвоение маршрутных листов)
- Туристический (путешествие и выполнение заданий)
- Проекционный (представление результатов)

План проведения:

1. Собираются команды не менее 5 человек, ребятам объясняется специфика, правила, цели и задачи проекта, рассказывается план проведения игры, распределение обязанностей для каждого члена команды;
2. Объявляется тема игры (например, «Геоигра в стиле Краеведческие пазлы, «Дорогой славы и бессмертия»);
3. По жеребьевке команды разбирают QR-КОДЫ, которые были подготовлены заранее
4. В определенное время команды выходят на маршруты (все путешествие длится не более двух часов);
5. В каждом фотоотчете должны быть представлены фотодокументы, подтверждающие работу команд, размещенные на объектах маршрутов QR-коды,
6. Участники должны выполнять задания (не менее 10), состоящие из зашифрованных описаний мест, куда необходимо попасть для выполнения последующих заданий с использованием картографических онлайн-сервисов и гаджетов. Это могут быть описания внешнего вида исторических объектов, географические координаты и даже спутниковые снимки.
7. Маршрут передвижения фиксируется на командной онлайн-карте
8. В каждой точке маршрута участники очных установочных сессий должны выполнить задание:
 1. - распознать зашифрованное в QR-коде задание.
 2. - узнать название объекта;
 3. - ответить на вопрос об истории объекта;
 4. - сделать отметку на онлайн карте объекта;
 5. - сделать фотографию объекта и разместить ее в фотоблоге команды.
9. Должен быть организован сбор материала о ключевых объектах тыла времён различных войн
10. Должно быть обеспечено размещение в рамках картографического сервиса географических объектов – ключевых объектов

11. Необходимо подготовить текстовые описания ключевых объектов тыла времён войн

12. После выполнения всех заданий маршрутного листа, ребята возвращаются;

13. Необходимо организовать презентацию результатов работы командами-участниками. Презентация работы должна быть выполнена в форме виртуальной экскурсии по географическим объектам, нанесенным командой на общую карту.

14. Достойно представить свои результаты перед всеми участниками и гостями проекта

Рейтингование команд будет проведено по следующим критериям:

- соответствие содержания экскурсии объектам на карте, созданным командой;
- оригинальность содержания экскурсии;
- оригинальность формата экскурсии;
- соответствие тематике проекта;
- качество технического исполнения

Размещение в открытом доступе таблицы рейтинга команд с указанием гиперлинков на виртуальные экскурсии по географическим объектам, нанесенным командой на общую карту.

По итогам рейтингования будет определена команда – финалист.

Оборудование:

- ✓ Удобная одежда (нужна для быстрого перемещения по назначенным местам)
 - ✓ Фотоаппарат (лучше всего цифровой - быстрая съемка, печать, удобное хранение)
 - ✓ ТЕЛЕФОН (с выходом в Интернет и программой чтения QR-кодов)
- А, главное, необычное мышление и хорошая фантазия помогут Вам сделать желаемое действительностью.

Задачи проекта:

I. Познавательные

a. Развитие поиска и систематизирование нужного материала в различных источниках: библиотеках, Интернете и т.д.

b. Умение быстро ориентироваться на незнакомой местности

c. Развитие навыков общения в команде

d. Умение нестандартно и оригинально мыслить в выполнении заданий

e. Творческий подход в создании презентации

II. Организационные

- а. Умение рационально распределять обязанности между членами команды (правильно выявить оформителя слайдов, «библиотекаря», фотографа, «Интернет-хакера», оратора и других важных способностей)
- б. Умение работать на ПК, быстро и оперативно из-за определенности во времени
- с. Умение общаться с незнакомыми людьми
- д. Умение правильно оформлять слайды предельно и лаконично, разумное размещение информации на слайдах
- е. Умение прислушиваться к мнениям и советам в создании проекта
- ф. Развитие ораторских способностей

Для изучения истории города Пскова, его памятников архитектуры, биографий людей, прославивших Псков, для поиска скрытых подробностей и создан проект - геоигра «Краеведческие пазлы». В ходе проведения проекта участники узнают увлекательные факты, неизвестные им ранее события, судьбы знаменитых людей, которые родились, жили в Пскове. Так же как и в известной игре «Пазл», из небольших фактов, найденных участниками проекта, складывается единая картина истории города Пскова, его культуры. Немаловажен и тот факт, что в ходе игры участники учатся работать в команде, прислушиваться к мнению товарищей, быстро ориентироваться в окружающей обстановке, быстро принимать важные решения.