

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении районного игрового проекта
«Хранители истории. Купчино»
для обучающихся 3-4 классов ГБОУ Фрунзенского района

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет статус, цель, задачи, порядок проведения районного игрового проекта «Хранители истории. Купчино» (далее – ИГРА).

Организаторы ИГРЫ: Государственное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №364 Фрунзенского района Санкт-Петербурга (далее ГБОУ СОШ № 364)

2. Цель и задачи ИГРЫ

2.1. Цель: создание условий для развития у учащихся интереса к изучению истории Купчина как исторического района Санкт-Петербурга, расширения кругозора о родном крае.

2.2. Задачи:

Личностные:

- формировать интерес к истории Купчина; формировать внутреннюю позицию на уровне положительного отношения к своему району.

Метапредметные:

- познавательные: осваивать различные формы поиска, обработки и анализа разнообразной информации; развивать мышление, воображение, внимание, память.

- коммуникативные: приобретать навыки обсуждения и выбора путей решения проблем, умение эффективного сотрудничества в команде;

- регулятивные: воспитывать самостоятельность, дисциплинированность и ответственность; развивать организационные способности, уметь быстро ориентироваться в обстановке;

Предметные:

- расширять теоретические знания учащихся по краеведению, истории, топонимике Купчина;

- развивать устную и письменную речь.

3. Участники ИГРЫ:

3.1. Участниками ИГРЫ являются команды обучающихся 3-4-х классов общеобразовательных организаций Фрунзенского района Санкт-Петербурга, нацеленные на краеведческую деятельность по изучению своего района.

3.2. В составе команды 7 участников. Команда должна иметь название, эмблему.

4. Руководство ИГРОЙ:

4.1. Общее руководство ИГРОЙ осуществляет организационный комитет (далее – Оргкомитет).

4.2. Оргкомитет ИГРЫ состоит из представителей ГБУ «ИМЦ» Фрунзенского района Санкт-Петербурга и педагогических работников ГБОУ СОШ № 364.

4.3. Оргкомитет:

– утверждает программу ИГРЫ, определяет общий порядок её проведения на всех этапах;

– осуществляет общее руководство подготовкой и проведением заключительного этапа ИГРЫ;

– формирует состав членов жюри ИГРЫ;

- формирует состав группы экспертов для организации работы на станциях;
- организует разработку заданий, критерии их оценки;
- отвечает за конфиденциальность заданий до проведения соответствующих этапов;
- анализирует и обобщает итоги ИГРЫ.

4.4. Оргкомитет несет ответственность:

- за соблюдение настоящего Положения, правил и процедур подготовки и проведение ИГРЫ;
- за обеспечение объективности оценки работы участников ИГРЫ.

5. Жюри и эксперты ИГРЫ:

5.1. Количество членов жюри – не менее 5 человек;

5.2. В состав жюри и экспертной группы входят:

- Догонина Елена Николаевна, методист по начальному образованию ГБУ «ИМЦ» Фрунзенского района;
- Макаренко Валентина Владимировна, заместитель директора школы по учебно-воспитательной работе ГБОУ СОШ № 364;
- Кузнецова Алёна Анатольевна, заместитель директора по воспитательной работе ГБОУ СОШ № 364;
- Троицкая Елена Александровна, руководитель методического объединения учителей начальных классов ГБОУ СОШ № 364;
- Кураксина Наталья Викторовна, руководитель методического объединения классных руководителей начальных классов ГБОУ СОШ № 364.

5.3. Жюри:

- подводит итоги командного первенства, распределяет призовые места;
- готовит предложения по награждению.

5.4. Эксперты разрабатывают задания для станций и организуют их работу.

5.5. В состав жюри и экспертов не могут входить учителя начальных классов, обучающиеся которых участвуют в ИГРЕ.

6. Порядок проведения ИГРЫ

6.1. ИГРА проводится в 3 этапа:

- **1 этап – организационный** (заочный этап);
- **2 этап – реализация группового творческого проекта «Азбука Купчино» - презентация или видеоматериал** (проводится дистанционно).
- **3 этап – Игра по станциям «Хранители истории. Купчино»** (очный этап).

6.2. Для участия в ИГРЕ ОО отправляют на электронную почту: minaeva.vv@mail.ru заявки (приложение № 1 к Положению).

6.3. Организационный этап подразумевает подготовительную работу команды к основному этапу ИГРЫ. Команда готовит: название команды и эмблему (должны соответствовать теме игры).

6.4. Второй этап – групповой творческий проект «Азбука Купчино».

Работа над проектом и содержание исследовательских творческих проектов учащихся.

Постановка проблемы (педагогом совместно с группой участников), проектирование предстоящей работы (распределение заданий внутри творческой группы), сбор информации, создание макета «Азбуки». Результатом этого этапа должен стать групповой творческий проект - «Азбука Купчина».

Работа по созданию проекта начинается со знакомства группы участников с перечнем достопримечательностей, памятников, названий улиц, важнейших объектов Купчина, предоставленным организаторами конкурса или выбранными самостоятельно. Участники проекта могут дополнять его любыми объектами, находящимися в Купчине. Например: Альпийский переулок, Волковка, ДТЮТ, парк Интернационалистов и т.д.

Далее участники проекта под руководством педагога распределяют между собой все буквы алфавита так, чтоб все 33 буквы были использованы. Такие буквы, как Ы, Ь, Ъ возможно использовать, если они находятся в середине слова. На этом этапе игры в подготовке «Азбуки» могут принять участие всем обучающимся класса.

Затем начинается сбор материала о выбранном объекте (можно использовать книги о городе, районе, интернет-ресурсы). Обзорная экскурсия по достопримечательностям района может помочь при работе над проектом. После сбора информации каждый участник делает рисунок/ фото, краткое описание выбранного объекта (или его фрагмента), и его истории. Творческий проект может включать информацию по истории, особенностях расположения, топонимике, интересных жителях объекта района.

Когда все участники проекта сдадут свои работы руководителю, коллегиально разрабатывается макет «Азбуки» (выбирается форма, стиль оформления и т.п.). Конечным продуктом проекта «Азбука Купчина» может стать компьютерная презентация, фильм, газета, брошюра, календарь, стенгазета и т.п.

Важным представляется, чтобы в «Азбуке» отразилась личность ее создателей. Достичь этого можно включением в работу «визитной карточки» класса или группы создателей, фотографиями авторов на фоне представленных достопримечательностей, авторскими стихотворениями и т.п.

Материал необходимо подписать. В названии должно быть указано: название команды и номер ГБОУ. Например: «Купчинцы» ГБОУ 364.

Продолжительность – не более 5 минут.

Готовый продукт творческого проекта «Азбука Купчина» необходимо отправить до 16.02.2024 на электронную почту: minaeva.vv@mail.ru

6.5. Третий этап (очный) предполагает проведение игры по станциям «Хранители истории. Купчино» между 5 командами, набравшими наибольшее количество баллов по итогам второго этапа.

Примерная тематика станций:

«Конкурс капитанов»

«Топонимическая»

«Историческая»

«Памятные места»

«Блиц - турнир»

6.6.Задания ИГРЫ носят информационно-исследовательский характер, соответствуют требованиям программы и возрасту обучающихся, предполагают выполнение их на репродуктивном и творческом уровне с использованием нестандартных способов решений. Выполняя различные задания, команды получают баллы. Оцениваются не только знания, но и умение работать в команде и аккуратность. Побеждает команда, набравшая наибольшую сумму баллов.

6.7. Критерии оценки результатов конкурса устанавливаются организаторами ИГРЫ.

Команды выполняют предложенные задания за определённое время, установленное организаторами ИГРЫ.

6.8. Члены жюри подводят общие итоги ИГРЫ.

7. Сроки проведения ИГРЫ

7.1. Заявка на участие в ИГРЕ (приложение № 1 к Положению) подается в электронном виде на электронную почту minaeva.vv@mail.ru до 16 октября 2023 года.

7.2. Заочный этап ИГРЫ 16.10.2023-27.10.2023.

7.3. Второй этап ИГРЫ проводится дистанционно 07.11.2023-16.02.2024.

7.4. Очный этап ИГРЫ проводится: апрель 2024 г.

8. Место и время проведения ИГРЫ

8.1. Очный этап ИГРЫ проводится в ГБОУ СОШ №364 (ул. Димитрова, д. 9, корп. 3) в апреле 2024 года. Дата проведения ИГРЫ будет опубликована в ИМЦ-пресс.

8.2. По всем вопросам можно консультироваться по телефону: +7(911)845-65-29, Макаренко Валентина Владимировна minaeva.vv@mail.ru.

9. Подведение итогов и награждение участников ИГРЫ

9.1. Победители определяются по наибольшей сумме баллов, полученных командами на всех этапах и заявленных станциях. Команды, набравшие одинаковое количество баллов, ранжируются по количеству затраченного времени на выполнение заданий, по итогам которого определяются команды-победители.

9.2. По итогам ИГРЫ все участники получают сертификаты. Команды, набравшие наибольшее количество баллов, отмечаются дипломами I, II, III степеней.

Приложение № 1 к Положению

Заявка на участие в районном игровом проекте «Хранители истории. Купчино»

ОУ _____

Класс _____

ФИО ответственного (полностью): _____

Контактный телефон: _____

Адрес электронной почты: _____

Подпись руководителя ОУ

« ____ » _____ 2023 г.