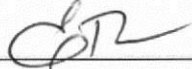



СОГЛАСОВАНО:

Начальник департамента
образования Белгородской области


Е.Г. Тишина
«__» января 2021 года

УТВЕРЖДЕНО:

Председатель БРОО
«Историческое общество «Ратник»


В.М. Жигалов
«__» января 2021 года

**Положение
о проведении исторической онлайн-игры «Богатырская сила
Белгородской черты»**

Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения исторической онлайн-игры «Богатырская сила Белгородской черты» (далее – Игра) среди обучающихся 6-8 классов образовательных учреждений Белгородской области.

1. Общие положения

1.1. Игра проводится Белгородской региональной общественной организацией «Историческое общество «Ратник» (далее - Организатор) при поддержке департамента образования Белгородской области и Фонда президентских грантов в рамках реализации проекта «Детям о Белгородской черте», в целях расширения и углубления знаний по истории родного края.

1.2. К участию в Игре допускаются команды из 10 человек, сформированные из учащихся 6-8 классов государственных, муниципальных и негосударственных образовательных организаций Белгородской области.

1.4. Задачи Игры:

- популяризация культурно-исторического наследия Белгородской черты среди учащихся среднего и старшего школьного возраста;
- расширение кругозора учащихся, стимулирование мотивации к изучению истории Отечества через краеведение;
- формирование у подрастающего поколения понимания патриотических ценностей, развитие гражданственности и национального самосознания.

1.5. В связи со сложной эпидемиологической обстановкой в Белгородской области, связанной с распространением коронавирусной инфекции, Игра проводится в дистанционном режиме с применением общедоступных ресурсов видеоконференцсвязи, других электронных ресурсов, определенных Организатором при синхронном и асинхронном взаимодействии Организатора и участников Игры.

1.6. Участие в Игре – бесплатное.

2. Общий порядок и сроки проведения Игры

2.1. В целях проведения Игры создается организационный комитет, персональный состав которого утверждается Организатором Игры. В



функции оргкомитета входит распространение информации об Игре, сбор конкурсных материалов, организация оценки работ, награждение участников Игры, освещение хода и результатов Игры в средствах массовой информации.

2.2. Дата официального объявления о начале Игры – **1 февраля 2021 года**. Положение о проведении Игры публикуется в этот же день на официальных ресурсах организатора: на сайте <https://history-park.ru/> в специальном разделе «Онлайн-игра» и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel>.

2.3. Для участия в Игре необходима предварительная электронная регистрация каждой команды через специальный раздел «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/>. Прием заявок на участие в Игре осуществляется со **2 февраля по 1 марта 2021 года** в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/>.

2.4. При электронной регистрации командам необходимо указать следующие сведения:

- муниципальное образование Белгородской области,
- населенный пункт,
- наименование образовательной организации,
- персональный состав команды,
- возраст участников,
- руководителя команды из числа участников,
- педагогического работника, осуществляющего подготовку команды к участию в Игре,
- название команды, связанное с историей Белгородской черты,
- контактные данные.

В названии команды предпочтительнее использовать названия родов войск и терминологию XVII века (например, «Стрельцы Московского приказа», «Белгородский драгунский полк» и т.п.).

К заявке необходимо приложить скан-копию согласия администрации образовательной организации на участие указанного состава команды образовательной организации в Игре с подписью уполномоченного от образовательной организации лица, заверенной печатью образовательной организации.

2.5. После завершения сбора заявок на участие в Игре из числа заявившихся команд формируется состав участников Игры, включающий все зарегистрированные команды.

2.6. Игра проводится в несколько этапов:

Первый этап – серия образовательных мероприятий, проводимых в дистанционном формате, направленных на подготовку участников Игры к основным этапам Игры. Срок проведения 1 этапа – **1 марта – 26 марта 2021 года**.

Второй этап – онлайн-викторина, проводимая среди участников Игры в дистанционном формате. Срок проведения второго этапа – **27 марта – 28 марта 2021 года**.

Третий этап – мастер-класс, проводимый в дистанционном формате и направленный на подготовку участников Игры к творческому конкурсу рукотворных книг-сказок. Срок проведения третьего этапа – **29 марта – 4 апреля 2021 года**.

Четвертый этап – конкурс рукотворных книг-сказок о Белгородской черте среди команд-участников Игры. Срок проведения четвертого этапа – **5 апреля – 18 апреля 2021 года**.

Пятый этап – мастер-класс, проводимый в дистанционном формате и направленный на подготовку участников Игры к конкурсу видеороликов. Срок проведения пятого этапа – **19 апреля – 25 апреля 2021 года**.

Шестой этап – конкурс видеороликов среди команд-участников Игры. Срок проведения шестого этапа – **26 апреля – 9 мая 2021 года**.

Седьмой этап – подведение итогов Игры, определение команд – победителей Игры. Срок проведения седьмого этапа – **10 мая– 24 мая 2021 года**.

Восьмой этап – участие команд-победителей в Пятом образовательном фестивале исторической реконструкции «Белгородская черта – 2021».

2.7. Апелляции по итогам всех этапов Игры не принимаются.

3. Порядок проведения первого этапа Игры

3.1. Первый этап Игры носит подготовительный характер и проводится среди участников Игры в целях расширения кругозора учащихся, стимулирования мотивации к изучению истории Отечества через краеведение.

3.2. Первый этап Игры проводится в форме серии образовательных мероприятий разной направленности (музейные уроки, презентации, мастер-классы и т.п.). Конкретные форма и содержание образовательных мероприятий, график их проведения утверждаются Организатором отдельным документом, который не позднее чем за три дня до проведения первого мероприятия этапа размещается в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel>.

3.3. Образовательные мероприятия первого этапа проводятся в дистанционном формате с применением общедоступных ресурсов видеоконференцсвязи, об особенностях доступа к которым Организатор заблаговременно информирует Участников Игры.

4. Порядок проведения второго этапа Игры

4.1. Второй этап Игры проводится в форме онлайн-викторины по различным аспектам истории Белгородской черты XVII века.

4.2. Онлайн-викторина содержит разноплановые вопросы и задания на общеисторические темы, касающиеся истории России XVII века (общие характеристики служилых сословий, события, даты и персоналии Российской истории XVII вв.), вопросы на знание системы мер и весов, денежной системы и письменности в России в этот период, вопросы, связанные

непосредственно со строительством Белгородской черты, вооружением и архитектурой городов-крепостей Белгородской черты, с деятельностью воевод и служилых людей Белгородской черты.

4.3. Перечень, содержание, формат вопросов и заданий онлайн-викторины разрабатываются уполномоченным представителем Организатора заблаговременно и не подлежат огласке.

4.4. Организатор доводит до сведения Участников Игры список рекомендуемой для подготовки к онлайн-викторине литературы путем заблаговременного размещения его в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel>.

4.4. Онлайн-викторина проводится в дистанционном формате с использованием общедоступных электронных ресурсов, об особенностях доступа к которым Организатор заблаговременно информирует Участников Игры.

4.5. В онлайн-викторине принимают персональное участие все члены команд-участников, зарегистрированные для участия в Игре в установленном порядке.

4.6. Порядок ответов на вопросы и тематические направления онлайн-викторины, критерии оценки заданий доводятся Организатором до участников Игры не позднее чем за сутки до начала проведения второго этапа Игры.

4.7. Доступ Участников Игры к вопросам и заданиям онлайн-викторины осуществляется Организатором в день проведения онлайн-викторины с 10.00 до 11.00 часов по московскому времени одновременно для всех членов команд-участников Игры.

4.8. Сводные итоги онлайн-викторины публикуются в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel> в тот же день, не позднее 17.00 часов по московскому времени.

5. Порядок проведения третьего этапа Игры

5.1. Третий этап Игры носит подготовительный характер и проводится среди команд-участников Игры в целях развития творческих способностей и интереса к самостоятельной познавательной деятельности в среде учащихся посредством литературного творчества и изобразительного искусства; создания новых информационных ресурсов для продвижения идеи ценности чтения как одного из продуктивных видов образовательной деятельности.

5.2. Третий этап Игры проводится в форме мастер-класса. Конкретные форма и содержание мастер-класса, график его проведения утверждаются Организатором отдельным документом, который заблаговременно размещается в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel>.

5.3. Тематическая направленность мастер-класса – создание

рукотворной книги-сказки о Белгородской черте.

5.4. Мастер-класс третьего этапа Игры проводится в дистанционном формате с применением общедоступных ресурсов видеоконференцсвязи, об особенностях доступа к которым Организатор заблаговременно информирует Участников Игры.

6. Порядок проведения четвертого этапа Игры

6.1. Четвертый этап Игры носит творческий характер и проводится в форме заочного конкурса рукотворных книг-сказок о Белгородской черте, созданных командами-участниками Игры.

6.2. Каждая команда-участник Игры представляет одну конкурсную работу.

6.3. Конкурсные работы создаются командами-участниками Игры заблаговременно и пересылаются Организатору через специальный раздел «Онлайн-игра» сайта <https://history-park.ru> в срок до **11 апреля** включительно.

6.4. Конкурсная работа должна быть выполнена членами команд-участников Игры самостоятельно. Использование уже имеющегося в интернете материала запрещается. Не допускается участие профессиональных художников и педагогов изобразительного искусства в подготовке конкурсной работы.

6.5. Требования к конкурсным работам:

6.5.1. Конкурсная работа должна представлять собой рукотворную книгу: иллюстрированный с помощью различных материалов (бумага, картон, ткань и другое), с применением различных художественных техник текст самостоятельно придуманной/составленной сказки в художественно-эстетических формах, самостоятельно определенных командой-участником Игры.

6.5.2. Обязательным требованием к конкурсной работе является наличие текстовой части и иллюстративной части. Долевое соотношение и расположение указанных частей в конкурсной работе определяется самостоятельно командой-участником Игры.

6.5.3. Текстовая часть должна представлять собой законченную по содержанию и форме сказку, жанровая разновидность которой может определяться самостоятельно командой-участником Игры.

6.5.4. Основное содержание сказки должно быть непосредственно связано с тематикой Белгородской черты XVII века.

6.5.5. Формат графического воплощения текстовой части в конкурсной работе допускается любой, в зависимости от авторского замысла команды-участника Игры.

6.5.6. Иллюстративная часть конкурсной работы может быть выполнена на любом материале (бумага, ватман, картон, холст и т.д.), в любой технике рисования (масло, акварель, цветные карандаши и т.д., в том числе компьютерная графика) и (или) декоративно-прикладного искусства (мозаика, аппликация, тиснения, штамповка и т.п.).

6.5.7. Иллюстративная часть конкурсной работы должна по своему содержанию визуализировать тестовую часть конкурсной работы.

6.5.8. Объем конкурсной работы определяется самостоятельно командой-участником Игры и зависит от авторского замысла.

6.6. Требования к представлению конкурсной работы:

6.6.1. С готовой конкурсной работы необходимо сделать скан-копию или фотокопию в графическом разрешении, дающем возможность анализа и оценки конкурсной работы.

6.6.2. Скан-копия или фотокопия конкурсной работы представляется единым файлом в формате pdf. Название файла конкурсной работы должно обязательно содержать наименование образовательной организации команды-участника Игры и вид конкурса (например, Яковлевская СОШ_книга).

6.6.3. Дополнительно к конкурсной работе необходимо приложить в виде отдельного электронного файла в формате doc полный текст сказки, представленный в конкурсной работе. Текст сказки представляется в машинописном виде, набранном с использованием программы Microsoft Office Word: шрифт Times New Roman, кегль – 12, межстрочный интервал – 1,5; выравнивание по ширине; абзацный отступ – 1,5, поля – 2 см со всех сторон.

6.6.4. Текст сказки обязательно должен сопровождаться титульным листом, содержащим сведения о названии книги-сказки, названии команды-участника Игры, подготовившей книгу-сказку, наименовании образовательной организации команды-участника Игры, наименовании муниципального образования Белгородской области, на территории которого находится образовательная организация команды-участника Игры.

6.6.5. Название файла текста сказки должно обязательно содержать наименование образовательной организации команды-участника Игры и вид файла (например, Яковлевская СОШ_сказка).

6.7. Файл с копией конкурсной работы и файл с текстом сказки необходимо высылать через специальный раздел «Онлайн-игра» сайта <https://history-park.ru>.

6.8. Ответственность за соблюдение авторских прав конкурсной работы, участвующей в Конкурсе рукотворных книг-сказок, несет команда-участник Игры, приславшая данную работу на Конкурс.

6.9. Присылая свою работу на Конкурс, автор (коллектив участников) автоматически дают право Организатору конкурса на использование присланного материала (размещение в сети интернет, участие в творческих проектах и т. п.).

6.10. В случае необходимости Организатор конкурса может запросить у автора оригинал конкурсной работы.

6.11. Участники Конкурса дают свое согласие на обработку своих персональных данных: фамилии, имени, отчества, года и места рождения, почтового адреса, абонентского номера, адресов электронной почты, сведений о профессии и иных персональных данных, сообщенных

участником Конкурса.

6.12. Представленные копии книг-сказок и дополнительно запрашиваемые оригиналы конкурсных работ возврату не подлежат.

6.13. Жюри проводит экспертизу конкурсной работы по следующим критериям:

Текст сказки:

- соответствие содержания сказки заявленной тематике;
- оригинальность сказочного сюжета;
- степень самостоятельности авторов в творческой работе;
- смысловая и композиционная целостность структуры;
- соответствие сказочных действий представлениям авторов об особенностях жизни и быта русского человека XVII века, об особенностях образа жизни служилых людей на Белгородской черте в XVII веке, о свойствах оборонительных сооружений Белгородской черты XVII века;
- логичность и последовательность в описании действий героев сказки;
- художественность образов (мысль, чувство, переживание, выраженные через художественный образ)
 - стилистическая и языковая грамотность.

Иллюстративный материал:

- содержательность иллюстративного материала, его соответствие тексту сказки;
- самостоятельность исполнения и креативность в выполнении работы;
- художественность оформления (дизайн, образы, стиль);
- мастерство исполнения;
- оригинальность художественной техники;
- оригинальность материалов и методов изготовления.

6.14. Сводные итоги Конкурса публикуются в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel> в срок до **18 апреля 2021 года**.

7. Порядок проведения пятого этапа Игры

7.1. Пятый этап Игры носит подготовительный характер и проводится среди команд-участников Игры в целях развития медиа-культуры в среде учащихся, сохранения и приумножения культурных, духовно-нравственных ценностей Белгородской черты в современном информационном пространстве посредством тележурналистики и средств массовых коммуникаций.

7.2. Пятый этап Игры проводится в форме мастер-класса. Конкретные форма и содержание мастер-класса, график его проведения утверждаются Организатором отдельным документом, который заблаговременно размещается в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history->

park.ru/ и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel>.

7.3. Тематическая направленность мастер-класса – создание видеоролика о Белгородской черте.

7.4. Мастер-класс пятого этапа Игры проводится в дистанционном формате с применением общедоступных ресурсов видеоконференцсвязи, об особенностях доступа к которым Организатор заблаговременно информирует Участников Игры.

6. Порядок проведения шестого этапа Игры

8.1. Шестой этап Игры носит творческий характер и проводится в форме заочного конкурса видеороликов, созданных командами-участниками Игры.

8.2. Видеоролики создаются Участниками Игры заблаговременно и пересылаются Организатору через специальный раздел «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru> в срок **до 30 апреля** включительно.

8.3. На Конкурс предоставляются видеоролики, снятые (созданные) любыми доступными средствами, соответствующие тематике конкурса, материал которых зафиксирован на цифровые фото-видео камеры и смонтирован любыми доступными техническими средствами.

8.4. Конкурсная работа должна быть выполнена самостоятельно. Использование уже имеющегося в интернете материала запрещается.

8.5. Требования к видеоролику:

8.5.1. Формат видео: AVI, MOV, MPEG, MP4

8.5.2. Минимальное разрешение видеоролика – 720x480 (12:8 см).

8.5.3. Продолжительность видеоролика – от 2 до 5 минут.

8.6. Видеоролики должны быть оформлены информационной заставкой с наименованием команды, названием образовательной организации, муниципального образования Белгородской области, названием видеоролика.

8.7. Использование при монтаже и съёмке видеоролика специальных программ и инструментов остается на усмотрение участника.

8.8. Участники Конкурса сами определяют жанр видеоролика (интервью, репортаж, видеоклип, мультфильм и т.п.).

8.9. Участие авторов в сюжете/ах видеоролика необязательно.

8.10. В ролике могут использоваться фотографии и архивные материалы

8.11. На Конкурс не принимаются ролики рекламного характера, оскорбляющие достоинство и чувства других людей, не укладывающиеся в тематику конкурса.

8.12. Конкурсные работы необходимо высылать через специальный раздел «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/>. Название прикрепляемого файла видеоролика должно обязательно содержать, наименование образовательной организации команды-участника Игры и вид конкурса (например, Яковлевская СОШ_видеоролик).

8.13. Ответственность за соблюдение авторских прав работы, участвующей в Конкурсе видеороликов, несет команда-участник Игры,

приславшая данную работу на Конкурс.

8.14. Присылая свою работу на Конкурс, автор (коллектив участников) автоматически дают право Организатору конкурса на использование присланного материала (размещение в сети интернет, участие в творческих проектах и т. п.).

8.15. В случае необходимости, Организатор конкурса может запросить у автора оригинал видеоролика.

8.16. Участники Конкурса дают свое согласие на обработку своих персональных данных: фамилии, имени, отчества, года и места рождения, почтового адреса, абонентского номера, адресов электронной почты, сведений о профессии и иных персональных данных, сообщенных участником Конкурса.

8.17. Жюри проводит экспертизу видеороликов по следующим критериям:

- соответствие работы заявленной теме;
- креативность видеоролика (новизна идеи, оригинальность, гибкость мышления);
- информативность.
- качество видеосъемки;
- уровень владения специальными средствами;
- эстетичность работы.

8.18 Сводные итоги Конкурса публикуются в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel> в срок до **9 мая 2021 года**.

9. Жюри Игры

9.1. Состав жюри Игры формируется Организатором на время проведения Игры.

9.2. В ходе проведения второго, четвертого, шестого этапов Игры жюри оценивает работу команд-участников Игры, ведет подсчет баллов и определяет победителей на каждом этапе Игры.

9.4. Члены жюри осуществляют свою работу на безвозмездной основе.

9.5. Материально-техническое и организационное обеспечение деятельности жюри осуществляется Организатором.

10. Подведение итогов и награждение победителей Игры

10.1. На седьмом этапе Игры определяются команды-победители Игры, которые получают дипломы победителя Игры, право стать участниками Пятого образовательного фестиваля исторической реконструкции «Белгородская черта -2021», поощрительные призы.

10.2. Организатором Игры устанавливается общее количество команд-победителей – 22.

10.3. Победителем Игры признаются по одной команде от каждого

муниципального образования Белгородской области, набравшей наибольший суммарный балл по итогам второго, четвертого и шестого этапов Игры среди команд-участников Игры своего муниципального образования Белгородской области. Перечень команд-победителей Игры с указанием итогового суммарного балла размещается в специальном разделе «Онлайн-игра» на сайте <https://history-park.ru/> и в официальной группе Организатора в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/ratnikbel> **24 мая 2021 года.**

10.4. Команды, участвовавшие во всех этапах Игры, но не ставшие командами-победителями, получают дипломы участников Игры.

10.5. В случае, если команды-участники Игры от одного муниципального образования Белгородской области имеют одинаковый итоговый суммарный балл, Жюри имеет право проводить для таких команд-участников Игры дополнительные испытания в рамках Игры.