



## Положение

### об организации и проведении гражданского чемпионата «Мой город Москва - мое Отечество» - проекта победителя Всероссийского конкурса молодёжных проектов Росмолодёжи

#### 1. Общее положения

1.1. Гражданский чемпионат «Мой город Москва – моё Отечество» (далее Чемпионат) это командная игра (состязание) школьников с использованием интерактивной технологии «спилс-карта», ориентированная на применение знаний о России и городе-герое Москве, направленная на содействие формированию и укреплению гражданской идентичности школьников Москвы.

1.2. Организатором гражданского чемпионата является команда проекта – проектный офис.

1.3. Гражданский чемпионат проводится при грантовой поддержке Федерального агентства по делам молодёжи, оказанной в рамках Всероссийского конкурса молодёжных проектов, а также при поддержке Центральной библиотеки № 106 Государственного бюджетного учреждения культуры г. Москвы «Централизованная библиотечная система Юго-Восточного административного округа» и всех, кто заинтересован и разделяет ценности гражданского воспитания подрастающего поколения.

1.4. Настоящее положение определяет условия, сроки и содержание чемпионата.

#### 2. Цель и задачи гражданского Чемпионата

2.1. Целью гражданского чемпионата является создание условий для развития и укрепления гражданской идентичности школьников Москвы через состязательную командно-интеллектуальную деятельность, ориентированную на применение знаний о России и городе-герое Москве.

##### 2.2. Задачи:

– Поощрять проявление гражданской идентичности школьниками в знаниях, посвящённых России и городу-герою Москве.

– Актуализировать знания школьников Москвы об административном делении России и Москвы.

– Стимулировать развитие кросс-контекстного навыка – командно-интеллектуальная деятельность.

– Привлечь внимание общественности к изучению географии России и города-героя Москвы.

### **3. Участники и регистрация участников Чемпионата**

3.1. Участниками гражданского чемпионата могут стать команды, обучающиеся образовательных организаций города Москвы.

3.2. Для участия в Чемпионате команде необходимо заявить о своём желании, регистрацией по ссылке <https://leader-id.ru/events/194896>

### **4. Сроки, содержание и порядок проведения Чемпионата**

4.1. Срок проведения гражданского чемпионата в соответствии с проектом с 1 марта 2021 года по 28 ноября 2021 года:

– информационная, заявочная компания – с 1 апреля 2021 г. по 20 апреля 2021 г.;

– проведение Чемпионата:

• Дистанционный этап: 10 апреля 2021 г. – 10 мая 2021 г.

• Очный этап: 10 апреля 2021 г. – 28 ноября 2021 г.

– подведение итогов гражданского чемпионата не позднее 28 ноября 2021 года.

### **5. Этапы Чемпионата**

#### **5.1. Дистанционный этап «Хорошо ли вы знаете Россию?»**

На дистанционном этапе команде, подавшей заявку на регистрацию в чемпионате в срок **до 10 мая 2021 года** необходимо:

1. Организовать индивидуальное прохождение каждым участником интерактивного теста партнёра проекта Леонида Мотовских «Хорошо ли вы знаете Россию?» по адресу: <https://motovskikh.ru/russia/>

Алгоритм прохождения:

– Открыть на компьютере сайт.

– Проконтролировать настройки сложности:

Настройки уровня сложности (по умолчанию):

Уровень сложности: Новичок

Хочу учить: Субъекты

Прочее: галочка у пункта «Таймер».

Далее необходимо выбрать кнопку «Сохранить и начать заново».

– Пройти тест.

Каждый участник команды может неограниченное количество раз пройти тест для наилучшего результата по уровню знаний и времени.

– Полученный результат необходимо сохранить через скриншот или селфи с видимым результатом на экране компьютера.

2. Опубликовать пост с результатами дистанционного этапа в качестве предложенной новости в группе Центральной библиотеки № 106 в социальной сети «ВКонтакте»: [https://vk.com/lib\\_uvao\\_106](https://vk.com/lib_uvao_106)

Пост команды должен состоять из:

– Приветствия к участникам от команды (не более 25 слов).

- 5 результатов участников – скриншотов или селфи (информация из скриншотов будет внесена в рейтинг команды);
- Названия образовательной организации, которую представляет команда;
- Хештег проекта: #ГражданскийЧемпионатОтечество, хештеги образовательной организации.

## **5.2. Образовательный этап «Путешествие по России и Москве»**

Команде (коллективно или индивидуально каждому участнику) необходимо пройти на платформе COREAPP.AI 3 интерактивных курсах:

- 1) «Административное деление России».
- 2) «Административное деление Москвы».
- 3) «Краеведение Москвы».

Курсы для проекта «Гражданский чемпионат «Мой город Москва - моё Отечество» разработаны Константином Алексеевичем Андреевым, руководителем Образовательного центра «Музея истории ГУЛАГа», экспертом Всероссийского конкурса лидеров и руководителей детских и молодёжных общественных организаций «Лидер XXI века», экспертом автономной некоммерческой организации содействия воспитанию подрастающих поколений «Детские и молодёжные социальные инициативы».

Результаты прохождения курсов будут отмечаться на платформе Coreapp.ai и будут учтены в рейтинге команд, поэтому обращаем внимание на указание собственных имён при прохождении.

Информация о курсах будет размещена дополнительно.

## **5.3. Очный этап – гражданский чемпионат «Мой город Москва - моё Отечество»**

### **5.3.1. Используемые понятия**

**Идентичность** – свойство психики человека в концентрированном виде выражать для него то, как он представляет себе свою принадлежность к той или иной группе или общности.

**Квест** – педагогическая технология, в которой совмещены элементы игры, мозгового штурма, тренинга.

**Спилс-карта** – интерактивный инструмент, представляющий собой набор магнитных игровых элементов, выполненных в форме территориальных единиц государств и регионов.

### **5.3.2. Содержание очного этапа Чемпионата**

Очный этап Чемпионата проводится в личном и командном зачёте в формате квест-игры команд школьников (количество участников в команде – до 5-х человек), с использованием интерактивной технологии «спилс-карта». Использование квестовой технологии в финале гражданского чемпионата «Мой город Москва – моё Отечество» обусловлено необходимостью организации командно-интеллектуальной деятельности, способствующей развитию кросс-контекстных навыков школьников.

Содержательно спилс-квест «Мой город Москва – моё Отечество» ориентирован на применение знаний о России (трек «Россия») и городе-герое Москве (трек «Москва»). Треки состязания состоят из тактов, задания которых направлены на содействие формированию и укреплению гражданской идентичности школьников Москвы.

В ходе выполнения тематических заданий треков квест-игры происходит процесс самоидентификации школьников, который осуществляется как через самопознание, так и через воплощение присущих определённой группе свойств, сравнение своей команды с теми или иными участниками других команд. При этом каждый участник спилс-квеста ищет себя одновременно в разных измерениях (гендерном, национальном, религиозном, политическом, культурном, пространственном и т.д.) – этому способствуют тематические задания внутри трека.

Актуализировать знания школьников Москвы об административном делении России и Москвы призваны Кросс-задания – быстрые состязания, основой которых является соревнование между командами или отдельными представителями команд на правильность и быстроту решения различных задач по тематике Чемпионата.

Итоговое состязание Чемпионата – соревнование по скоростной сборке спилс-карты «Российская Федерация», в котором задача команд-участников состоит в том, чтобы собрать спилс-карту за максимально короткое время.

### **5.3.3. Определение победителей Чемпионата**

Оценочно-результативный блок игры предполагает подведение промежуточных результатов (после каждого трека, после кросс-заданий) и итогового подведения результата. Критерии и показатели оценки деятельности команд включают когнитивный компонент (степень усвоения знаний по тематике игры); деятельностный (наличие умений собирать спилс-карты, реализация своих представлений о принадлежности к той или иной общности в социально значимых действиях, скорость выполнения заданий, принятия решений); ценностно-смысловой (позитивное, негативное или амбивалентное (безразличное) отношение к команде и игре). За каждое верно выполненное задание команда может получить дополнительные бонусные баллы за позитивное командное взаимодействие и дополнительно выполненные задания.

Выигравшей считается та команда, которая по сумме всех конкурсных состязаний наберёт наибольшее число баллов.

Подробное описание игры в Приложении.

## **6. Подведение итогов и информационное сопровождение Чемпионата**

6.1. Информация о проведении Чемпионата будет размещаться на странице Центральной библиотеки № 106 в социальной сети ВКонтакте по адресу: [https://vk.com/lib\\_uvao\\_106](https://vk.com/lib_uvao_106) с хештегом:

[#ГражданскийЧемпионатОтечество@lib\\_uvao\\_106](#), на страницах

[https://www.instagram.com/lib\\_uvao\\_106](https://www.instagram.com/lib_uvao_106)

<https://www.facebook.com/libuvao106>

<https://ok.ru/libuvao106>

А также на ресурсах информационных партнёров.

## **7. Заключительные положения**

Контактная информация команды проекта для СМИ, партнёров и участников Чемпионата:

Суркова Юлия Валерьевна

Адрес: Москва, Рязанский р-он ул. Яснополянская, д. 3, корп. 2, стр. 1

Телефон: +7 (499) 170 98 37

Электронная почта: [106a@cbsuvao.ru](mailto:106a@cbsuvao.ru)