Согласовано:
Соучредитель РОО КК «ТСУ»,
_____ Бордукова С.Н.
«27» октября 2026

Утверждаю:
Директор МБУ ЦППМиСП № 1 «Развитие»
_____ Гуртовенко Г.А
«27» октября 2026

ПОЛОЖЕНИЕ
о проектно-игровом событии
«КедРОвые орешки:
«Народный суслик»
для учителей и обучающихся начальной школы Красноярского края

Красноярск 2026

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящее Положение о проектно-игровом событии «КедРОвые орешки: «Народный суслик» (далее ПИ событие) определяет порядок организации, условия проведения и участия. Проектно-игровое событие – это образовательный формат, значимый для каждого его участника, способствующий освоению ими игровой и проектной деятельности. ПИ событие «КедРОвые орешки: «Народный суслик» направлено на проявление разнообразных способностей младших школьников и развитие коммуникативных универсальных учебных действий и личностных качеств.

1.1. Цель ПИ события: организация проектно-игровой деятельности воспитательного характера, направленной на развитие личностных качеств, развитие умений моделировать, оценивать, работать с информацией, выстраивать коммуникацию в разновозрастной группе.

Задачи ПИ события:

- формирование основ проектной деятельности у обучающихся начальной школы в условиях разновозрастного сотрудничества;
- развитие умения находить и анализировать информацию и представлять ее в различном виде;
- формирование ценностных установок и уважительного отношения к различным народностям, проживающим на территории Красноярского края, к результатам труда библиотекарей;
- расширение представлений младших школьников о деятельности детских библиотек.

1.2. Организаторами и учредителями события являются: МБУ «Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи № 1 «Развитие», КГБПОУ Красноярский педагогический колледж № 1 им. М. Горького, Региональная общественная организация Красноярского края «Творческий Союз Учителей».

2. УЧАСТНИКИ ПРОЕКТНО-ИГРОВОГО СОБЫТИЯ

2.1. ПИ событие организуется для обучающихся 1 - 4 классов образовательных учреждений Красноярского края, сформированных в разновозрастные команды в количестве 5 человек: 4 ученика (2 третьеклассника, 2 четвероклассника) и учитель начальных классов. От одной образовательной организации допускается участие только одной команды. Максимальное количество команд в очном этапе события – 6 команд.

2.2. Команды для очного этапа отбираются на основании оценивания задания заочного этапа.

2.3. Каждая команда выступает под собственным именем (названием команды), имеет свою атрибутику, для работы нужен пенал с ручкой, карандашом. Из числа членов команды назначается или выбирается капитан.

3. УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ В ПРОЕКТНО-ИГРОВОМ СОБЫТИИ

3.1. Участие детей и педагогов в событии бесплатное.

3.2. Перечень документов, предоставляемых в день проведения проектно-игрового события:

- приказ по учреждению о выезде педагога и группы школьников для очного участия в проектно-игровом событии. Ответственность за жизнь и здоровье несовершеннолетних участников проектно-игрового события несёт педагог, которого назначают приказом директора школы;
- согласие родителей (законных представителей) на фото и видеосъемку во время события (приложение 1).

3.3. Регистрация на очный этап проводится до 15 ноября 2026 г. по ссылке, указанной в информационном письме после результатов оценивания заочного этапа.

3.4. Организатор имеет право не допускать к участию в проектно-игровом событии участников, не соответствующих условиям участия в событии (п. 3.2.) и не зарегистрированных, без предоставления дополнительных объяснений.

3.5. В случае невозможности принятия участия в очном этапе, заявленных игроков, есть возможность замены, при прибытии на мероприятие, внеся изменения в списки, вписав данные нового участника и поставив свою личную подпись, которая свидетельствует о внесение изменений. При такой замене подготовленный именной сертификат участника не переделывается.

4. МЕСТО И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОЕКТНО-ИГРОВОГО СОБЫТИЯ

4.1.Место проведения:

21 ноября, Красноярская детская библиотека им А. Гайдара, г. Красноярск, ул. Карла Маркса, д. 14

4.2.Время проведения:

10.00-10.15 Открытие, презентация команд.

10.30-11.00 Интеллектуальная игра.

11.00- 12.00 Решение проектной задачи «Выставка «Народный суслик».

12.00-12.20 перерыв, чайная пауза.

12.20-12.45 Презентация и взаимооценка продуктов проектной задачи.

12.45-13.15 Награждение.

5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ПРОЕКТНО-ИГРОВОГО СОБЫТИЯ

Событие состоит из 2 этапов: заочного и очного, очный этап проходит в один день:

Описание этапов проектно-игрового события и критерии оценивания:

5.1. **Заочный этап «Видеоролик»:**

Команде предоставляется начало видеоролика о многообразии статуй бронзовых сусликов в городе Красноярске. В ролике будет предложено ученикам поразмышлять о статуи бронзового суслика, отражающего один из народов Красноярского края. Команда готовит интервью с человеком-представителем народности, проживающей на территории Красноярского края. Данный человек должен быть из числа семей родительского или ученического коллектива образовательного учреждения. По результатам интервью команда создает продолжение видеоролика (длительностью не более 2 минут). Видео должно включать в себя фрагменты интервью, фотографии или видеоматериалы, иллюстрирующие особенности данной народности, а также небольшое вступление и заключение от команды, почему необходимо создать бронзовую статую суслика-представителя данной народности.

Критерии оценки заочного этапа: интервью соответствует заданию; каждый участник команды задействован в видео-интервью; креативность и оригинальность; качество видео позволяет просматривать и слушать без помех; видео соответствует временному регламенту; общая информативность.

Максимальный балл за заочный этап: 6 баллов.

Видеоролики необходимо выставить в группу ВК . https://vk.com/club49943197 до 13 ноября 2026 г .

На основании оценки видеороликов осуществляется отбор 6 команд для очного этапа.

5.2. Очный этап.

Очный этап состоит из 4-х подэтапов:

1 подэтап: Представление команд (название, ответ на вопрос: почему необходимо создать бронзовую статую суслика-представителя определенной народности в городе Красноярске, с которой познакомились.). Данный этап оценивается. *Максимальный балл: 3 балла*

2 подэтап. Интеллектуальная игра «Щёлкать, как орешки» для команды учеников 2-4 классов.

3 подэтап. Решение проектной задачи «Выставка».

4 подэтап. Презентация и взаимооценка продуктов проектной задачи.

- Интеллектуальная игра «Щёлкать, как орешки» для команды обучающихся 3-4 классов, ориентирована на умения анализировать информацию,

осуществлять поиск ошибок, корректировать текст.

Учитель в игре не участвует. Игра состоит из 3 туров.

- 1 тур «Лови ошибку»: участникам предоставляются тексты о сусликах, об их внешних признаках, об их особенностях проживания в природе. Необходимо в тексте найти и исправить ошибку-ловушку
- 2 тур «Загадки таинственного ящика»: участники игры должны отгадать, что находится в закрытом ящике и является элементом существующих бронзовых статуи сусликов.
- 3 тур «Знатоки ребусов»: участники должны разгадать ребусы, где отгадками являются название народностей Красноярского края.

Критерии оценки: правильность ответов, умение видеть и исправлять ошибки.

Максимальный балл за этап: 10 баллов.

По результатам игры участники получают игровые монеты для последующего приобретения материалов, используемых для создания продукта при выполнении проектной задачи. Если баллов (игровых монет) не хватает, команда может приобрести их у волонтера, выполнив дополнительное задание.

Проектная задача «Народный суслик» состоит из серии межпредметных практических заданий, включающих содержание предметов: математика, русский язык, литературное чтение, изобразительное искусство, технология, направленных на создание продукта.

В данном этапе участвуют не только команда учеников, но и учитель. Действия учителя будут обозначены в день реализации проектной задачи.

По завершении проектной задачи представители (1-2 человека) команды презентуют свой продукт, остальные участники команды оценивают продукты других команд.

Проектная задача предполагает создание продукта, представленного на выставке в городской библиотеке.

Критерии оценки. Оценка продукта проектной задачи: правильность выполнения заданий проектной задачи, умение анализировать представленную информацию и использовать ее для создания продукта, оригинальность, аккуратность. Оценка процесса выполнения проектной задачи: умение выстраивать коммуникацию в разновозрастной группе, умение распределять обязанности, умение удерживать временной регламент, умение осуществлять самооценку.

Максимальный балл за этап: 20 баллов.

5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

6.1.Команда, набравшая наибольшее количество баллов по всем этапам, получает диплом победителя.

6.2.Команды получают грамоты за победу в разных номинациях.

6.3.Участникам проектно-игрового события вручаются сертификаты участников.

6.4. Руководителям всех команд вручаются Благодарственные письма.

7. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ И ПАРТНЕРЫ

7.1. Организационный комитет осуществляет проведение проектно-игрового события, следит за соблюдением правил игры, оказывает консультативную помощь, назначает координатора события.

7.2. Партнерами Игры являются: Министерство образования Красноярского края, КГБУ «Дом работников просвещения», МБУ «Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи № 1 «Развитие», КГБПОУ «Красноярский педагогический колледж №1 им. М. Горького», библиотека-Филиал № 1 им А. Гайдара Муниципального бюджетного учреждения культуры "Централизованная библиотечная система для детей им. Н. Островского" города Красноярска.

7.3. Координаторы Игры:

Бордукова Светлана Николаевна solon20@mail.ru

Вахромеева Татьяна Анатольевна T_vahromeeva@mail.ru

Директору МБУ ЦППМиСП № 1 «Развитие» Гуртовенко Г.А.
От_____
Адрес:_____
Телефон: _____

Согласие на фото/видеосъёмку, обработку и публикацию фото- и видеоматериалов с изображением ребенка

Я, _____,
(*ФИО родителя или законного представителя)*

являясь законным представителем несовершеннолетнего _____,
(ФИО несовершеннолетнего, год рождения)

даю свое согласие на фото- и видеосъемку моего ребенка в процессе участия в проектно-игровом событии «Кедровые орешки: «Найди героя своей профессии»

Я даю согласие на использование фото- и видеоматериалов несовершеннолетнего исключительно в следующих целях:

- публикация на официальном сайте МБУ ЦППМиСП № 1 «Развитие» и Региональной общественной организации Красноярского края «Творческий Союз Учителей» в сети Интернет, на официальных страницах организаций в социальных сетях;
- публикация отчетности для вышестоящих организаций о проведении интеллектуальной игры «Кедровые орешки»;
- в рамках функционирования системы видеонаблюдения, установленного в зданиях и на территории образовательной организации, где будет проводится проектно-игровое событие «Кедровые орешки: «Найди героя своей профессии»

Я информирован(а), что МБУ ЦППМиСП № 1 «Развитие» и Региональная общественная организация Красноярского края «Творческий Союз Учителей» гарантирует обработку фото и видеоматериалов несовершеннолетнего в целях, соответствующих деятельности данных организаций.

Я даю согласие на обработку фото и видеоматериалов, то есть совершение, в том числе, следующих действий: обработку (включая сбор, хранение,), использование, обезличивание, блокирование, уничтожение персональных данных, при этом общее описание вышеуказанных способов обработки приведено в Федеральном законе от 27 июля 2006 г. № 152-ФЗ "О персональных данных", а также на передачу такой информации третьим лицам, в случаях, установленных нормативными документами вышестоящих органов и законодательством.

Настоящее согласие действует с момента подписания и до достижения целей обработки персональных данных на весь период обучения в образовательной организации.

Настоящее согласие может быть отозвано в любой момент по соглашению сторон. В случае неправомерного использования предоставленных данных соглашение отзывается письменным заявлением.

Родитель (законный представитель) по письменному запросу имеет право на получение информации, касающейся обработки персональных данных (в соответствии с п.4 ст.14 Федерального закона от 27.06.2006 № 152-ФЗ).

"____" _____202_г. _____/_____
Подпись *Расшифровка подписи*