ДВОРЕЦ МОЛОДЁЖИ

+7 (343) 2787771
dm-centre.ru

Министерство образования Свердловской области

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение Свердловской области «Дворец молодёжи»

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»

_____ И.А. Репин
«__» сентября 2025 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
об организации и проведении Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения Интеллектуальной игры «Россия в деталях» (далее – Интеллектуальная игра), ее структуру, цели, задачи, условия проведения, категории участников, порядок участия, определения победителей и призеров, организационное и финансовое обеспечение.

1.2. Настоящее Положение разработано в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р), локальными актами государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» (далее – ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»), Планом мероприятий по выполнению государственной работы, предусмотренной государственным заданием на 2025 год государственному автономному (бюджетному) учреждению Свердловской области, подведомственному Министерству образования и молодежной политики Свердловской области.

1.3. Организацию и проведение Интеллектуальной игры осуществляет центр инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» (далее – Организатор).

1.4. Интеллектуальная игра направлена на содействие достижению цели Национального проекта «Молодежь и дети»: становление и развитие поколения российских граждан, патриотически настроенного, высоконравственного и ответственного, способного обеспечить суверенитет, конкурентоспособность и дальнейшее развитие России.

2. Цель и задачи игры

2.1. Цель Интеллектуальной игры: создание условий для воспитания у обучающихся чувства патриотизма, расширения и закрепления знаний о богатой истории, уникальной культуре и многонациональном народе России.

2.2. Задачи Интеллектуальной игры:

– развивать интерес к изучению истории и географии Российской Федерации;

– расширять знания о культуре народов, проживающих на территории России;

– способствовать формированию у обучающихся любви к родному краю посредством творческой самореализации и изучения исторического, культурного и природного наследия;

– создать условия для развития навыков командной работы и эффективного взаимодействия.

3. Участники игры

3.1. Участниками Интеллектуальной игры могут быть обучающиеся 7-11 классов (13-17 лет) базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».

3.2. Количество команд участников игры ограничено.

3.3. От одной образовательной организации можно представить 1 команду. Численный состав одной команды – 5 человек.

3.4. Интеллектуальная игра проводится в онлайн формате, что не предполагает нахождения участников на площадке ее проведения.

3.5. Дополнительная информация высылается организаторами на электронную почту педагогам после прохождения регистрации.

4. Руководство игры

4.1. Для организации и проведения Интеллектуальной игры создается организационный комитет (далее – Оргкомитет) и экспертное жюри из специалистов центра инновационного и гуманитарного образования, состав которого указан в приложении № 1 к настоящему Положению.

4.2. Оргкомитет имеет право:

– корректировать условия проведения Интеллектуальной игры, извещая об изменениях на сайте https://dm-centre.ru/;

– учреждать дополнительные номинации, звания и призы, а также вручать специальные призы от организаторов, спонсоров и других заинтересованных организаций, физических лиц.

4.3. Экспертное жюри:

– осуществляет оценку результатов Интеллектуальной игры;

– определяет победителя и призеров;

– принимает решение о дисквалификации команды, в том числе из-за поведения членов команды и/или наставника-педагога команды, если их действия нарушают данное Положение.

5. Условия и порядок проведения игры

5.1. Программа проведения Интеллектуальной игры указана в приложении № 2 к настоящему Положению.

5.2. Интеллектуальная игра проводится с применением дистанционных технологий.

5.3. Для участия в Интеллектуальной игре каждая команда должна предварительно самостоятельно подготовить рабочее место и обеспечить его необходимым оборудованием:

– интерактивная панель для командного просмотра заданий;

– рабочие места для всех членов команды;

– оборудование, обеспечивающее стабильное интернет-соединение.

5.4. Интеллектуальная игра состоит из двух этапов:

– творческий этап;

– интеллектуальная викторина.

5.4.1. **Творческий этап.**

1. В первый день проведения Интеллектуальной игры командам-участникам объявляются условия творческого задания, включающие перечень требований к итоговому продукту.

2. В течение срока, установленного программой мероприятия (приложение № 2), участники выполняют поставленное творческое задание.

3. Итоговый продукт должен быть авторской работой команды участника, представляющей его на оценку.

4. Итоговый продукт творческого задания необходимо загрузить на облачное хранилище, удостоверившись в открытом доступе. После этого направить ссылку на облачное хранилище на электронную почту nohrina@irc66.ru.

5.4.2. **Интеллектуальная викторина.**

1. Во второй день командам на указанную при регистрации электронную почту направляется ссылка на интеллектуальную викторину.

2. Викторина включает 40 заданий различных форматов: открытые вопросы, выбор одного или нескольких правильных вариантов ответов, установление соответствий и др.

3. Продолжительность ответа на каждое задание викторины ограничена и зависит от уровня сложности вопроса. Количество секунд для дачи ответа отображается в верхней части экрана справа от номера текущего задания.

4. Запрещается использование функционала браузера или операционной системы для копирования текста вопроса в буфер обмена.

5. Использование стандартной кнопки «Назад» или смена вкладки в веб-браузере запрещены, так как это приводит **к автоматическому сбросу ранее выполненных заданий и потере промежуточных результатов викторины.**

5.5. **Прием ответов на задания викторины завершится 7 ноября 2025 года в 14:30.** Ответы, поступившие после указанного времени, приниматься не будут.

5.6. После ответа на все вопросы интеллектуальной викторины на итоговой странице необходимо **обязательно указать в разделе «Ваше имя» название команды и территорию образовательной организации**. В случае невозможности идентифицировать команду участника результаты не будут учтены в итоговом рейтинге.

5.7. Регистрируясь для участия в Интеллектуальной игре, участники заполняют согласие на обработку персональных данных (приложение № 3), и прикрепляют его к своей заявке. Форма регистрации доступна **до 1 ноября 2025 года по ссылке:** https://forms.yandex.ru/u/68c26acc84227c29c82273c4.

5.8. Факт участия в Интеллектуальной игре подразумевает, что участник ознакомлен с настоящими правилами и тем самым выражает свое полное согласие с ними.

5.9. Участие в Интеллектуальной игре подтверждает согласие на использование созданных фото- и видеозаписей с участником без получения дополнительного согласия на такое использование и без уплаты какого-либо вознаграждения за такое использование, в том числе в средствах массовой информации, на официальных сайтах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и в социальных сетях.

5.10. Организатор оставляет за собой право вносить изменения в Положение.

6. Критерии оценки работ

6.1. Оценивание результатов творческого этапа проводится экспертным жюри (приложение № 5) на основе разработанных критериев оценки (приложение № 4).

6.2. Результатом второго этапа являются полученные участниками баллы в интеллектуальной викторине.

6.3. Итоговый балл складывается из результатов оценивания первого и второго этапа Интеллектуальной игры.

7. Сроки проведения конкурса

7.1. Даты проведения Интеллектуальной игры: **6, 7 ноября 2025 года**.

7.2. Подключение 6 ноября 2025 года будет осуществляться по ссылке, которая будет направлена заранее на электронные адреса, указанные при регистрации.

8. Подведение итогов и награждение участников

8.1. Подведение итогов состоится 7 ноября 2025 года. Ссылка для подключения будет отправлена на адрес электронной почты, указанный при регистрации.

8.2. По итогам работы экспертное жюри определит победителей и призеров Интеллектуальной игры среди команд, набравших максимальное количество баллов за два этапа.

8.3. Решение экспертного жюри окончательно и пересмотру не подлежит. Апелляции участников игры экспертное жюри не рассматривает.

8.4. Победители и призёры награждаются дипломами и призами. Участникам игры будут направлены сертификаты на электронную почту.

9. Финансирование

Финансирование игры осуществляется за счет средств областного бюджета Свердловской области. Допускается привлечение иных источников финансирования, не противоречащих действующему законодательству.

10. Контакты для связи

10.1. Оповещения о непредусмотренных изменениях и прочих ситуациях будут рассылаться на электронные адреса участников, указанные при регистрации.

10.2. Все актуальные новости публикуются в разделе центра инновационного и гуманитарного образования на сайте ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».

10.3. Контактное лицо: Нохрина Екатерина Валерьевна – методист центра инновационного и гуманитарного образования, телефон +7(34368)7-76-11, адрес электронной почты: nohrina@irc66.ru.

Приложение № 1
к Положению об организации и проведении
Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

СОСТАВ
организационного комитета Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

1. Кузьмина Наталья Дмитриевна – начальник центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
2. Симонян Гульчара Салимовна – заместитель начальника центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
3. Нохрина Екатерина Валерьевна – методист центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
4. Горбунова Ольга Владимировна – методист центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
5. Власов Данила Игоревич – инженер центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
6. Салова Екатерина Сергеевна – методист центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».

Приложение № 2
к Положению об организации и проведении
Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

ПРОГРАММА
проведения Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

Время	Наименование мероприятия
6 ноября	
12:00-12:30	Подключение, организационные вопросы. Объявление творческого задания
12:30-16:30	Выполнение творческого задания
16:30-17:00	Загрузка выполненного задания
7 ноября	
13:00-13:15	Подключение, приветствие участников
13:15-13:30	Рассылка на почту участникам ссылки на интеллектуальную викторину
13:30-14:30	Выполнение заданий интеллектуальной викторины
14:30-15:00	Работа экспертного жюри
15:00-15:15	Подведение итогов. Поздравление победителей

Приложение № 3
к Положению об организации и проведении
Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

Согласие на обработку персональных данных, фото и видеосъёмку
(для несовершеннолетних)

Я, _____

_____

(фамилия, имя, отчество, адрес, паспорт, серия, номер, кем и когда выдан, статус законного представителя несовершеннолетнего – мать, отец, опекун, попечитель или уполномоченный представитель органа опеки и попечительства или учреждение социальной защиты, в котором находится нуждающийся в опеке или попечительстве несовершеннолетний, либо лица, действующего на основании доверенности, выданной законным представителем)

далее – (Законный представитель) даю своё согласие государственному автономному нетиповому образовательному учреждению Свердловской области «Дворец молодёжи» (г. Екатеринбург, пр. Ленина, д. 1) (далее – Оператор) на обработку своих персональных данных и персональных данных несовершеннолетнего, а также фото и видеосъёмку несовершеннолетнего:

_____

_____

_____

(фамилия, имя, отчество, адрес несовершеннолетнего, свидетельство о рождении или паспорт: серия, номер, кем и когда выдан)

(далее – Несовершеннолетний) на следующих условиях.

1. Законный представитель даёт согласие на обработку как с использованием средств автоматизации, так и без использования таких средств своих персональных данных и персональных данных Несовершеннолетнего, то есть совершение, в том числе, следующих действий: сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение.
2. Перечень персональных данных Законного представителя, передаваемых Оператору на обработку:
   - фамилия, имя, отчество;
   - номер телефона;
   - адрес;
   - сведения об основном документе, удостоверяющем личность;
   - адрес электронной почты.
3. Перечень персональных данных Несовершеннолетнего, передаваемых Оператору на обработку:
   - фамилия, имя, отчество;
   - год, месяц, дата рождения;
   - адрес;
   - сведения об основном документе, удостоверяющем личность, или свидетельстве о рождении;
   - образовательное учреждение и класс;
   - номер телефона;
   - адрес электронной почты.
4. Согласие даётся с целью участия субъекта персональных данных в Интеллектуальной игре «Россия в деталях» для обучающихся базовых площадок ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».
5. Законный представитель даёт согласие на передачу персональных данных Несовершеннолетнего третьим лицам и получение персональных данных Несовершеннолетнего от третьих лиц: Министерства образования и молодежной политики Свердловской области,

Министерства просвещения Российской Федерации, а также других учреждений и организаций, принимающих участие в проведении конкурсных мероприятий, для достижения вышеуказанных целей.

6. В целях информационного обеспечения Законный представитель согласен на включение в общедоступные источники персональных данных следующих персональных данных Несовершеннолетнего:

- фамилия, имя, отчество;
- год, месяц, дата рождения;
- образовательное учреждение и класс;
- номер телефона;
- адрес электронной почты.

7. Законный представитель даёт своё согласие на фото и видеосъёмку Несовершеннолетнего в одетом виде, а также использование фото и видеоматериалов Несовершеннолетнего исключительно в целях:

- размещения на сайте ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»;
- размещения на стендах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»;
- размещения в рекламных роликах ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», распространяемых для всеобщего сведения по телевидению (в том числе путём ретрансляции), любыми способами (в эфир через спутник, по кабелю, проводу, оптическому волокну или посредством аналогичных средств), а также с использованием информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» целиком либо отдельными фрагментами звукового и визуального ряда рекламного видеоролика.

Я информирован(а), что ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» гарантирует обработку фото и видеоматериалов Несовершеннолетнего в соответствии с интересами ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» и с действующим законодательством Российской Федерации.

8. Персональные данные подлежат хранению в течение сроков, установленных законодательством Российской Федерации.

9. Законный представитель может отозвать настоящее согласие путём направления письменного заявления Оператору. В этом случае Оператор прекращает обработку персональных данных, фото и видеоматериалов, а персональные данные, фото и видеоматериалы подлежат уничтожению, если отсутствуют иные правовые основания для обработки, установленные законодательством Российской Федерации.

10. Законный представитель подтверждает, что давая согласие, действует по собственной воле и в интересах Несовершеннолетнего.

«___»_____ 202__г.

_____ /_____

(подпись) (инициалы, фамилия)

Приложение № 4
к Положению об организации и проведении
Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

Критерии оценивания этапов интеллектуальной игры

№	Критерии оценивания	Баллы	
		Творческий этап	
1.	**Соответствие работы заданной тематике**	**0-2**	0 баллов – работа не соответствует заданной теме; 1 балл – работа частично соответствует заданной теме; 2 балла – работа полностью соответствует заданной теме
2.	**Креативность видеоролика**	**0-3**	0 баллов – отсутствие общей идеи и интересных решений, стандартное исполнение; 1 балл – присутствует проявление творчества, отдельные элементы новизны, однако общий уровень недостаточно оригинален; 2 балла – активное использование творческих элементов, некоторые оригинальные идеи, общая концепция свежая, но не выдающаяся; 3 балла – высокая степень оригинальности, наличие ярких уникальных решений, креативный подход ярко выражен, привлекает внимание и запоминается зрителю
3.	**Полнота раскрытия заданной темы**	**0-3**	0 баллов – тема практически не раскрыта либо представлена поверхностно; 1 балл – частично раскрыта тема, приведены отдельные аспекты, однако отсутствует целостность рассказа; 2 балла – основная идея передана достаточно полно, представлены многие необходимые компоненты, но имеются незначительные пробелы; 3 балла – полностью раскрыта заданная тема, подробно рассмотрены все значимые аспекты, представлено глубокое и всестороннее освещение вопроса
4.	**Общая эстетичность работы**	**0-3**	0 баллов – низкое качество съёмки и звукозаписи, дрожание камеры, плохое освещение, резкий фоновый шум, некачественное музыкальное сопровождение или полное его отсутствие; 1 балл – допустимое качество съёмки, световые условия посредственны, звук записан удовлетворительно, музыка присутствует, но иногда отвлекает или звучит неуместно; 2 балла – качественно снятый материал, хорошая экспозиция и освещение, звук чистый, музыкальный ряд подобран гармонично, но возможны мелочи для улучшений; 3 балла – качественно выполненная съёмка, отличная композиция кадра, освещение и звучание, грамотно выбранное музыкальное сопровождение, создающее нужное настроение и атмосферу
5.	**Владение инструментами монтажа**	**0-3**	0 баллов – видеоролик смонтирован примитивно, практически отсутствуют эффекты и переходы, либо они

			используются хаотично и неуместно, нарушая целостность восприятия; 1 балл – использованы простейшие инструменты монтажа, ограниченное число эффектов и переходов, зачастую неоправданно применённых, негативно влияющих на структуру видеоряда; 2 балла – демонстрируется уверенное владение основными инструментами монтажа, использованы разнообразные эффекты и переходы, соответствующие задаче, хотя местами логика их применения может вызывать сомнения; 3 балла – продемонстрировано высокое владение инструментами монтажа, мастерски применены визуальные эффекты и плавные переходы, каждая деталь обоснована и усиливает общую композицию, создавая цельный и качественный продукт.
6.	**Требования к итоговому продукту: 1. В кадре вся команда; 2. Не превышает длительность 3 мин.; 3. Видео представлено в формате mp4**	**0-3**	0 баллов – требования к итоговому продукту не учтены; 1 балл – за каждое учтённое требование; 3 балла – все требования учтены
7.	**Соблюдены ли временные рамки сдачи работы**	**0-3**	3 балла – работа сдана в срок; 0 баллов – работа сдана после 17:00
Интеллектуальная викторина			
1.	**Прохождение интеллектуальной викторины**	**0-65**	Итоговый бал складывается из количества правильных ответов

Приложение № 5
к Положению об организации и проведении
Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

СОСТАВ
экспертного жюри Интеллектуальной игры «Россия в деталях»

1. Нохрина Екатерина Валерьевна – методист центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
2. Горбунова Ольга Владимировна – методист центра инновационного и гуманитарного образования ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
3. Карпов Артём Сергеевич – программист детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма» ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».
4. Яналина Елена Владимировна – педагог дополнительного образования детского технопарка «Кванториум г. Верхняя Пышма» ГАНОУ СО «Дворец молодёжи».