



**Российская Федерация
Департамент образования
Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
гимназия № 155**

**ПРОЕКТ положения
о проведении интеллектуальной игры «Дети синего фламинго»
по произведениям русских (в том числе уральских) писателей в
рамках XII Всероссийской Открытой гуманитарной конференции
«Малахитовая шкатулка»
(игра для 3, 4, 5, 6, 7, 8 классов)**

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения интеллектуальной игры «Дети синего фламинго» по произведениям русских (в том числе уральских) писателей в рамках XII Всероссийской Открытой гуманитарной конференции «Малахитовая шкатулка» 3, 4, 5, 6, 7, 8 классов (далее – Игра) в 2026-2027 учебном году.

1.2. Организация и проведение Мероприятия регламентируются Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Указом Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года», Постановлением Правительства Российской Федерации от 19.10.2023 № 1738 «Об утверждении Правил выявления детей и молодежи, проявивших выдающиеся способности и сопровождения их дальнейшего развития», стратегическим проектом «Екатеринбургское образование – стандарт «Пять звёзд»», утвержденного Постановлением Администрации города Екатеринбурга от 07.06.2022 №1523, Муниципальной программы «Развитие системы образования и создание условий для организации отдыха и оздоровления детей в муниципальном образовании «город «Екатеринбург» на 2023 – 2028 годы, утвержденной Постановлением Администрации города Екатеринбурга от 28.10.2022 № 3360, нормативными актами Департамента образования Администрации города Екатеринбурга.

1.3. Организатором и координатором конкурса является МАОУ Гимназия № 155.

1.4. Информация о Конкурсе (положение, программа проведения, результаты каждого этапа и итоги Конкурса) оперативно размещается на официальном сайте Организатора https://xn--155-5cdozfc7ak5r.xn--80acgfbsl1azdqr.xn--p1ai/?section_id=19

1.5. В официальных сообществах: <https://t.me/malaxit1/8>; <https://vk.com/public221369747>

2. Цели и задачи игры

2.1. Игра проводится с **целью** создания условий для интеллектуального развития обучающихся, реализации их личностного потенциала, социализации; популяризации творчества русских (в том числе уральских) писателей, а также других отечественных авторов.

2.2. Задачи:

- активизация познавательной, интеллектуальной и творческой инициативы школьников, повышение уровня их читательской грамотности;
- развитие интереса к чтению художественных произведений Уральских писателей, а также других отечественных авторов для формирования общечеловеческих нравственных ценностей;
- распространение эффективных педагогических практик организации результативной познавательной деятельности обучающихся в рамках внеурочной, внеклассной и внешкольной работы;
- развитие информационной и коммуникативной компетентности школьников.
-

3. Условия организации и порядок проведения игры

3.1. Сроки проведения игры:

Игра проводится в один игровой день по двум направлениям: командный этап и личное первенство.

Сроки подачи заявки на участие **15.10.2026 г. – 15.11.2026 г.**

по ссылке: ()

Публикация списка участников командного этапа: **30.11.2026г.**

Командный этап игры и личное первенство: **05.12.2026 г.**

Работа судейской комиссии (жюри): **05.12.2026 г.**

Подведение итогов и награждение участников, победителей и призеров: **05.12.2026 г.**

3.2. Участники игры:

обучающиеся 3, 4, 5, 6, 7, 8 классов общеобразовательных организаций города Екатеринбурга и области.

3.3. Форма участия: групповая, индивидуальная.

3.4. Квоты участия от одной общеобразовательной организации:

3 классы – от одной ОО не больше двух команд (Д.Н. Мамин-Сибиряк «Аленушкины сказки»)

4 классы – от одной ОО не больше двух команд (В.П. Крапивин «Болтик»)

5 классы – от одной ОО не больше двух команд (*Сказки о животных*: «Журавль и цапля», «Лиса и волк», «Лиса и журавль», «Лиса и заяц», «Петушок – золотой гребешок», «Теремок»;

Волшебные сказки: «Василиса Прекрасная», «Гуси-лебеди», «Иван Быкович», «Иван – крестьянский сын и чудо-юдо», «Иван-царевич и серый волк», «Морозко», «Пёрышко Финиста – ясна сокола», «По щучьему веленью», «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка», «Сивка-бурка», «Царевна-лягушка», «Хаврошечка»;

Бытовые сказки: «Горе», «Каша из топора», «Как мужик гусей делил», «Солдатская шинель»)

6 классы – от одной ОО не более двух команд (П.П. Бажов «Серебряное копытце», «Таюткино зеркальце», «Голубая змейка»)

7 классы – от одной ОО не больше двух команд (В.П. Крапивин «Дети синего фламинго»)

8 классы – от одной ОО не больше двух команд (Б.Н. Полевой «Повесть о настоящем человеке»)

Состав команды - 5 человек.

Личное первенство - от одной ОО не больше 5 человек в каждой параллели участников.

В случае отсутствия по уважительной причине одного из участников команды возможна замена либо сокращение состава команды до четырёх человек. Команда, в составе которой менее четырех участников, к игре не допускается.

3.5. Участники командного этапа и личного первенства допускаются к игре только при наличии руководителя (педагога).

3.6. Организация игры.

Игровой день проводится по двум направлениям: командный этап и личное первенство.

Во время командного этапа запрещается пользоваться личными средствами связи и справочными материалами.

Для участия в личном первенстве необходимо наличие смартфона/айфона с выходом в интернет (устройство должно быть заряжено во избежание выбывания игрока). Участники ответят на вопросы. Система автоматически выявит победителей и призёров.

3.6.1. Командный этап проводится на базе Организатора. Волонтеры сопровождают участников игры на всех локациях. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** сопровождение участников руководителями во время командного этапа.

Условием участия в командном этапе игры является представление команды **Видеовизитка** (название, девиз, эмблема, единый командный атрибут) до **1,5 минуты** в соответствии с критериями (см. Приложение 1).

Видеовизитку необходимо разместить на электронном ресурсе (Яндекс Диск, Google Drive и другие), при заполнении регистрационной формы прикрепить ссылку на данный электронный ресурс.

3.6.2. Командный этап состоит из десяти конкурсов.

«Глаза разбегаются», «Дружеское плечо» - данные конкурсы включают задания на умение участников сопоставлять иллюстративный материал с информацией текста.

«Книжный червь», «Ходячая энциклопедия» - данные конкурсы включают задания на умение выражать информацию текста в виде кратких ответов.

«Острый язык-дарование...» - данные конкурсы включают задания на умение творчески интерпретировать прочитанный текст.

«Третий лишний», «Логика вещей» - данные конкурсы включают задания на умение логически объяснять связь предметов, персонажей и явлений, описанных в тексте.

«Открыть глаза на...» - данные конкурсы включают задания на словарное богатство речи.

«Каверзный вопрос», «Чтение между строк» - данные конкурсы включают задания на умение развёрнуто отвечать на вопросы по прочитанному тексту.

По окончании выполнения заданий каждого конкурса члены жюри фиксируют количество набранных баллов в маршрутные листы каждой команды.

3.6.3. Личное первенство проводится одновременно для всех параллелей участников в разных аудиториях.

3.7. Условия участия:

Все конкурсные задания основаны на знании и понимании определённых художественных произведений:

3 классы – Д.Н. Мамин-Сибиряк «Алёнушкины сказки»

4 классы – В.П. Крапивин «Болтик»

5 классы – Сказки народов России.

6 классы – П.П. Бажов «Серебряное копытце», «Таюткино зеркальце», «Голубая змейка»

7 классы – В.П. Крапивин «Дети синего фламинго»

8 классы – Б.Н. Полевой «Повесть о настоящем человеке»

Заявка на участие в игре заполнение регистрационной формы по ссылке (_____) подается в установленные положением сроки (п. 3.1). Список команд, приглашенных на игру, размещается на сайте Организатора **не позднее 30 ноября 2026 года**. Участники обязаны самостоятельно ознакомиться с размещенной информацией. Организаторы оставляют за собой право досрочно закрыть набор участников игры.

3.8. Принимая участие в игре, участники, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся соглашаются с требованиями данного положения и дают согласие на предоставление, использование и обработку персональных данных в соответствии с нормами Федерального закона № 152-ФЗ от 27 июля 2006 г. (в действующей редакции) «О персональных данных» (фамилия, имя, отчество, наименование общеобразовательной организации, класс обучающихся, контактный телефон, электронная почта, результаты участия в мероприятии, вид и степень диплома).

3.9. Принимая участие в игре, участники, родители (законные представители) несовершеннолетних обучающихся соглашаются с тем, что фото- и видеосъемка будет проводиться без их непосредственного разрешения. Фото- и видеоматериалы остаются в распоряжении Организатора с правом последующего некоммерческого использования.

4. Оргкомитет и жюри

4.1. Оргкомитет является основным координирующим органом по подготовке и проведению игры.

4.2. В состав Оргкомитета входят специалисты Организатора.

4.3. Оргкомитет:

- разрабатывает и ведет необходимую документацию по организации и проведению игры;
- формирует состав жюри;
- оказывает организационную и методическую поддержку участников игры;
- организует подведение итогов и награждение победителей и призеров;

4.4. Председатель Судейской комиссии игры – Рубцова Людмила Владимировна, ВКК учитель русского языка и литературы МАОУ СОШ №1

имени С.С. Алексеева, победитель конкурса на присуждение премии лучшим учителям за достижения в педагогической деятельности в Свердловской области 2022 года.

5. Подведение итогов игры и награждение победителей.

5.1. Жюри подводит итоги игры и определяет победителей и призеров в каждой параллели участников командного этапа игры и победителей и призеров в каждой параллели участников личного первенства. Критерии оценивания конкурсных заданий размещены в Приложении 1.

5.2. Победители и призеры игры награждаются дипломами. Победителям вручается кубок.

5.3. Все участники игры получают электронный сертификат.

5.4. Педагоги, подготовившие победителей и призеров в каждой из двух возрастных групп, награждаются благодарственными письмами.

5.5. Возможно присуждение отдельных номинаций по согласованному решению Оргкомитета и жюри.

5.6. Апелляции по итогам игры не предусмотрены. Оценочные листы не выдаются, маршрутные листы с зафиксированными в них итоговыми баллами остаются у команды.

5.7. Итоги игры публикуются на сайте Организатора гимназия155.екатеринбург.рф в специализированном разделе.

6. Данные об Организаторе

6.1. Организатор игры:

Наименование ОО	МАОУ Гимназия № 155
Адрес ОО	г. Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 90
Адрес проведения Конкурса	г. Екатеринбург, ул. Челюскинцев, 90
Сайт ОО	https://xn--155-5cdozfc7ak5r.xn--80acgfbsl1azdqr.xn--p1ai/?section_id=19
ФИО директора	Комолова Валентина Адольфовна
ФИО ответственного за игру	Марьина Наталья Викторовна, ВКК учитель МХК, искусства.
Автор игры, председатель Судейской комиссии	Рубцова Людмила Владимировна, ВКК учитель русского языка и литературы МАОУ СОШ №1 имени С.С. Алексеева
Контактные телефоны	8(902)44-25-845 Рубцова Людмила Владимировна 8(912)281-45-42 Марьина Наталья Викторовна
Электронная почта ОО	mou155@mail.ru
Электронная почта оргкомитета	Malaxit155@mail.ru

Критерии оценивания представления команд (Видеовизитка)

Видеовизитка	Критерии
Представление команды	Название, девиз – 2 балл Представление эмблемы – 1 балл Единый командный атрибут – 1 балл Дополнительные баллы: креативность идеи– 1 балл, техническое воплощение – 1 балл, оригинальность – 1 балл

Критерии оценивания заданий командного этапа

Название секции	Критерии
«Глаза разбегаются»	Каждый правильный ответ-1 балл. На ответы команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). Чем больше правильных ответов за это время даст команда, тем больше баллов заработает. Участники команды отвечают по очереди индивидуально, зарабатывая 1 балл для команды. Если дается неправильный ответ, любой участник команды может ответить, но в таком случае (если ответ правильный) в копилку команды идёт 0,5 балла.
«Дружеское плечо»	Каждый правильный ответ-1 балл. На работу команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). В случае успешного завершения работы команда получает максимум 3 балла.
«Книжный червь»	Каждый правильный ответ-1 балл. На ответы команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). Чем больше правильных ответов за это время даст команда, тем больше баллов заработает. Участники команды отвечают по очереди индивидуально, зарабатывая 1 балл для команды. Если дается неправильный ответ, любой участник команды может ответить, но в таком случае (если ответ правильный) в копилку команды идёт 0,5 балла.

«Ходячая энциклопедия»	Каждый правильный ответ-1 балл. На работу команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). В случае успешного завершения работы команда получает максимум 22 балла.
«Острый язык-дарование...»	Каждый правильный ответ-1 балл. На ответы команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). Чем больше правильных ответов за это время даст команда, тем больше баллов заработает.
«Третий лишний», «Логика вещей»	Каждый правильный ответ-1 балл. На ответы команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). Чем больше правильных ответов за это время даст команда, тем больше баллов заработает.
«Каверзный вопрос», «Чтение между строк»	Каждый правильный ответ-1 балл. На ответы команде отводится 12 минут (+3 минуты - на ознакомление с правилами игры в секции). Чем больше правильных ответов за это время даст команда, тем больше баллов заработает.

Критерии оценивания личного первенства

Личное первенство проходит в режиме онлайн с использованием смартфона/айфона с выходом в интернет (устройство должно быть заряжено во избежание выбывания игрока). При попытке использовать справочные материалы сети Интернет участник автоматически выбывает из конкурса. Обучающиеся ответят на предложенные вопросы. При оценивании, система автоматически учитывает правильность и скорость ответов, выявляет победителей и призёров первенства.