****

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного

профессионального образования «Центр развития системы образования» г. Перми

**ПОЛОЖЕНИЕ  
о проведении III городского конкурса**

**для педагогов дошкольных образовательных организаций**

**«Квест-room как инструмент мониторинга**

**социально-адаптивных навыков педагогов «Волшебник страны Оз»**

1. **Общие положения**
   1. Настоящее Положение определяет общие подходы к организации и проведению городского конкурса «Квест-room как инструмент мониторинга

социально-адаптивных навыков педагогов «Волшебник страны Оз», определяет цели и задачи данного мероприятия, указывает сроки, характеризует порядок работы и формы поощрения участников.

* 1. Конкурс проводит Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр развития системы образования» г. Перми (далее – ЦРСО) совместно с Муниципальным автономным дошкольным образовательным учреждением «Детский сад «Сказка.ру» г.Перми.
  2. Конкурс проводится в рамках приоритетного направления работы Департамента образования г.Перми на 2019-2020 учебный год – Цифровизация образования. Участие в данном конкурсе позволит познакомиться с технологией квест, как с инструментом мониторинга социально-адаптивных навыков.

Квест (англ. Quest - поиски) – один из основных жанров игр, требующих от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков.

Квест-room – это игра в реальности, когда команду игроков закрывают в замкнутом помещении, из которого за отведенное время нужно выбраться, используя логику, смекалку и подручные предметы.

Квест требует интеллектуальных знаний, нестандартного мышления и сообразительности. Он направлен на овладение навыками коллективного решения поставленных задач, сплочение членов команды; воспитывает стремление к победе, умение быстро ориентироваться на местности.

Участие в данном конкурсе позволит оценить умение педагогов проявлять лидерские качества, брать на себя ответственность, работать в команде (договариваться, слушать друг друга, принимать оптимальное решение).

1. **Цель и задачи:**

Цель конкурса: представить возможности технологии квест-room как инструмента мониторинга социально-адаптивных навыков педагогов.

* 1. Основные задачи:

1.Создание условий для овладения педагогами навыками коллективного решения поставленных задач, сплочения членов команды, стремления к победе, умения быстро ориентироваться в незнакомой обстановке;

2.Повышение профессиональной компетентности педагогов в области STEAM-технологий и метапредметных навыков.

3.Содействие расширению возможностей педагогов в применении игровых технологий геймификации в образовательном процессе.

1. **Организация и проведение Конкурса**
   1. Сроки проведения конкурса: **с 13 марта по 13 апреля 2020 г.**

К участию в Конкурсе приглашаются педагоги и специалисты **первых 30** дошкольных образовательных учреждений г. Перми, подавшие заявки на участие в Конкурсе.

* 1. Участие коллективное. От одного образовательного учреждения может быть одновременно представлена одна команда. Количество участников в команде четыре человека.
  2. Для оценки конкурсных испытаний приказом директора ЦРСО утверждается состав жюри Конкурса. Жюри состоит из специалистов города Перми в области дошкольного образования.
  3. Организационный взнос за участие в конкурсе – 500 руб. с команды. Данный организационный взнос дает право на получение участниками наградного материала в электронном варианте.

1. **Содержание конкурса:** 
   1. Конкурс будет проходить в командном зачете.
   2. Каждой команде предоставляется сопровождающий. Он следует по игровому маршруту вместе с командой на протяжении всей игры. В случае если команда не может справиться с заданием самостоятельно, участники могут попросить дополнительные подсказки у сопровождающего в обмен на штрафные минуты.
   3. На поиск выхода и выполнение заданий у игроков есть не более 30 минут. После истечения времени комната закрывается, и команда автоматически считается проигравшей.
   4. Время прохождения фиксируется при выходе команды из помещения. Победителем Конкурса становится команда, которая пройдет испытание за наименьшее количество времени; ответит на все вопросы без ошибок; выполнит все задания, с наименьшим количеством подсказок.
   5. Сопровождающий фиксирует умения команды договариваться, слушать друг друга, принимать оптимальное решение, проявлять лидерские качества, брать на себя ответственность в условиях ограниченного пространства и времени.
   6. Содержание конкурса отражено в pro-ролике: [ссылка](https://cloud.mail.ru/public/DpAs/kAjb1UPL5).
2. **Порядок проведения Конкурса**
   1. Педагоги, принявшие решение об участии в Конкурсе, представляют заявку согласно Приложению 1 к настоящему Положению, а также скан-копию чека об оплате организационного взноса.
   2. Заявка и скан-копия чека направляются в электронном виде на адрес [madouskazkaru@yandex.ru](mailto:madouskazkaru@yandex.ru) архивированной папкой не позднее **18 марта 2020 г.**, в заголовке папки необходимо написать: номер ДОУ, с пометкой «на конкурс «Битва в квест-room».
   3. Конкурс будет проходить **с 23 марта по 03 апреля 2020 г.** (в соответствии с расписанием) в МАДОУ «Детский сад «Сказка.ру» по адресу г. Пермь, ул. Маршала Рыбалко 95а (остановка «Парк Культуры и Отдыха», микрорайон Закамск).
   4. Итоги Конкурса будут подведены после прохождения квеста всеми командами по очереди, не позднее **13 апреля 2020 г.** и опубликованы на сайте ЦРСО [crsoperm.ru](http://www.crsoperm.ru/).
3. **Подведение итогов Конкурса**

6.1. По итогам Конкурса определяются победитель и призеры (1,2, 3 место). Победитель и призеры награждаются Дипломами городского конкурса «Квест-room как инструмент мониторинга социально-адаптивных навыков педагогов «В общем деле важен каждый».

6.2. Победители и призеры в качестве бонуса получают результаты мониторинга социально-коммуникативных навыков команды ДОУ.

6.3. Участники Конкурса, не занявшие призовых мест, получают Сертификаты участников городского конкурса «Квест-room как инструмент мониторинга социально-адаптивных навыков педагогов «Волшебник страны Оз» (в электронном виде).

6.4. Оргкомитет Конкурса оставляет за собой право устанавливать дополнительные специальные призы за особые успехи в Конкурсе.

**Реквизиты для оплаты оргвзноса за участие в Конкурсе:**

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр развития системы образования» г.Перми, адрес: 614036, г. Пермь, ул. Нефтяников, 50, ИНН 5905007033, КПП 590501001, Департамент Финансов администрации города Перми (МАОУ ДПО «ЦРСО» г. Перми, **л/с 08930000355**), р/с 40701810157733000003, ОТДЕЛЕНИЕ ПЕРМЬ г. ПЕРМЬ; БИК: 045773001,

КБК 00000000000000000130, ОКАТМО 57701000.

Обязательно указываются: ФИО участника; назначение платежа: **Оргвзнос за конкурс «Битва в квест-room».**

**Приложение 1**

**ЗАЯВКА**

**участника городского конкурса «Битва в квест-room»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Общие сведения** | |
| Фамилия, имя, отчество (полностью) 1 участника |  |
| Должность |  |
| Фамилия, имя, отчество (полностью) 2 участника |  |
| Должность |  |
| Фамилия, имя, отчество (полностью) 3 участника |  |
| Должность |  |
| Фамилия, имя, отчество (полностью) 4 участника |  |
| Должность |  |
| **Впишите данные плательщика оргвзноса за участие в Конкурсе:** | |
| Заказчик:  Дата рождения:  Адрес:  Паспорт серия: № выдан когда:  кем: | |
| 1. **Сведения о работе** | |
| Место работы (полное наименование образовательного учреждения  в соответствии с Уставом) |  |
| 1. **Контакты** | |
| Мобильный телефон |  |
| Электронная почта  для рассылки наградного материала |  |
| Ф.И.О. члена администрации ОУ  для контактов с оргкомитетом конкурса, контактный телефон |  |