

ПОЛОЖЕНИЕ о сетевой игре «ПАТРИОТ»



1. Общие положения

- 1.1. Сетевая игра «ПАТРИОТ» проводится в рамках реализации проекта Саратовской региональной общественной организации (СРОО) трезвости и здоровья «Правнуки бессмертных», поддержанного Фондом президентских грантов
- 1.2. В сетевой игре принимают участие патрули скаутских отрядов Ассоциации скаутов Саратовской области и команды школьников, сформированные в ходе реализации проекта СРОО трезвости и здоровья «Правнуки бессмертных»
- 1.3. Цель проведения сетевой игры - предоставить участникам проекта возможность на собственном опыте оценить важность конструктивного взаимодействия, взаимовыручки, добровольческой работы, позитивной самореализации, умения достойно преодолевать трудности
- 1.4. Сетевая игра «ПАТРИОТ» проводится с 1 декабря 2017 года по 23 марта 2018 года

2. Ход игры

- 2.1. До 30 ноября 2017 года команды, желающие принять участие в сетевой игре «ПАТРИОТ», подают заявки на электронный адрес asso.patriot@mail.ru В теме письма должно быть слово «заявка» (письма без ключевого слова будут автоматически отфильтрованы почтовой программой как спам). В заявке необходимо указать название организации, подающей заявку, название команды, фамилии и имена участников, даты их рождения, ФИО и должность руководителя команды. В команде могут быть не менее 5 и не более 9 школьников. От одной организации могут участвовать несколько команд с разным составом участников.
- 2.2. В сетевой игре предусмотрено разделение по возрастным группам: младшая - до 13 лет, старшая - 13 лет и более. Все участники команды должны принадлежать к одной возрастной группе. По просьбе руководителя к участию может быть допущена разновозрастная команда, при этом возрастная категория всей команды определяется по дате рождения самого старшего участника. При определении возраста учитывается количество полных лет на 01.12.2017
- 2.3. 1 декабря 2017 года на сайтах СРОО трезвости и здоровья otsar.ru и Ассоциации скаутов Саратовской области sarscout.ru будет опубликована игровая карта, содержащая 7 объектов («школа», «библиотека», «музей» и т.д.). Команды выбирают объект и сообщают о своём выборе по электронной почте asso.patriot@mail.ru В теме письма должно быть ключевое слово, соответствующее выбранному объекту («школа», «библиотека», «музей» и т.д.). Ответным письмом им придёт задание, соответствующее выбранному объекту.
- 2.4. Задания предусматривают совместную подготовку и проведение полезных дел. Они выполняются в удобное для команды время. Сроки выполнения заданий не ограничены. Команды младшей возрастной группы выполняют задания с помощью руководителя, старшей – самостоятельно.
- 2.5. После выполнения задания команда высылает на электронный адрес asso.patriot@mail.ru отчёт о выполнении с приложением не менее 3-х фотографий. В теме письма должно быть ключевое слово «отчёт». Отчёт делается в виде подробного репортажа о подготовке и проведении дела. Для старшей возрастной группы после основного текста отчёта должна присутствовать фраза: «Даём Честное Слово, что задание выполнено нами без помощи руководителя».

- 2.6. В течение одного – двух дней отчёт будет рассмотрен Штабом. Команда получит ответное письмо о приёме отчёта и возможности выбрать новый объект или о несоответствии отчёта критериям сетевой игры и необходимости доработки. К письму с одобрением отчёта будет прикреплена картинка с буквой слова «ПАТРИОТ», соответствующей выполненному заданию.
- 2.7. Одобрённые отчёты публикуются в открытом доступе на сайтах otsar.ru и sarscout.ru
- 2.8. Получив одобрение отчёта, команда выбирает новый объект, выполняет новое задание и присылает отчёт до тех пор, пока не будут выполнены все задания или не настанет срок завершения игры. Досрочное выполнение заданий не даёт дополнительных баллов и бонусов, так как оценивается не скорость выполнения заданий, а их качество.

3. Критерии оценки

- 3.1. Оценка проведенных командами дел проводится Штабом АССО. Для оценки некоторых критериев (стиль, скрытая реклама, визуальный ряд) могут привлекаться внешние эксперты.
- 3.2. Оценка проводится по следующим критериям:
 - **Соответствие** проведённого дела полученному заданию
 - **Креативность** в выполнении задания: нестандартный подход, использование новых идей и форм работы
 - **Полезность** для целевой аудитории: что реально изменилось в лучшую сторону
 - **Интерес** для целевой аудитории: соответствие возрасту, наличие игровых форм, использование актуальных для аудитории сравнений и образов
 - **Командная работа**: участие в подготовке и проведении дела каждого члена команды
 - **Визуальный ряд**: насколько понятно по фотографиям без подписи, что именно, где и зачем происходит
 - Наличие **отзывов участников** из целевой аудитории и/или их педагогов о проведённом деле
 - **Стиль** изложения: насколько легко и интересно читается репортаж о подготовке и проведении мероприятия, соответствует ли он нормам русского языка и требованиям, предъявляемым к жанру репортажа
 - **Отсутствие скрытой рекламы** в тексте и фотографиях – призывов «не пей», «не кури», зачеркнутых бутылок, сигарет, шприцов и т.д.

4. Условия победы

- 4.1. Для победы в сетевой игре необходимо выполнение всех заданий. Команды, выполнившие только часть заданий, не смогут претендовать на призовое место, даже если набранное ими количество баллов выше, чем у команд, выполнивших все задания.
- 4.2. Мероприятия, проводимые СРОО трезвости и здоровья в период сетевой игры, не влияют на её результаты, независимо от участия в них команд сетевой игры и занятого ими там места.
- 4.3. Побеждает команда, выполнившая все задания сетевой игры и получившая максимальные баллы по отчёту. Количество команд, могущих занять 1 место, набрав одинаковое количество баллов, не ограничено. Победители получают дипломы сетевой игры и распечатанные буквы слова «ПАТРИОТ».