

Отборочный этап

Положение

1. Участниками отборочного этапа являются члены команд – участниц Социально-гуманитарный турнир «Горнозаводской Урал в истории и мифах».
2. Отборочный этап проводится в группах: 7-8 класс, 9 класс, 10-11 класс.
3. Каждая команда представляет на отборочный этап одну работу.
4. Задание отборочного этапа предполагает творческую работу, которая готовится и оформляется всей командой. Работа состоит из двух элементов: визуальный контент (фотография), связанный с Уралом, и аннотация к нему. Размер аннотации – не более 1000 знаков.
5. В качестве визуального контента может быть использованы как собственные фотографии, так и фотографии, размещённые в сети интернет или в других источниках.
6. Критерии оценивания творческой работы:

№	Критерий	Балл
1	Соответствие поставленной задаче	3 балла: работа соответствует поставленной задаче: корректно подобран визуальный контент, аннотация соответствует визуальному контенту; 1 балл: визуальный контент подобран корректно, аннотация не соответствует визуальному контенту или поставленной задаче; 0 баллов: контент подобран некорректно, не соответствует заданной теме. Возможен 1 дополнительный балл за самостоятельное создание визуального контента.

2	Обращение к экономике, истории или культуре Урала при составлении аннотации	3 балла: аннотация отражает связь культурной, исторической, экономической составляющих выбранного визуального контента (отражена связь двух выбранных элементов); 0 баллов: аннотация отражает лишь одну составляющую визуального контента (только историческую или только культурную или только экономическую).
3	Качество представленной аннотации	5 баллов: аннотация емко и полно отражает представленный визуальный контент. Аннотация не содержит фактических ошибок, выстроена логично и не превышает по объёму 1000 знаков; 4 балла: аннотация емко и полно отражает представленный визуальный контент, однако имеет один недостаток (например, содержит фактическую ошибку или превышает объем); 3 балла: в целом аннотация даёт представление о представленном визуальном контенте, однако имеет два недостатка (например, содержит фактическую ошибку и превышает количество знаков); 2 балла: в целом аннотация даёт представление о представленном визуальном контенте, однако имеет три недостатка (содержит фактическую ошибку, нелогично выстроена, превышает заявленный объём); 1 балл: аннотация даёт обрывочное представление о представленном визуальном контенте; 0 баллов: аннотация не соответствует представленному визуальному контенту ИЛИ не даёт представления о визуальном контенте.
4	Оригинальность идеи, формы подачи контента	1 балла Данный критерий выставляется на усмотрение членов жюри.
5	Оформление	1 балл: за качество верстки; 2 балла: оригинальность дизайна.
	Всего	17 баллов

8.Итоговый протокол отборочного этапа содержит следующую информацию:

№	Название команды	Город	Учебное заведение	Класс	Балл работы	Рейтинг команды	Допуск к очному этапу

В итоговом протоколе участники располагаются в порядке уменьшения баллов.

9. Количество команд, допущенных до очного этапа – не менее 5 в каждой возрастной категории. Общее количество допущенных команд зависит от количества поданных заявок и будет определено оргкомитетом.

Приложение № 2
к Положению о Социально-
гуманитарном турнире
«Горнозаводской Урал
в истории и мифах»

Личный турнир

Положение

1. Участниками личной олимпиады являются члены команд – участниц Социально-гуманитарный турнир «Горнозаводской Урал в истории и мифах».
2. Олимпиада проводится в группах: 7-8 класс, 9 класс, 10-11 класс.
3. Выполнение конкурсного задания участником осуществляется единолично. Время, отведённое на выполнение задания – 60 минут.
4. После оглашения результатов участник Турнира может запросить просмотр своей работы.
5. Итоговый протокол личной олимпиады содержит следующую информацию:

№	Фамилия, имя, участника	Город	Учебное заведение	Класс	Балл работы	Рейтинг участника

В итоговом протоколе участники располагаются в порядке уменьшения баллов.

6. Победителями и призёрами олимпиады являются участники, набравшие по результатам наибольший балл. Общее количество победителей: 15 % от числа участников в каждой параллели. Общее количество призеров: 35 % от числа участников.

Защита командного проекта

Положение

1. Проект — это форма организации совместной деятельности обучающихся, совокупность приемов и действий в их определенной последовательности, направленной на достижение поставленной цели — решение конкретной проблемы, значимой для обучающихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

2. Каждая команда выбирает одно из направлений: «История Урала», «Культура Урала», «Социальные отношения на Урале».

3. Темы проекта определены заранее и будут распределены между группами случайным образом 16 января 2026 года.

4. Работа над проектом носит групповой характер.

5. Защита проекта будет проводиться во время интенсива в ЗОЦ «Таватуй»

6. 6. Форма представления проекта: презентация, выполненная в электронном виде в формате Microsoft PowerPoint, PDF или других аналогичных форматах.

7. Регламент защиты проекта: 7 минут – выступление группы; 7 минут – ответы на вопросы, уточнения и замечания.

8. Курированием проекта занимается руководители группы – учителя средних учебных заведений РФ. Каждая группа имеет право получить не менее двух консультаций специалиста по теме проекта. Консультация проводится по согласованию со специалистом.

9. Для оценивания защиты проектов формируется жюри. В состав жюри включаются профессора, преподаватели и студенты УрФУ, преподаватели ведущих вузов РФ, а также учителя средних учебных заведений РФ.

10. Критерии оценивания проекта. Максимальный балл: 40 баллов.

11. По итогам защиты проектов формируется рейтинг команд. Команда, получившая наибольшее количество баллов за защиту, занимает первую строчку рейтинга. Ей начисляется 40 баллов. Остальные команды занимают следующие строчки рейтинга в зависимости от количества набранных баллов. Количество баллов команды рассчитывается по следующей формуле: $40 \text{ (баллов)} - (40/\text{количество команд} * (\text{№ места в рейтинге}-1))$.

Критерии оценивания	Оценка проекта	Примечания (при необходимости)
Название команды		
Убедительность и обоснованность представления командой актуальности темы (max 5 баллов)		
Полнота раскрытия темы проекта (в том числе представление продукта проекта или его концепта ИЛИ научных результатов исследования) (max 10 баллов)		
Грамотная речь и уровень подготовки выступления (max 3 балла)		
Участие команды в процедуре защиты проекта (max 6 баллов)		
Графическое оформление презентации проекта (max 3 балла)		
Качество представления информации в презентации проекта (max 3 балла)		
Оценка качества ответов на поставленные вопросы (max 10 баллов)		

**Проведение интеллектуально-познавательной игры
«Уральский Брейн-ринг»
Положение**

1. Общие положения

1.1. Приложение определяет порядок организации и проведения муниципальной интеллектуально-познавательной игры «Уральский Брейн-ринг» для участников турнира.

1.2. Интеллектуальная игра – организационная форма, в процессе которой участники овладевают умениями и навыками, расширяют кругозор, проявляют эрудицию и логическое мышление.

1.3. Игра проводится в онлайн-формате.

2. Порядок подготовки и проведения

2.1. Команда возглавляется капитаном, являющимся официальным представителем команды во время проведения Игры.

2.1. Руководитель команды имеет право присутствовать на Игре в качестве наблюдателя, но не является официальным представителем команды и не имеет права требовать ознакомления с протоколами членов жюри и принимать участие в обсуждении результатов Игры.

3. Форма проведения.

3.1. Ведущий читает вопрос для обеих команд и даёт 1 минуту на размышление. В течение минуты команда, желающая дать ответ, должна поднять сигнальную карточку. Контроль за временем для обдумывания вопросов, и подсчёт очков осуществляет жюри.

3.2. Правила игры. Схема вопросного раунда:

- начало вопросного раунда;
- чтение вопроса;
- минута обсуждения;

- ответ участников;
- объявление правильного ответа;
- зачет ответов;
- апелляции принимаются во время перерыва.

3.3. Начало вопросного раунда. Подаётся команда «Внимание вопрос».

3.4. Чтение вопроса. Ведущий читает вопрос. При чтении вопроса ведущий не должен специальным образом выделять кавычки и другие знаки препинания. До сигнала начала минуты обсуждения ведущий может повторить текст вопроса. После начала минуты обсуждения такое повторение - как полное, так и частичное - запрещено.

3.5. Минута обсуждения. Для начала минуты обсуждения даётся команда «Время». Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к справочникам и изданиям, общаться любым способом с кем-либо, кроме игроков своей команды, играющих в данном туре. В частности, запрещается общение с ведущим игры.

3.6. Ответ участников. Ответ предоставляется в письменном виде путем отправки сообщения через каналы связи сети Интернет.

3.7. Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается разыгранным.

3.8. Зачёт ответов. За верный ответ команде присуждается очко, за неверный ответ команда ничего не получает и ничего не лишается.

4. Подведение итогов

4.1. Жюри формируется из состава оргкомитета. Итоги подводятся жюри по результатам Игры. Команда, набравшая максимальное количество очков в игре, получает максимальный балл за этап – 40 баллов. Результаты остальных команд рассчитываются математически по формуле: $40 \text{ (баллов)} - (40 / \text{количество команд} * (\text{№ места в рейтинге} - 1))$. Максимальный балл в игре: 40 баллов.

4.2. Итоги игры вносятся в рейтинговую таблицу.

№	Команда	Город	Учебное заведение	Класс	Количество набранных очков	Итоговый балл

**Проведение интеллектуально-познавательной
игры «Уральский раунд».**

Положение

1. В игре участвуют капитаны команд.
2. Игра проводится по классам: 7-8 класс, 9 класс, 10-11 класс.
3. Вопросы объединены в темы и задаются в порядке возрастания сложности (от 10 до 50 очков).
4. Содержание вопросов связано с историей, литературой, культурой, экономикой Урала.
5. Игра проводится в формате онлайн с использованием специального приложения.
6. На ответ дается 5-10 секунд, право ответа принадлежит тому, кто первый нажмет на кнопку.
7. В случае неправильного ответа стоимость данного вопроса вычитается из результата игрока, а соперники также имеют возможность ответить на этот вопрос.
8. По результатам игры рассчитывается рейтинг участника. Игрок, набравший наибольшее количество очков, занимает первое место в рейтинге. Остальные игроки размещаются в порядке возрастания рейтинга в зависимости от их результата. Баллы остальных участников рассчитываются на основе рейтинга в таблице – порядкового места, которое занял игрок по результатам игры.
9. Если игрок не проявлял активность в течение всей игры (счет игрока ни разу не изменился ни в положительную, ни в отрицательную сторону), то команда игрока помещается в конец рейтинговой таблицы – после всех остальных участников, проявивших активность.
10. Игрок(и), получивший первое место в рейтинге, получает 20 баллов. Количество баллов остальных игроков рассчитывается в зависимости от общего количества игроков в возрастной категории и места в рейтинге, которое занял игрок по формуле: $20 (\text{баллов}) - (20 / \text{количество команд} * (\text{№ места в рейтинге} - 1))$.

11. Жюри формируется из состава оргкомитета. Итоги подводятся жюри по результатам Игры.

12. Итоги игры вносятся в рейтинговую таблицу.

№	Фамилия, имя, участника	Команда	Город	Учебное заведение	Класс	Количество набранных очков	Итогов ый балл

