

**«УТВЕРЖДЕНО»**  
директор Центрального музея железнодорожного транспорта  
В.И. Мителенко  
\_\_\_\_\_ 2024 г.



**«УТВЕРЖДЕНО»**  
директор ГБУ ДО ДДЮТ  
Красногвардейского района  
Санкт-Петербурга «На Ленской»  
И.А. Семина  
\_\_\_\_\_ 2024 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ**  
**О ЧЕТВЕРТОЙ ОТКРЫТОЙ ГОРОДСКОЙ**  
**МУЗЕЙНО-ИСТОРИЧЕСКОЙ ИГРЕ**  
**«МОСТЫ ПЕТЕРБУРГА ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА»**

**Санкт-Петербург**

**2024**

## **1. Общие положения.**

- 1.1. Четвертая открытая городская музейно-историческая игра «Мосты Петербурга вчера, сегодня, завтра» предназначена для учащихся 5 - 11 классов и семейных команд и проводится совместно с Музеем мостов (филиалом Центрального музея железнодорожного транспорта РФ) при поддержке Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения «Мостотрест» и Санкт-Петербургского государственного бюджетного учреждения «Ленсвет».

## **2. Цель и задачи.**

- 2.1. Цель игры: формирование исторического сознания и гражданской позиции учащихся с помощью музейных средств.
- 2.2. Задачи игры:
- введение учащихся в мир музеев города;
  - выявление активного творческого начала школьников;
  - побуждение к изучению культурного наследия города.

## **3. Руководство игрой.**

- 3.1. Музей мостов (филиал Центрального музея железнодорожного транспорта РФ).
- 3.2. Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Дворец детского (юношеского) творчества Красногвардейского района Санкт-Петербурга «На Ленской».

## **4. Жюри.**

- 4.1. Для подведения результатов игры и награждения создается жюри, в которое входят методисты и педагоги ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской», научные сотрудники и методисты государственных музеев Санкт-Петербурга, представители СПб ГБУ «Мостотрест», представители Кафедры мостов Петербургского государственного университета путей сообщения Императора Александра I.
- 4.2. Состав жюри формируется организаторами на основе индивидуальных приглашений специалистов и утверждается приказом директора ГБУ ДО ДДЮТ «На Ленской» не позже 10 ноября 2024 г.

## **5. Условия участия.**

- 5.1. В игре принимают участие команды школьников 5-11 классов, а также сборные семейные команды. В команде может быть не менее 5 и не более 15 человек. От школ (классов) может быть одна, две и более команды.
- 5.2. Участники игры предоставляют Согласие на обработку персональных данных в соответствии с требованиями Федерального закона №152-ФЗ от 27.07.2006, на фото и видеосъемку в соответствии с ФЗ №149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006. (Приложение к сборнику 1).
- 5.3. Педагоги, руководители команд, предоставляют Согласие на обработку персональных данных в соответствии с требованиями Федерального закона №152-ФЗ от 27.07.2006, на фото и видеосъемку в соответствии с ФЗ №149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27.07.2006. (Приложение к сборнику 2).

## **6. Сроки и место проведения игры.**

- 6.1. **Онлайн-заявки** на участие в игре принимаются до 27 сентября 2024 года по ссылке: <https://forms.yandex.ru/u/6436841a69387203291f3e78/>
- 6.2. **Письменные** заявки на участие в игре, подписанные руководителем образовательного учреждения и заместителем по воспитательной работе, принимаются по e-mail: [poli.chekalina@gmail.com](mailto:poli.chekalina@gmail.com) (см. Приложение 1).
- 6.3. Старт игры состоится **1 октября 2024 года** в 16:00. Старт игры пройдет дистанционно, командам будет разослано видео старта.
- 6.4. До **7 февраля 2025 года** творческие работы направляются на адрес электронной почты: [museum-len@mail.ru](mailto:museum-len@mail.ru).
- 6.5. С **октября 2024 года по февраль 2025 года** команды посещают музейную

программу и проходят квест.

- 6.6. Подведение итогов и церемония награждения участников игры состоится **21 февраля 2025 года в 16:00**. О месте проведения награждения участникам будет сообщено заблаговременно

## 7. Условия игры.

7.1. Команды участвуют в игре по трем возрастным категориям учащихся:

- 5-6 классы;
- 7-8 классы;
- 9-10 классы.
- сборные семейные команды

7.2. Этапы игры:

7.2.1. Первый этап – предварительное формирование команд по заявкам.

7.2.2. Второй этап – старт игры. На старте команды знакомятся с правилами игры.

7.2.3. Третий этап – выполнение творческого задания.

- Перед семейными командами и командами 5-6 классов ставится задача: подготовить цифровой плакат о защите одного из любых мостов Петербурга.
- Перед командами 7-8 классов и 9-11 классов ставится задача: подготовить цифровой плакат на одну из следующих тем: несбывшиеся проекты мостов Петербурга; утраченные мосты, реки, каналы Петербурга (можно выбрать один конкретный объект, либо общее описание).
- Критерии оценивания цифрового плаката (*Приложение 4*)

7.2.4. Четвертый этап - в рамках игры (октябрь-февраль) команды проходят квест по центральной части Петербурга с выполнением заданий по истории набережных, мостов и их освещения.

7.2.5. Пятый этап - посещение Музея мостов. В рамках игры команды посещают Музей мостов и зарабатывают баллы на специальных программах. Вход в музей по входным экскурсионным билетам.

Программы ориентированы на три возрастные категории: 5-6 классы, 7-8 классы, 9-11 классы, семейные команды (взрослые и дети)

- Программа состоит из двух этапов: небольшая экскурсия + выполнение заданий в маршрутном листе
- На программы команды записываются самостоятельно **по тел. +7-911-918-25-47; +7-911-025-35-88**

7.2.6. Этапы игры могут проходить параллельно друг другу.

7.2.7. Новости о ходе игры, фото и видеоотчеты можно посмотреть в группе «В Контакте» «Мосты Петербурга вчера, сегодня, завтра»: <https://vk.com/club203696413>

## 8. Подведение итогов игры.

8.1. Каждый этап игры оценивается в баллах. Жюри присваивает звание Победителя командам, получившим дипломы первой степени, звание Призера командам, получившим дипломы второй, третьей степени, и звание Лауреата командам-участникам.

8.2. Решение жюри о результатах участников мероприятий не оспариваются.

## 9. Контакты.

9.1. Полина Александровна Чекалина, старший научный сотрудник Центрального музея железнодорожного транспорта РФ, м.т. 8-911-918-25-47; e-mail: [poli.chekalina@gmail.com](mailto:poli.chekalina@gmail.com)

9.2. Ксения Денисовна Савицкая, методист по школьному музееведению, заведующий музеем «История детского движения Красногвардейского района», м.т. 8-911-017-42-61; e-mail: [museum-len@mail.ru](mailto:museum-len@mail.ru)

**Заявка на участие  
в четвертой открытой городской музейно-исторической игре  
«Мосты Петербург вчера, сегодня, завтра»  
в 2024-2025 учебном году  
(школьные команды)**

Полное наименование учреждения, номер	
Класс	
Фамилии, имена учащихся (полностью)  Не менее 5 и не более 10 человек в команде!	
Фамилия, имя и отчество педагога- руководителя учащихся (полностью), должность	
Контактные данные педагога- руководителя (мобильный телефон, e-mail)	

**Руководитель ОУ:**

Подпись

**Заместитель директора по ВР**

Подпись

**Дата**

Печать

**Критерии оценивания плакатов (для всех команд)**

*Плакат (также постер)* — большой цветной рисунок с кратким текстом, вывешиваемый на улице или в общественном помещении с целью объявления или рекламы. Большой распространенностью и популярностью пользуются изделия формата *A2, A1 или A0 (от 40\*60 см)*. Плакат такого формата наиболее эффективен.

К особенностям жанра можно отнести следующее: плакат должен быть виден на расстоянии, быть понятным и хорошо восприниматься зрителем. В плакате часто используется художественная метафора, разномасштабные фигуры, изображение событий, происходящих в разное время и в разных местах, контурное обозначение предметов. Для

текста важным является шрифт, расположение, цвет. В плакатах используется также фотография в сочетании с рисунком и живописью.

Критерий	Баллы		
	3 балла	2 балла	1 балл
Соответствие работы теме конкурса	Плакат демонстрирует понимание основных концепций. Имеет цель и формирует сообщение о теме.	Плакат демонстрирует понимание основных концепций, но есть незначительные информационные пробелы\недочёты. Имеет цель и формирует сообщение о теме.	Плакат не демонстрирует основных концепций. Имеет цель, но не формирует сообщение о теме.
Художественный уровень плаката	Изображения имеют отношение к содержанию плаката и добавляют свой вклад в общий смысл плаката. Изображения хорошего качества	Некоторые изображения не имеют отношения к содержанию плаката или плохого качества	Изображения не имеют отношения к содержанию плаката. Изображения плохого качества
Читаемость текста на плакате	Шрифт текста читается свободно, не вызывает дискомфорта. Текста на плакате не более 50%.	Шрифт текста читается свободно, вызывает небольшой дискомфорт или количество текста на плакате более 60%.	Шрифт текста читается трудно и вызывает дискомфорт. Количество текста более 80%.
Отсутствие грамматических и стилистических неточностей на плакате	Плакат не содержит орфографических и грамматических ошибок и опечаток, правила использованы так, чтобы плакат был интересным и значимым.	Плакат содержит незначительные орфографические и грамматические ошибки и опечатки, которые не отвлекают от содержания доклада.	Многочисленные ошибки в правописании отвлекают внимание от смысла плаката.
Оригинальность и уникальность работы	Текст, графика и верстка использованы оригинальным и уникальным образом, чтобы передать смысл плаката.	Текст, графика и верстка использованы оригинальным, но не передают смысл плаката. Или плакат выполнен не оригинально.	Текст, графика и верстка не использованы, смысл плаката не ясен.
Композиционная целостность	Плакат выглядит как единое целое, вызывает интерес и желание изучить информацию, общее впечатление положительное	Плакат выглядит как составные части, но при этом вызывает интерес и желание изучить информацию, общее впечатление положительное	Плакат не выглядит как единое целое, не привлекает внимание, общее впечатление негативное.