



Кафедра ЮНЕСКО
по изучению глобальных проблем и антропогенных
среды и их решению в формате сетевых
проектов МГУ имени М.В.Ломоносова



Сетевая кафедра ЮНЕСКО
факультета образования МГУ им. М.В. Ломоносова
"Экологическое образование
для устойчивого развития в глобальном мире"
при ФГБНУ "Институт стратегии развития образования
Российской академии образования"



ПРОГРАММА UNITWIN / UNESCO
пилотный проект

«МЕЖРЕГИОНАЛЬНОЕ СЕТЕВОЕ ПАРТНЕРСТВО:
УЧИМСЯ ЖИТЬ УСТОЙЧИВО В ГЛОБАЛЬНОМ МИРЕ. ЭКОЛОГИЯ. ЗДОРОВЬЕ. БЕЗОПАСНОСТЬ»

<http://partner-unitwin.net/> dziatkov@mail.ru izdatelstvoo@mail.ru

Положение

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР «ШАГ К УСТОЙЧИВОМУ РАЗВИТИЮ»

1. Общие положения.

1.1. Конкурс проводится в рамках пилотного проекта по образованию для устойчивого развития «Межрегиональное сетевое партнерство: Учимся жить устойчиво в глобальном мире. Экология. Здоровье. Безопасность» (программа УНИТВИН/ЮНЕСКО). Организаторами Конкурса выступают:

- Сетевая кафедра ЮНЕСКО ФГБНУ «ИСПО РАО»;
- МАУ ИМЦ г. Томска.

1.2. Нынешние школьники будут жить в стране, в которой реализации идей устойчивого развития войдет во все сферы их жизни (семья, здоровье, дом, домашнее хозяйство, общение и средства коммуникации, учеба и труд, покупки и финансы, увлечения и отдых, искусство и литература, миграция, профессии и т.д.).

Конкурс направлен на привлечение внимания учителей и учащихся на процессы, идущие в нашей стране и мире по решению глобальных проблем, созданию биосферосовместимого уклада жизни и на необходимые в связи с этим каждому человеку знания, умения, ценности, личностные качества, культуру. Конкурс предполагает обучающимся совместно с учителем разработать сюжет компьютерной игры, обучающий активным действиям для устойчивого развития.

1.3. Результатом Конкурса станет копилка сюжетов компьютерных игр.

2. Цель Конкурса.

Цель Конкурса - создание ситуации сотворчества детей и взрослых для осознания необходимости переходить от обсуждения проблем выживания человечества к активным действиям на примере совместной разработки сюжета компьютерной игры для устойчивого развития.

3. Номинации Конкурса:

На конкурс предоставляется сюжет компьютерной игры (Приложение 2) и рефлекс-анализ педагогом процесса работы над сюжетом с точки зрения ее познавательных, воспитательных, развивающих результатов (как часть Приложения 1).

Сюжет компьютерной игры предоставляется в виде характеристик действующих лиц (лица); описания окружения, в котором происходят действия; описания ситуаций, характера действий героев, вариантов их действий; описания результатов игры и способов их оценки, а также описания всего сюжета в целом глазами играющего, включая тексты на экране.

Поощряются яркие, в т.ч. непривычные, образы, эмоциональные потрясения, действия в условиях неопределенности, необходимость переосмысления известных знаний, перекомбинирование известных умений, интриги оправданного или безрассудного риска, использование скрытых подсказок (в том числе «из прошлого», современных частных наук и глобалистики, тенденций развития мира), способность обнаружить неясную проблему по ее первичным признакам (развитие экологической зоркости), предупредить экологический бумеранг, готовность сознательного самоограничения в условиях трудности прогноза (принцип предосторожности), отказ от эгоистических мотивов, неоправданного накопительства материальных благ в пользу гуманизма; сбережение природного и культурного разнообразия, экономия ресурсов (даже тех, которые не являются дефицитными), соблюдение меры изменения среды, готовность учиться мудрости у природы и действовать природосообразно, готовность к сотрудничеству, поступать на основе баланса экологических, социальных и экономических интересов.

В контексте компьютерной игры – идеи устойчивого развития, глобальные или государственные программы перехода к устойчивому развитию, Глобальные цели устойчивого развития, Зеленые аксиомы, Хартия Земли, бизнес проекты реальных или вымышленных компаний, или собственные предложения по решению местных или глобальных проблем.

4. Участники Конкурса

4.1. Участниками конкурса являются педагоги, обучающиеся, студенты, родители, ученые.

4.2. Возраст участников не ограничен.

5. Инструкция для конкурсантов

5.1 Требования к сюжету компьютерной игры:

- интересный для определенной целевой аудитории (нескучный, с юмором),
- полезный для знакомства с идеями устойчивого развития и ЦУР,
- обучающий поведению в соответствии с экологическим императивом,
- включающий ситуации выбора на основе знаний и ценностей,
- носящий гуманистический характер.

Ценности: природное разнообразие, культурное наследие, зеленая экономика, качество среды, сотрудничество, диалог, наука, культурный опыт, созидательное творчество, саморазвитие, выживание человечества, гармония общества и природы.

5.2. Прикладывается Информационная карта (паспорт) конкурсной разработки (*Приложение 1*)

5.3. Форма представления разработки: тексты (*Приложение 2*)

6. Организация Конкурса

6.1. Организацию и проведение Конкурса осуществляет оргкомитет (он же жюри), утвержденный приказом муниципального автономного учреждения информационно-методического центра.

6.2. Оргкомитет обеспечивает равные условия всем участникам Конкурса.

6.3. В состав оргкомитета и жюри входят методисты информационно-методического центра, сетевой кафедры ЮНЕСКО при ФГБНУ «ИСРО РАО», высококвалифицированные педагоги (учителя, старшие воспитатели, педагоги дополнительного образования).

6.4. Жюри Конкурса осуществляет проверку и оценку конкурсных материалов, определяет победителей и призеров в соответствии с настоящим Положением.

7. Условия проведения конкурса

7.1. Срок приема конкурсных работ: с 1 августа до 1 ноября 2020 г.

7.2. Конкурс проводится среди воспитанников дошкольных образовательных организаций дошкольники и учащихся начальной школы (с учителем); основной и средней школы (с учителем); студентов и аспирантов.

7.3. Сроки подведения итогов конкурса: 1 – 15 ноября 2020 года.

7.5. Конкурсные работы не рецензируются и не возвращаются. Материалы победителей конкурса будут размещены в сети Интернет с указанием авторства.

8. Награждение победителей и призёров

8.1. Победители и призёры Конкурса определяются по каждой номинации и награждаются дипломами.

9. Участие в конкурсе

9.1. Участие в конкурсе платное - **500 рублей** на одну заявку. Если в заявке более трех человек, то оплата производится дополнительно. Например, если в конкурсе участвуют 6 человек, соответственно оплата 1000 рублей.

9.2. Документы, на основе которых осуществляются платные услуги, размещены на сайте <http://imc.tomsk.ru> в разделе «Платные услуги. Творческие конкурсы». **Дополнительно будет сделана рассылка документов** (заявление, договор, акт, согласие на обработку персональных данных).

9.3. Для того, чтобы принять участие, необходимо:

Шаг 1. Оплатить выбранное Вами мероприятие по квитанции (*скачать квитанцию в «Формах документов для оплаты, размещенную в электронной регистрации на Конкурс»*)

Шаг 2. Скачать и заполнить документы (договор, акт, заявление и согласие на обработку персональных данных) **СИНЕЙ пастой, НЕ проставляя и НЕ изменяя даты, не допускаются исправления.**

Если заявка коллективная, то договор заполняется от лица одного из участников номера на сумму **500 рублей**. Например, если в номере участвуют 6 человек, соответственно заполняется **2 комплекта документов**, т.к. сумма оплаты составляет **1000 рублей и т.п.**

Шаг 3. Прикрепить скан квитанции об оплате и отправить оригиналы всех заполненных документов (договор, акт, заявление и согласие на обработку персональных данных) почтой по адресу: 634041, г. Томск, ул. Киевская 89, Лалетиной Марине Викторовне.

Шаг 4. Выслать конкурсную работу на электронный адрес - imc@obr.admin.tomsk.ru

Контактная информация vega_2005_11@mail.ru Пустовалова Вега Вадимовна

Обращаем Ваше внимание, что без оригиналов документов и квитанции об оплате работа на конкурс не принимается.

**Форма информационной карты для предоставления
конкурсных материалов**

Название конкурса	
Название конкурсной работы	
Цель разработки	
Использованные источники информации	
Рефлекс-анализ хода работы (не более 1 машинописной страницы)	
ФИО, территория	
Электронная почта ВНИМАНИЕ! На этот адрес отправим Вам сертификаты и дипломы	
Контактный телефон	
Образовательная организация	
Категория граждан (обучающийся, родитель, студент, ученый, методист - ... и т.д.)	

Сюжет компьютерной игры

Идея (замысел)

Описание компьютерной игры