

УСЛОВИЯ
проведения республиканской профильной смены
«Соцветие курая - 2022»

1. Место и сроки проведения

1.1. Республиканская профильная смена «Соцветие курая» проводится на базе детского оздоровительного лагеря «Березка» села Лекаревка муниципального района Уфимский район Республики Башкортостан в период с 23 июля по 29 июля 2022 года.

1.2. Организацию и проведение профильной смены осуществляет ГБУ ДО Республиканский детский оздоровительно-образовательный центр туризма, краеведения и экскурсий Республики Башкортостан.

1.3. Состав команды: 8 учащихся 12-16 лет из образовательных организаций муниципальных образований Республики Башкортостан, 2 руководителя.

1.4. Команде необходимо иметь фотоаппарат, ноутбук с возможностью выхода в интернет, планшет, блокнот, ручки, карандаши.

2. Конкурсы

- 1) Представления команд.
- 2) Полевая конференция.
- 3) Краеведческий контрольно-туристский маршрут (ККТМ).
- 4) Творческий конкурс электронных презентаций «Путешествие по достопримечательностям родного края».
- 5) Обычаи, обряды моего народа.
- 6) Город мастеров.
- 7) Конкурс народного танца.
- 8) Конкурс видеофильмов и слайд-шоу «Хроники «Соцветия курая».
- 9) Туристские навыки и быт.
- 10) Конкурс туристской песни.
- 11) Конкурс народной игры.

2.1. **Конкурс «Представление команд».** Команда представляет свой регион, образовательное учреждение и (или команду), интересы, увлечения участников команды, отражает свое позитивное отношение к туризму и здоровому образу жизни. Продолжительность выступления всей команды составляет до 10 минут.

Критерии оценки конкурса «Представление команд»

№ п/п	Критерии оценки	Баллы
1.	Наличие костюмов по характеру постановки	3
2.	Наличие единой формы участников	1
3.	Наличие аксессуаров	1
4.	Наличие декораций	3
5.	Использование реквизита	1
6.	Живое музыкальное сопровождение (гитара и другие)	3
7.	Музыкальное сопровождение электронное (минусовки, фонограммы)	2
8.	В выступлении отражена основная цель профильной смены	5
9.	В выступлении представлен район (город), образовательная организация	1
10.	В выступлении представлены интересы, увлечения участников команды	1
11.	Отражено позитивное отношение к краеведению, туризму и здоровому образу жизни	3
12.	Качество исполнения, артистизм	3
13.	Оригинальность, юмор	3
<i>Итого Содержательность выступления</i>		
14.	Выступление не выдержанно по времени – превышение по времени до 1 мин. – 1б, свыше 1 мин. – 3б., свыше 3 мин – выступление команды прерывается с выставлением 5 штраф. баллов.	
15.	Итоговый результат (максимальная оценка)	30

Результат определяется средней оценкой судей-экспертов ГСК.

2.2. Полевая конференция

Для участия в Полевой конференции команда может представить до 2-х исследовательских работ участников по номинациям:

- 1) «*Культурное наследие* (изучение культурного наследия и жителей родного края, фиксация событий культурной жизни родного края)»;
- 2) «*Летопись родного края* (изучение истории и природы Башкортостана с древнейших времен до сегодняшнего дня, составление летописи наших дней, изучение отдельных, наиболее ярких или малоизвестных исторических событий, природных явлений или воссоздание общей истории края)»

Объем письменной разработки до 10 страниц компьютерного набора (формат А4, шрифт TimesNewRoman, кегль 14, одинарный интервал, все поля – 2 см). Объем приложений – не более 10 страниц. Титульный лист в объем не входит, но оценивается. Время устного представления исследовательской работы – до 10 мин. Работа должна отражать собственный опыт краеведческих исследований. Возможно использование дополнительных иллюстративных материалов.

По прибытии сдаются: работы в одном экземпляре и тексты выступлений в электронном виде.

№ п/п	Критерии оценки	Баллы
1. Письменная работа		
1.	Обоснование темы, новизна, краеведческий характер работы	3
2.	Историография (обзор литературы), источники, экспериментальные данные	4
3.	Содержание	7
4.	Логичность изложения, стиль, грамотность	5
5.	Вклад автора	3
6.	Структура работы, соответствие названия содержанию, научно-справочный аппарат	4
7.	Оформление работы (титульный лист, библиография, аккуратность)	2
8.	Дополнительные баллы жюри	2
	Итого	30
2. Защита домашней работы		
1.	Содержание выступления (авторская точка зрения, логичность, полнота раскрытия темы)	8
2.	Представление работы (качество выступления, умение пользоваться наглядным материалом)	8
3.	Методы и методики исследования	7
4.	Наличие собственного опыта, авторская позиция, общая эрудиция	5
5.	Использование наглядности	6
6.	Активность работы на секции	3
7.	Дополнительные баллы жюри	3
	Итого	40
	Итоговый результат	70

2.3. Краеведческий контрольный туристский маршрут (далее – ККТМ)

Общая информация

1. Состав команды 8 человек.
2. На предстартовую проверку группа прибывает за 10 минут до старта в полном составе. На старте проверяется: соответствие одежды и обуви климатическим условиям; наличие необходимого снаряжения: рюкзак, коврик, аптечка, компас, часы (секундомер), питьевой воды (не менее 2 л.); знание границ полигона и действия команды в аварийной ситуации (у любого участника).
3. На старте группа получает маршрутный лист, спортивную карту и средство электронной отметки (ЧИП). Места расположения этапов обозначены в карте. Движение по дистанции – в заданном направлении.
4. На прохождение всей дистанции вводится общее контрольное время (ОКВ), по окончании которого группа обязана прибыть на финиш. За каждую полную минуту превышения ОКВ снимается 2 балла.

5. На всех этапах вводится контрольное время (КВ). Команда по окончании контрольного времени покидает этап, при этом получает штраф за каждого участника, не уложившегося в КВ и оставленное снаряжение.
6. Движение по дистанции осуществляется по строго регламентированному времени.
7. Работа на этапах начинается по прибытии всей группы. При опоздании на этап команда работает оставшееся время.
8. Технические этапы проходятся без использования специального снаряжения. На этапе «Спуск...» участники работают в перчатках (рукавицах).
9. На полянах заданий судейство осуществляется методом экспертной оценки. Оценивается: правильность и полнота информации, грамотность, точность определения характеристик.
10. Для работы на полянах заданий, допускается (рекомендуется) использовать иное необходимое оборудование: лупу, карандаши, линейки.
11. Финиш команды по последнему участнику. На финише команды сдают маршрутный лист, карту и ЧИП. Определение результата команды на этапе: из оценки этапа в баллах (каждый этап имеет свою стоимость в баллах) вычитается штраф за невыполнение (неправильное выполнение) заданий, не прохождение этапа участником и оставленное снаряжение.
12. Определение результата команды на дистанции: по сумме баллов набранных на этапах дистанции с учётом штрафных баллов за превышение ОКВ дистанции (если такие будут).
13. В случае набора одинаковой суммы баллов, преимущество получает команда, набравшая большее количество баллов на полянах заданий.

Перечень, параметры, оборудование возможных этапов и условия их прохождения

Поляна заданий № 1 Конкурс «Знатоки-краеведы»

Конкурсная тема: Моя Республика Башкортостан.

Описание. Капитаны команд получают вопросы. Команда в полном составе участвует в обсуждении. На обдумывание ответа дается 1 мин. Все капитаны команд до истечения этого времени должны сдать ответ команды членам жюри. Жюри объявляет правильный ответ, капитаны получают второй вопрос и так далее. Всего 20 вопросов.

Максимальное количество баллов – 40 баллов

Поляна заданий № 2 «Азимут»

Оборудование: Планшет, бумага А 4, карандаши.

Действия:

3.1. Определение: высоты дерева или строения, расстояния до недоступного предмета, азимута на предмет и предмета по азимуту.

3.2. Задания по топографии: определение топонимов.

Максимальное количество – 40 баллов.

Поляна заданий № 3 Переправа по бревну способом «маятник» - 12 б.

Оборудование: бревно, точки опоры для организации перил, основная веревка (2 шт.), карабин (2 шт.). Препятствие – сухой овраг.

Действия: Используя судейскую веревку, участники организуют переправу всем участникам способом «горизонтальный маятник». Используя судейскую веревку, команда организует перила и переправляется на целевую сторону этапа. Снятие перил осуществляется силами команды с целевой стороны этапа. Обратное движение по этапу разрешено.

Штрафы:

Неправильно завязан узел (в т.ч. отсутствие контрольного узла) – 1 балл;

Перегрузка перил – 1 балла;

Не прохождение этапа участником, не снятое снаряжение – 2 балла.

Поляна заданий № 4 Подъем по склону с использованием перил – 12 б.

Оборудование: точка опоры для организации перил, основная веревка (1 шт.).

Действия: Первый участник преодолевает подъем свободным лазанием. Закрепляет веревку за дерево и участники преодолевают подъем спортивным способом. На этапе должен находиться один участник. Снятие перил осуществляется силами команды с целевой стороны этапа. Обратное движение по этапу не разрешается. Рюкзаки на участниках.

Штрафы:

Перегрузка перил – 1 балл;

Не прохождение этапа участником – 2 балла.

Поляна заданий № 5 Спуск по склону с использованием перил - 12 б.

Оборудование этапа: точки опоры для организации перил, основная веревка (2 шт.), карабин (2 шт.).

Действия: Группа организует перила, закрепив судейскую веревку к опоре. Участники преодолевают спуск по перилам спортивным способом. Обратное движение по этапу не разрешается. Применение рукавиц на спуске обязательно.

Штрафы:

Неправильное выполнение приема спуска спортивным способом – 1 балл;
Работа без рукавиц – 2 балла;
Перегрузка перил – 1 балла;
Не прохождение этапа участником – 2 балла.
Перила не сняты – 4 балла.

Поляна заданий № 6 Туристские узлы – 12 б.

Описание

Этап представлен в виде натянутой веревки между опорами и 6 отрезками вспомогательной верёвки.

Штрафы

Перехлест на узле – 1
Неправильно завязанный узел – 5

Поляна заданий № 7 Переправа через «болото» – 12 б.

1) Вариант 1 – по «кочкам»

Описание, действия:

Участники делятся на команды по 3–5 человек. Их задача – быстро пройти «заболоченный» участок шириной 10–15 м, прыгая с «кочки» на «кочку» и не касаясь ногами поверхности «болота» с грузом (тяжелые рюкзаки со снаряжением; котелками, наполненными водой).

7–10 «кочек», образующих слегка зигзагообразную «тропу через болото», расположены одна от другой на разных расстояниях около 100–150 см. На поляне кочки обозначаются яркими кольцами, связанными из веревок. Размер каждой «кочки» – 30–40 см, чтобы участник мог ступить на нее обеими ногами.

Команды стартуют по очереди, по жребию, по сигналу судьи «Марш!».

Порядок очередности движения членов каждой команды засекают по последнему участнику в момент, когда он с последней «кочки» двумя ногами ступит на «берег» – за линию границы «болота».

Правила

Участники не должны наступать ногой на «болото», т.е. между «кочками». За каждое такое нарушение судья начисляет команде штрафные секунды. Запрещается двум участникам одновременно находиться на одной «кочке». За нарушение – штраф. В случае падения в «болото» предметов снаряжения, расплескивания воды из котелков, команда также получает штраф.

2) Вариант 2 – по «гати» из жердей

Описание, действия:

Состав команды – 3–5 человек. Задача та же – как можно быстрее пройти «забо-

лоченный» участок от линии старта до линии финиша (от флажка до флажка). Но на этот раз переход совершается по самодельному настилу из жердей. Каждая жердь должна иметь длину около двух метров и толщину 5–10 см.

Тот, кто идет в команде первым, берет две жерди и укладывает их на «болото» параллельно одна другой в направлении финиша, а затем проходит по ним вперед. Второй участник, передвигаясь за ним по уже уложенным жердям, передает в руки первому еще две жерди. Вторую пару жердей направляющий укладывает дальше, а остальные участники продвигаются за ним, передавая новые жерди вперед. Замыкающий цепочку должен собирать сзади себя освободившиеся жерди и передавать их вперед или нести с собой. Пройдя весь «заболоченный» участок, команда складывает на берегу все жерди в штабель, и судья засекает время финиша. Побеждает команда, которая прошла «болото» по гатям быстрее других (с учетом штрафного времени).

Правила:

Основное – аналогично правилу № 1 предыдущих вариантов. При передаче шестов друг другу разрешается использовать их для опоры в моменты передвижения, разрешается также протягивать их по поверхности «болота» скольжением (волоком).

Поляна заданий № 8 «Этнографический кроссворд»

Оборудование: планшет, бумага А4, карандаши.

Действия: Команде необходимо разгадать кроссворд на тему «Фольклор и этнография русского народа».

Максимальное количество баллов – 40 баллов.

4. Творческий конкурс электронных презентация «Путешествие по достопримечательностям родного края»

Презентация должна содержать информацию о наиболее значимых культурно-исторических и географических объектах, находящихся в непосредственной близости от Вашего места проживания. Презентация создается в программе PowerPoint и должна содержать не более 20 слайдов. Участники конкурса самостоятельно презентуют свою работу. Время на выступление до 10 минут. Приветствуется наличие в презентации созданного участниками видеоролика, продолжительностью не более 2-х минут.

Практические рекомендации по созданию презентаций

Создание презентации состоит из трех этапов:

1. Планирование презентации

Определение целей. Определение основной идеи презентации. Подбор дополнительной информации Планирование выступления Создание структуры презентации. Проверка логики подачи материала. Подготовка заключения.

II. Оформление слайдов:

Слайды должны быть выстроены в определенной логической последовательности, которая должна соответствовать творческому замыслу (сценарию) конкретной работы.

Первый слайд – титульный, на котором указывается:

- название работы;
- фамилия, имя, отчество автора (полностью);
- возраст автора (полных лет);
- место учебы (образовательная организация, класс);
- фамилия, имя, отчество (полностью) руководителя, место работы, должность;
- контактные данные.

Последний слайд – ссылки на используемые источники.

Стиль	Соблюдайте единый стиль оформления Избегайте стилей, которые будут отвлекать от самой презентации. Вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текстом, иллюстрациями).
Фон	Для фона предпочтительны холодные тона
Использование цвета	На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста. Для фона и текста используйте контрастные цвета. Обратите внимание на цвет гиперссылок (до и после использования). Таблица сочетаемости цветов в приложении.
Анимационные эффекты	Используйте возможности компьютерной анимации для представления информации на слайде. Не стоит злоупотреблять различными анимационными эффектами, они не должны отвлекать внимание от содержания информации на слайде.

III. Представление информации:

Содержание информации	Используйте короткие слова и предложения. Минимизируйте количество предлогов, наречий, прилагательных. Язык изложения материала понятен аудитории Актуальность, точность и полезность содержания Заголовки должны привлекать внимание аудитории.
Логика и переходы во время презентации	От вступления к основной части. От одной основной идеи (части) к другой. От одного слайда к другому.
Заключение	Яркое высказывание - переход к заключению Повторение основных целей и задач выступления Выводы Короткое и запоминающееся высказывание в

конце

Расположение информации на странице

Наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана. Если на слайде располагается картинка, надпись должна располагаться под ней.

Шрифты

Для заголовков – не менее 24. Для информации не менее 18. Шрифты без засечек легче читать с большого расстояния. Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации. Для выделения информации следует использовать жирный шрифт, курсив или подчеркивание. Нельзя злоупотреблять прописными буквами (они читаются хуже строчных).

Способы выделения информации

Следует использовать: · рамки; границы, заливку; · штриховку, стрелки; · рисунки, диаграммы, схемы для иллюстрации наиболее важных фактов.

Объем информации

Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: люди могут одновременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений. Наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде.

Критерии оценки выступления с использованием электронной презентации

№ п/п	Критерии оценки презентаций	Максимальное количество баллов
1.	Соответствие темы, содержания: представлена информация о значимых культурно-исторических и географических объектах, находящихся в родном крае	до 10
2.	Стиль и доходчивость изложения, логичность структуры материала	до 10
3.	Полнота (раскрытие темы) и информативность материала	до 10
4.	Изложение содержания доступным учащимся данной возрастной группы языком. Наличие собственного мнения участников	до 10
5.	Качество оформления и наглядность материала	до 10
6.	Грамотное изложение материала (отсутствие ошибок)	до 10
7.	Продолжительность выступления до 10 мин	10
	Максимальное количество баллов	70

5. Конкурс «Обычаи, обряды моего народа»

Конкурс обрядовых сценок из традиционной культуры, подготовленных на основе собранных материалов во время походов, экспедиций и экскурсий по родному краю. Участники команды представляет один из обрядов, церемоний своего народа.

Продолжительность выступления до 10 минут. Команда предоставляет обрядовую сценку, которую необходимо сопроводить объяснением: как происходит период подготовки, как называются отдельные персонажи обряда, что они делают, какова их роль и т.д. Оформляется и сдаётся паспорт обряда.

Допускается музыкальное сопровождение на электронном носителе, но преимущество отдается сопровождению на музыкальных инструментах, т.е. «в живую».

№ пп	Критерии оценки	Баллы
1.	Оформление паспорта	до 10 б.
2.	Содержательность, оригинальность	до 10 б.
3.	Историческая, этнографическая точность	до 10 б.
4.	Мастерство исполнения	до 10 б.
5.	Костюмы, реквизит	до 10 б.
6.	Комментарий	до 5 б.
7.	Музыкальное сопровождение	до 5 б.
	Максимальное количество баллов	60 б.

6. Конкурс «Город мастеров»

На отведённых территориях команды готовят свои «Мастерские». Каждая мастерская должна иметь свою красочную афишу, формат А-3, рассказывающую о:

- теме мастер-класса;
- регион, кто проводит;
- какое изделие будет изготовлено;
- где развит данный промысел.

В отведённое время силами организаторов и самих команд открывается «Город Мастеров». Команды, участвующие в данном мероприятии, на выделенной территории организуют и проводят мастер-классы для других участников команд, организуют выставки изделий декоративно-прикладного искусства с объяснением технологии их изготовления.

№ п/п	Критерии оценки	Баллы
1.	Афиша	до 5
2.	Костюмы «мастерских», оформление мастерской	до 7
3.	Умение привлечь внимание и провести мастер-класс	до 10
4.	Представленная информация о данной технологии, ремесле	до 8
5.	Количество принявших участие в мастер – классе	до 5
6.	Сложность технологии изготовления	до 5
7.	Итого	40

7. Конкурс народного танца

Команда или несколько участников исполняют народный танец.

№ п/п	Критерий оценки	Баллы
1.	Соответствие творческого выступления теме конкурса	до 5

2.	Уровень мастерства, художественный вкус, техника исполнения	до 5
3.	Выразительность и эмоциональность исполнения	до 5
4.	Использование сценических костюмов и реквизита	до 5
	Итого	20

Допускается музыкальное сопровождение на электронном носителе.

8. Конкурс видеороликов (слайд-шоу) «Хроники «Соцветия курая»

На протяжении всей лагерной смены команды ведут видео или фоторепортаж об участии своей команды в туристско-краеведческих мероприятиях лагеря. В последний день смены работы (видеофильм, презентация) просматриваются участниками и оцениваются членами жюри.

Требования: формат DVD, первый кадр с названием фильма, время показа не более 15 минут, наличие звука, последние кадры с информацией об авторской группе (титры). Материал, записанный на CD, DVD, должен быть предварительно проверен на разных компьютерах и видеоплеерах.

№ п/п	Критерии оценки	Баллы
.	Соответствие тематики конкурса	до 3
	Сюжет	до 6
	Оригинальность	до 5
	Юмор	до 5
	Голосовое сопровождение	до 3
	Музыкальное сопровождение	до 3
	Итого	25

9. Туристские навыки и быт

Каждой команде для устройства полевого лагеря выделяется участок.

За отдельные нарушения, указанные в «Инструкции по технике безопасности», выданной командам по прибытии на слёт, возможна дисквалификация команды.

При проверке состояния лагеря учитываются: чистота, порядок, соблюдение гигиенических, противопожарных, природоохранных норм и техники безопасности, соблюдение распорядка дня, дисциплинированность, культура поведения и взаимоуважения между всеми участниками соревнований.

Таблица штрафов

№ п/п	Наименование штрафа	Баллы
1.	Неправильное хранение посуды, инструмента и снаряжения	1
2.	Утилизация пищевых отходов и бытового мусора	1
3.	Мусор в палатках и на территории	1
4.	Неправильное хранение продуктов	2
5.	Плохо вымытая посуда	2

6.	Нарушение норм экологического равновесия	5
7.	Несоблюдение распорядка дня соревнований	5
8.	Невыполнение распоряжения судей	5
9.	Грубость, нетактичное поведение с судьями, представителями, участниками соревнований и окружающими	10
10.	Нарушение этических норм поведения (распитие спиртных напитков, курение), повторное нарушение – снятие команды	10
11.	Всего	42

Итоги конкурса подводятся по сумме штрафных баллов за все дни пребывания команды в лагере.

10. Конкурс туристской песни

Выступление возможно командное или сольное с использованием музыкальных инструментов, минусовок.

№ п/п	Критерий оценки	Баллы
1.	Соответствие выступления теме конкурса	до 5
2.	Уровень мастерства, техника исполнения	до 5
3.	Выразительность и эмоциональность исполнения	до 5
4.	Использование музыкальных инструментов	до 5
	Итого	20

11. Конкурс народной игры

Продолжительность выступления – до 15 мин. Команда показывает одну из народных игр и учит играть в нее членов других команд. Игру необходимо сопроводить объяснением, описанием (период подготовки, название игры, персонажи, их действия, их роль и т. д.).

Команда предоставляет паспорт игры: наименование игры, тип игры, где, когда и кто играл, с чьих слов записана (Ф.И.О., возраст, профессия, место проживания), кто записал (Ф.И.О., год рождения, школа, класс, адрес), дата и место записи, необходимый реквизит для проведения игры, условия проведения игры, её описание, участники, ход игры, правила игры, итог игры, награды, поощрения, время проведения игры.

Конкурс заканчивается наиболее понравившимися играми, в которые играют все команды.

№ п/п	Критерии оценки	Баллы
1.	Оформление паспорта	до 10
2.	Содержательность, историческая, этнографическая точность	до 10
3.	Мастерство исполнения, артистизм, умение играть	до 10
4.	Комментарий	до 10

5.	Костюмы, реквизит	до 5
6.	Вовлечение зрителей	до 5
	Всего	50