

## ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении открытого конкурса «Точка роста»  
в рамках творческой лаборатории на командообразование  
и развитие лидерских навыков

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

1.1. Цель открытого конкурса «Точка роста» (далее – конкурс), проводимого в рамках STEAM-фестиваля, является демонстрация участникам, как через игру и совместную творческую активность раскрываются ключевые компетенции XXI века. Конкурс требует от участников спроектировать и построить уникальную инженерную конструкцию из предложенных простых материалов, развивая навыки сотрудничества, коммуникации и лидерства, важные для успешной самореализации и профессионального роста.

#### 1.2. Основные задачи конкурса:

- выполнение заданий, требующих креативного мышления и стратегического подхода;
- развитие навыков командной работы и повышение уровня коммуникации между участниками;
- формирование качеств лидера, способствующих успешному взаимодействию и повышению личной мотивации к учебе и саморазвитию;
- получение обратной связи и оценки творческой и инженерной деятельности, поощрение инновационного мышления.

### 2. РУКОВОДСТВО И ОРГАНИЗАЦИЯ

2.1. Общее руководство по организации подготовки и проведению конкурса осуществляет учреждение образования «Гомельский государственный университет имени Франциска Скорины».

2.2. Непосредственное проведение конкурса возлагается на факультет физики и информационных технологий ГГУ им. Ф. Скорины.

### 3. УЧАСТНИКИ И УСЛОВИЯ ИХ ПРИЕМА

3.1. В конкурсе могут принимать участие учащиеся учреждений образования Гомельской области и других областей Республики Беларусь.

3.2. Возраст участников от 10 до 17 лет.

3.3. Особенность конкурса: преподаватели – руководители команд принимают участие в конкурсе в отдельной возрастной группе.

3.4. Для включения школьников в список участников конкурса необходимо до 12.06.2026 заполнить заявку по ссылке, указанной на сайте STEAM-фестиваля <http://steam.events>.

3.5. Заявки, поданные позднее указанного срока и не соответствующие условиям конкурса, приниматься не будут.

#### 4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4.1. Предварительной подготовки для участия в конкурсе не требуется.

4.2. Перед началом конкурса проводится тематический мастер-класс продолжительностью 2 часа.

4.3. По итогам мастер-класса участники путем жеребьевки (или любой другой формы разделения: по интересам и увлечениям, по интересам к STEAM-направлениям, по «суперспособностям» и т.д.) делятся на мини-команды по 3-4 человека.

4.4. Правила конкурса и критерии оценивания объявляются перед началом конкурса.

4.5. Команды должны построить уникальную устойчивую инженерную конструкцию.

4.6. Каждая команда получает одинаковый набор инструментов и расходных материалов. Пользоваться другими инструментами и материалами, а также телефонами и другими устройствами коммуникации запрещено.

4.7. Продолжительность конкурса 45 минут.

#### 5. МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

5.1. Регистрация на конкурс и подтверждение ранее поданной заявки осуществляется во время регистрации на STEAM-фестиваль 19.06.2026.

5.2. Конкурс проводится 20 июня на базе ГГУ им. Ф. Скорины по адресу: г. Гомель, ул. Советская, 102, 5 корпус, факультет физики и информационных технологий.

5.3. Время начала проведения конкурса определяется программой фестиваля.

#### 6. ЖЮРИ КОНКУРСА

6.1. Рабочим органом конкурса является жюри, в состав которого входят компетентные в области информационных технологий и программирования работники учреждений образования.

6.2. Члены жюри оказывают поддержку командам, консультируют, оценивают итоги конкурса и определяют победителей.

6.3. Жюри предоставляет командам возможность обсудить процесс выполнения конкурсного задания и взаимодействия в команде, предоставляют отзыв.

#### 7. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

7.1. По итогам конкурса среди команд учащихся присваиваются места: I место – одна команда (3-4 человека), II место – одна команда (3-4 человека), III место – одна команда (3-4 человека).

7.2. По итогам конкурса среди руководителей команд присваивается одно I место.