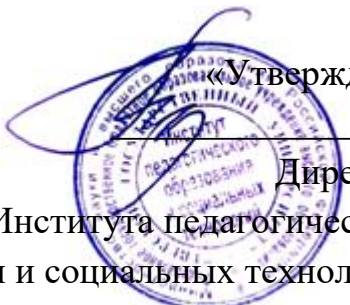



«Утверждаю»

Директор
Института педагогического
образования и социальных технологий
И.Д. Лельчицкий
Протокол УС №2
от 30.09.22

Положение о проведении конкурса - проекта разработки настольной игры

1. Общие положения.

1.1 Настоящее Положение устанавливает порядок и сроки проведения конкурса - проекта настольной игры (далее – Конкурс), определяет категорию его участников, критерии оценки, порядок подведения итогов и определения победителей.

1.2 Конкурс проводится по темам: «Памятные события Великой Отечественной Войны», «Хождение за три моря: 550 лет путешествия Афанасия Никитина в Индию», «Великие дела Петра Первого»! в целях патриотического и духовно – нравственного воспитания обучающихся, формирования у обучающихся чувства любви и гордости за свою Родину, выявления и поощрения талантливой молодежи.

1.3 Задачи Конкурса:

- популяризация настольных игр через творческую инициативу.
- воспитание патриотизма и гражданственности у детей, как важнейших духовно – нравственных качеств.
- формировать исторические знания у обучающихся о Великой Отечественной войне и бессмертном подвиге советского народа – народа-победителя.
- формировать исторические знания у обучающихся о путешествии А. Никитина на индийскую землю, событиях русско-индийских отношений.
- вызвать интерес к истории создания Петром I военного флота и с его эпохой.
- расширять кругозор обучающихся; развивать исследовательскую работу и творческие способности студентов.

2. Порядок организации и проведения Конкурса

2.1 На Конкурс предоставляются макеты игр, с описанием хода игры, видеоролик, показывающий ход проведения игры со школьниками, соответствующие тематике Конкурса.

2.2 Заявка на участие в Конкурсе (форма заявки в Приложениях 1) и конкурсная работа должна быть подана не позднее срока, указанного в пункте 5 настоящего Положения. Заявка является документом, необходимым для включения работ в список конкурсантов.

2.3 На 1 этапе группа студентов до 5 человек разрабатывает проект настольной игры, делают эскиз, изучают исторические факты, оформляют пояснительную записку, выбирают технологию изготовления, изготавливают настольную игру в команде.

На 2 этапе под руководством команды дети общеобразовательной школы (г. Твери по предварительному согласованию) играют в данную настольную игру. Ход игры записывается на видео.

На 3 этапе проходит публичная защита и презентация настольной игры.

3. Подведение итогов конкурса и критерии оценок

3.1 Для оценки работ формируется Комиссия, в задачу которой входит определение победителей. Комиссия слушает защиту проектов.

3.1 Содержательная экспертная оценка игры осуществляется по следующим критериям:

- наличие заявки и описание проекта, их соответствие заявленной теме;
- оригинальность и новизна идеи, креативность и творческий замысел;
- разнообразие используемых материалов, техник выполнения;
- качество исполнения и художественно-эстетическое оформление;
- соответствие работы заявленной теме;
- четко объяснены правила игры.
- в ходе игры - формируются исторические знания у обучающихся
- в игру можно играть несколько раз.
- игра имеет логическое завывшение.
- ход игры длится 20 - 45 минут.

3.3 Требования к пояснительной записке

1. Сформулированы тема исследования и проблемный вопрос
2. Информация точная, полная, полезная и актуальная
3. Ясно изложены и структурированы результаты
4. Иллюстрация результатов
5. Использование научной терминологии
6. Грамотность (орфография и пунктуация)

3.2 Защита презентации

- Свободное владение темой проекта

- Логичность, яркость, продуманность выступления
- Способность кратко и грамотно изложить суть работы в видео.
- Выражение своего мнения по проблеме
- Эстетичность работы.

4. Участники Конкурса.

Участниками Конкурса являются обучающиеся Института педагогического образования и социальных технологий ТвГУ.

5. Сроки и место проведения Конкурса.

Конкурс проводится с **20 октября по 07 ноября 2022 г.** на базе Института педагогического образования и социальных технологий ТвГУ по адресу: г. Тверь, ул. 2-ая Грибоедова, 24.

Для участия в Конкурсе в срок **20 октября 2022 года** посредством электронной почты (e-mail: pedagog@tversu.ru) в Институт педагогического образования и социальных технологий ТвГУ направляется заявка согласно Приложению к настоящему Положению.

Конкурс - проект настольная игра проводится в три этапа:

1 этап подготовительный с 20.10.22 по 25.10.22 г. Разработка проекта и изготовление игры.

2 этап практико – игровой в очной форме со школьниками на базе МОУ СОШ г. Твери. С 26.10.22 по 02.11.22 г.

3 этап защита проекта с 03.11 по 07.11.22 г.

6. Руководство подготовкой и проведением Конкурса.

Организатором Конкурса является кафедра педагогики и психологии начального образования Института педагогического образования и социальных технологий ТвГУ. Руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет ИПОСТ, который утверждает состав жюри Конкурса.

7. Авторские права

1. Содержание игр не должно противоречить законодательству РФ.
2. Ответственность за соблюдение авторских прав работы (материалов, использованных в ней), участвующей в конкурсе, несет автор, приславший данную работу.
3. К участию в конкурсе не допускаются участники:
 - использующие ненормативную лексику;
 - пропагандирующие насилие, употребление алкоголя и наркотиков;
 - использующие в представленных работах ссылки на пересмотр итогов Великой Отечественной войны и неуважительное отношение к ветеранам.

8. Подведение итогов Конкурса и награждение победителей

8.1. Итоги Конкурса подводятся жюри

8.2. Все решения жюри оформляются протоколом и утверждаются председателем.

8.3. Личные места участников Конкурса определяются по общей сумме набранных баллов в соответствии с критериями оценивания конкурсного задания.

8.4. Участники, занявшие I, II и III места, объявляются «Победителями» и награждаются дипломами.

8.5. Авторский коллектив участников Конкурса награждается одним дипломом с перечислением состава коллектива.

8.6 Все участники конкурса получают сертификаты участия.

Приложение 1

Председателю жюри
конкурса - проекта разработки
настольной игры
Лельчицкому И.Д.
обучающегося _____ курса
направления подготовки /
профиль

код, наименование

ФИО обучающегося

заявка.

Прошу допустить к участию в конкурсе - проекте разработки настольной
игры по темам: «Памятные события Великой Отечественной Войны»,
«Хожение за три моря: 550 лет путешествия Афанасия Никитина в Индию».
Тема работы: _____.

дата

_____ (подпись)