

ПОЛОЖЕНИЕ
о региональной интеллектуальной онлайн-игре
для младших школьников
«Путешествие в мир детской книги»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет порядок организации и проведения региональной интеллектуальной онлайн-игры для педагогов и учащихся начальной школы (далее именуется – Игра).

1.2. Игра проводится по инициативе областного государственного бюджетного учреждения дополнительного профессионального образования «Рязанский институт развития образования» и «Учительской ассоциации предметных клубов Рязанской области».

1.3. Игра проводится ежегодно. Задания Игры разрабатываются на основе произведений детских писателей, список которых определяется группой разработчиков.

1.4. Информация об условиях Игры, ее ходе и итогах размещается на сайте ОГБУ ДПО «РИРО» <http://rirorzn.ru> в разделе «Конкурсы» и на сайте Игры <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig>.

2. Цели и задачи Игры

2.1. Игра проводится в целях создания условий для повышения интереса к чтению, формирования читательской компетенции обучающихся, развития их творческих способностей.

2.2. Игра призвана способствовать:

- повышению статуса чтения как творческого процесса;
- выявлению, развитию и поддержке талантливых детей;
- организации взаимодействия учащихся и взрослых (библиотекарей, учителей, родителей) на основе общего интереса к книге;
- расширению читательского кругозора младших школьников;
- формированию у учеников начальной школы умения работать в команде;
- формированию у учащихся умений осуществлять поиск информации с использованием ресурсов библиотек и интернета;
- формированию у младших школьников умений использовать средства информационно-коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач.

3. Участники Игры

3.1. В игре могут принять участие команды из 5-7 учащихся. Число команд от одной образовательной организации не ограничено.

3.2. Игра проводится для 2 возрастных групп:

- учащиеся 1-2 класса;
- учащиеся 3-4 класса.

3.3. Участие в Игре является добровольным.

3.4. Руководство работой команды осуществляет школьный координатор – учитель.

3.4. Школьный координатор гарантирует, что получено согласие всех участников на размещение на сайте Игры фотографий, видео и другой личной информации.

3.5. Школьный координатор может оказывать участникам Игры техническую помощь при размещении выполненных заданий в сети Интернет.

3.6. Участники Игры обязаны соблюдать регламент всех конкурсных мероприятий.

3.7. Участники Игры обязаны соблюдать Закон РФ «О защите авторских и смежных прав». Организаторы Игры не несут ответственности в случае возникновения проблемных ситуаций.

3.8. Материалы, размещаемые на сайте Игры не должны нарушать действующее законодательство (в том числе оскорблять честь и достоинство третьих лиц, способствовать разжиганию религиозной, расовой или межнациональной розни и т.п.).

3.9. Работы участников, которые нарушают авторские права и не соответствуют заявленным в Игре требованиям, снимаются с конкурса.

3.10. Авторские права на материалы, созданные в рамках проекта, сохраняются за участниками. Организаторы проекта оставляют за собой право использовать их по завершении проекта в некоммерческих целях с обязательной ссылкой на авторов.

4. Организационно-методическое обеспечение Игры

4.1. Для организационно-методического обеспечения проведения Игры создаются оргкомитет, жюри и группа разработчиков.

4.2. Состав оргкомитета формируется из представителей Рязанского института развития образования, работников муниципальных методических служб, членов регионального клуба учителей начальных классов.

4.3. В задачи оргкомитета входит:

- определение порядка, формы, места и времени проведения Игры;
- формирование состава группы разработчиков заданий;
- формирование состава жюри;
- обеспечение информационной и организационной поддержки проведения Игры;
- общее руководство подготовкой и проведением Игры;
- анализ и обобщение итогов игры;
- рассмотрение конфликтных ситуаций, возникших при проведении всех этапов Игры.

4.4. В состав группы разработчиков входят члены регионального клуба учителей начальных классов, работники муниципальных методических служб, педагоги общеобразовательных организаций.

4.5. Группа разработчиков разрабатывает:

- задания для проведения Игры;
- критерии оценивания выполненных заданий;
- методические рекомендации для школьного координатора – учителя.

4.6. Состав жюри формируется из представителей Рязанского института образования, членов регионального клуба учителей начальных классов, педагоги общеобразовательных организаций.

4.7. Жюри проводит проверку выполненных заданий, оценивает их результаты, определяет победителей, проводит анализ выполненных заданий с участниками Игры и школьными координаторами – учителями.

5. Порядок проведения Игры

5.1. Игра проводится в пять этапов.

5.1.1. Организационный этап:

- анонс Игры (знакомство родителей, учителей с информационно-методическими материалами (правилами и требованиями), размещенными на сайте <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig>;
- регистрация команд-участников Игры (Заявку на участие необходимо направить не позднее 19 февраля, заполнив электронную форму регистрации на сайте <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig>. Обработка персональных данных проводится в соответствии с требованиями законодательства РФ)
- получение согласия родителей на участие их детей в Игре.

5.1.2. Подготовительный этап:

- знакомство участников с презентацией Игры, размещенной на сайте <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig>;
- изучение правил безопасной работы в Сети;
- чтение произведений детских писателей (список рекомендованных для прочтения книг размещается на сайте Игры: <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig>);
- создание визитной карточки команды.

Для выполнения конкурсного задания «Визитная карточка» все команды работают над созданием единой общей презентации «Мы юные читатели». Каждой команде выделяется один слайд в презентации, на котором участники должны разместить всю информацию о себе:

- название образовательной организации;
- название команды;
- ФИО руководителя;
- девиз;
- пожелание другим командам.

5.1.3. Заочный этап предполагает выполнение командами домашнего задания, которое включает в себя:

1) создание видеоролика (продолжительностью не более 5 минут) в одной из предложенных номинаций:

- инсценировка;
- реклама книги;
- «живая классика» (выразительное чтение отрывка из произведения).

Ролики необходимо загрузить на YouTube.

2) выполнение творческой работы (рисунок, аппликация, вышивка, коллаж, граттаж, квиллинг, роспись по дереву, чеканка и др.) по одному из произведений.

Творческие работы необходимо сфотографировать (1 снимок – сама работа, 2 снимок – члены команды вместе с работой).

Фотографии и ссылки на ролики необходимо прислать по почте bahmutovaelena@gmail.com не позднее 21 марта.

Победители в конкурсе видеороликов и творческих работ определяются по результатам голосования в каждой номинации:

- лучшая инсценировка;
- лучшая реклама книги;
- лучшее прочтение отрывка из произведения;
- лучшая творческая работа.

В голосовании принимают участие все команды.

Критерии оценки выполнения домашних заданий:

- адекватное отражение содержания и основной мысли произведения;
- субъективная оценка (понравилось, не понравилось).

5.1.4. Онлайн-этап. К онлайн-этапу допускаются команды, выполнившие оба домашних задания.

Ссылки для подключения высылаются на электронный адрес школьного координатора за несколько дней до начала онлайн-этапа.

Онлайн-игра состоит из 3 этапов.

1. Работа в вебинарной комнате (15 минут):

- литературная гостиная;
- приветствие команд (название и девиз).

2. Выполнение заданий по прочитанным произведениям на сайте проекта (35 минут). При выполнении заданий можно пользоваться книгами.

3. Работа в вебинарной комнате (10 минут):

- награждение победителей в конкурсе видеороликов и рисунков;
- подведение предварительных итогов.

Победителей онлайн-игры определяет жюри в соответствии с критериями оценивания.

5.1.5. Заключительный этап:

- рефлексия для участников и координаторов проекта;

- подведение итогов Игры.

На этом этапе на сайте <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig> создается онлайн-газета, в которой публикуется отчет о работе жюри, фотографии победителей, отзывы участников и организаторов Игры.

5.2. Все команды-участники Игры получают электронные сертификаты об участии при условии выполнения не менее 70 % объёма конкурсных заданий четвертого этапа. Команды-победители получают дипломы (1, 2 и 3 место) в электронной форме.

6. Техническое обеспечение Игры

6.1. Информационно-методические материалы, методические рекомендации, технические требования и критерии оценивания конкурсных заданий публикуются на сайте <https://bahmutovaelena.wixsite.com/mir-knig> перед началом каждого этапа Игры.

6.2. Консультации по вопросам участия в игре можно получить по e-mail: bahmutovaelena@gmail.com

6.3. Онлайн-этап Игры проводится на сайте дистанционного обучения ОГБУ ДПО «РИРО» <http://cdoriro.ru/>

6.4. Для участия в онлайн-игре необходимо иметь компьютер с выходом в Интернет, электронную почту, интерактивную доску (или проектор с экраном), web-камеру, микрофон и колонки.

7. Финансовое обеспечение Игры

7.1. Финансовое обеспечение Игры осуществляется за счет средств участвующих общеобразовательных организаций, а также спонсорских средств.