|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| УТВЕРЖДАЮДиректор МБОУ СОШ № 49\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Т.А.Прудникова/«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г. | УТВЕРЖДАЮДиректор МАУ ИМЦ г. Томска\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / В.В. Пустовалова /«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019г. | УТВЕРЖДАЮ Декан ИФФ ТГПУ\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / Т.В. Галкина /«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г. |

Положение о региональной метапредметной компетентностной

игре-конкурсе по работе с художественными текстами и информацией

(или и иными источниками)

«Искатели смыслов»

**I. Общие положения**

1.1. Настоящее положение о региональной метапредметной компетентностной игре-конкурсе по работе с художественными текстами и информацией (далее Положение) определяет статус, цели и задачи игры, порядок организации и проведения метапредметной игры-конкурса в г. Томске (далее игра-конкурс), ее организационное и методическое обеспечение, порядок участия в игре-конкурсе команд учащихся и порядок определения победителей и призеров.

1.2. Учредителями игры-конкурса являются Федеральное государственное бюджетного образовательное учреждение высшего образования «Томский государственный педагогический университет» (в лице сотрудников кафедры литературы и методики её преподавания ИФФ), муниципальное автономное учреждение информационно-методический центр города Томска, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 49 г. Томска.

1.3. Организатором игры-конкурса является муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №49.

**II. Цели игры**

* выявление и развитие у учащихся учреждений общего среднего образования творческих способностей, интереса, мотивации к исследовательской деятельности, создание условий для интеллектуального развития, поддержки одаренных детей, в том числе содействие в профессиональной ориентации и в выборе индивидуального образовательного маршрута;
* распространение инновационного опыта использования технологий совместной деятельности, компетентностного подхода в обучении, внедрение новых форм диагностики и оценки метапредметных универсальных учебных действий;
* повышение профессиональной компетентности учителей, студентов, магистрантов, аспирантов, принимающих участие в проведении игры-конкурса.

**III. Задачи игры**

* предоставить школьникам возможность применять знания по русскому языку и литературе в нестандартных ситуациях;
* активизировать изучение гуманитарных предметов школьниками;
* развить у участников игры умение сотрудничать и работать в команде;
* выявить одаренных школьников и дать им возможность проявить свои способности;
* организовать общение и сотрудничество школьников, студентов, педагогов школ и преподавателей вузов;
* Способствовать формированию у обучающихся метапредметных универсальных учебных действий (коммуникативных, познавательных, регулятивных).

**IV.Участники конкурса**

4.1. Участниками игры-конкурса являются обучающиеся 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 классов;

4.2. От учреждения в игре может участвовать 1-2 команды (каждой возрастной параллели)

**V. Порядок организации и проведения игры-конкурса**

5.1. Организацию и проведение игры-конкурса осуществляет оргкомитет (он же жюри);

5.2. Оргкомитет обеспечивает равные условия всем участникам игры-конкурса;

5.3. В состав оргкомитета и жюри входят преподаватели и аспиранты ТГПУ, преподаватели общеобразовательных учреждений, внешние партнеры;

5.4. Жюри игры-конкурса осуществляет оценку достижений, результатов команд, определяет победителей и призеров в соответствии с настоящим Положением;

5.5. Игра-конкурс проводится в установленные сроки на базе МБОУ СОШ № 49 при поддержке ФГБОУ ВО «ТГПУ» и МАУ ИМЦ г. Томска.

5.6. Игра-конкурс является командным состязанием. За ограниченное время команды должны решить предложенные компетентностные задачи, которые предполагают использование знаний из разных областей. Для решения задач нужно уметь предполагать, прогнозировать, выбирать оптимальные пути и способы решения задачи / достижения результата; делать логические умозаключения, оформлять их в виде текста. В процессе решения задачи обучающиеся осуществляют следующие виды деятельности:

-умение видеть смысл в информации, понимать проблему в целом;

-умение делать сравнение, другие виды аналитических действий;

-умение устанавливать причинно-следственные связи и делать умозаключения;

- умение оформлять свои знания, точку зрения в табличной форме и форме связного текста.

Уровень сложности заданий в рамках одной задачи возрастает последовательно.

5.7. В игре могут принимать участие команды из 5 школьников 4-5; 6-7; 8 классов.

5.8. Каждый член команды получит сертификат, подтверждающий его участие в игре-конкурсе. Все команды, занявшие 1–3 места, а также педагоги, подготовившие победителей и призеров, награждаются грамотами.

5.9. Участие в игре **бесплатное**.

**VI. Сроки и этапы проведения игры**

Игра проводится в два этапа.

I этап (очный) – 3, 4, 5, 6, 7, 8,9 классы ( февраль- март 2020 г.).

**Контактная информация:**

**Координатор игры: Ломакина Марина Ильинична**

**e-mail: hfsdg@rambler.ru**

**тел. 89069577135, 89539229123, 89991782586 (WhatsApp)**

 **Приложение 1**

Заявка на участие в региональной метапредметной компетентностной игре-конкурсе по работе с художественными текстами и информацией (или и иными источниками)

 «Искатели смыслов

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Состав командыФИО участника | класс | ФИО педагога, контактный телефон |
|  |  |  |  |