**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное

учреждение Высшего образования

«Томский государственный педагогический университет» (ТГПУ)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| УТВЕРЖДАЮ | УТВЕРЖДАЮ | УТВЕРЖДАЮ |
| Директор Института иностранных языков и международного сотрудничества ТГПУ | Директор МАОУ Школы «Перспектива» г. Томска | Директор муниципального автономного учреждения информационно-методического центра г. Томска |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.Г.Богданова | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_И.Е. Сахарова | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В.Пустовалова |
| «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023г | Приказ №\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_ | «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023г |

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**о проведении всероссийской интеллектуальной игры-викторины**

**на английском языке**

**“iTravel: Back to the Future” в формате квиза**

1. **Общие положения**

1.1. Настоящее Положение о проведении интеллектуальной игры на английском языке **“iTravel: Back to the Future”** в формате квиза (далее - Игра) определяет цели, порядок, процедуру проведения игры, форму участия, систему награждений и поощрений.

1.2. Учредителями Игры являются МАУ ИМЦ г. Томска, Институт иностранных языков и международного сотрудничества ТГПУ, МАОУ Школа «Перспектива» г. Томска.

Организатором игры является методическое объединение учителей иностранных языков МАОУ Школы «Перспектива» г. Томска.

1.3. Подготовку, проведение и подведение итогов Игры осуществляет организационный комитет на правах жюри.

1.4. Вся информация об Игре размещается на русском языке в сети Интернет на сайте МАУ ИМЦ, на официальной интернет странице Института иностранных языков и международного сотрудничества ТГПУ и на сайте МАОУ Школы «Перспектива» г. Томска.

1. **Цели и задачи Игры**
	1. Цель Игры - повышение интереса обучающихся к изучению английского языка.
	2. Задачи Игры:
* Выявление и развитие у обучающихся творческих способностей;
* Создание необходимых условий для поддержки одаренных детей;
* Расширение лингвострановедческого кругозора обучающихся;
* Формирование коммуникативных компетенций обучающихся;
* Развитие умений работать в команде;
* Содействие созданию условий для реализации творческого потенциала педагогов и обучающихся.
1. **Участники Игры**

3.1. В Игре могут принять участие команды обучающихся 7-9 классов в составе 5-7 человек, изучающие английский язык в общеобразовательных учреждениях РФ.

3.2. Участие в Игре является бесплатным.

3.3. От одного образовательного учреждения к участию допускается не более 3-х команд.

1. **Сроки и место проведения Игры**

4.1. Игра проводится c **10 апреля по 17 апреля.**

4.2**.** Форма проведения Игры – дистанционная, на платформе <https://ru.padlet.com/>

1. **Содержание и порядок проведения Игры**

5.1. Проведение Игры начинается с регистрации команд, путем подачи заявок на электронную почту организаторов и последующего получения ссылки для участия в Игре. Ссылка с заданиями будет отправлена руководителям команд в момент начала проведения Игры **10 апреля**.

5.2. Игра проводится на английском языке, имеет межпредметную направленность, задания для Игры взяты из таких областей знаний, как история, естествознание, обществознание, литература и искусство. Общая тема игры **«Наука и научные открытия в мире в разные эпохи: от Античности до начала ХХI века»**

5.3. В день старта Игры каждой команде обучающихся будет открыт доступ к ссылке, содержащей интерактивные задания отдельной тематической станции.

Критерии оценивания**:**

* знание лингвострановедческого материала по заданным темам и точность ответа на поставленный вопрос;
* знание грамматического материала;
* творческие способности обучающихся
* скорость предоставления ответов командами-участницами.
1. **Требования к конкурсным материалам**

6.1. Задания Станции № 1 *«Наука в эпоху Возрождения»* составлены в формате онлайн квеста «Выберись из комнаты»: перед началом квеста необходимо ввести название команды в графу «Фамилия». Станция не требует отправки ответов, организатор игры получает результаты участников автоматически.

6.2. Задания Станции № 2 *«Наука в Античное время»* составлены в формате теста в приложении Quiziz. Станция не требует отправки ответов, организатор игры получает результаты участников автомотически.

6.3. Задания Станции № 3 *«Наука на стыке веков»* (XIX-XX вв.) составлены в формате видео-викторины «Где логика». Станция требует отправки ответов на электронную почту организаторам.

6.4. Задания Станции №4 *«Наука в Средние века»* составлены в формате видеоигры «Квиз-плиз». Станция требует отправки ответов на электронную почту организаторам.

6.5. Задание Станции № 5 носит творческий характер и высылается в электронном виде организаторам конкурса в формате JPG, JPEG.

1. **Подведение итогов и определение победителей**

7.1. После выполнения заданий всеми командами-участницами организатор суммирует их баллы и определяет победителей.

7.2. Команды-победители Игры награждаются дипломами, команды-участницы - сертификатами. Наградные материалы будут высланы руководителям команд в электронном виде в течение 10 рабочих дней.

7.3. Участники, выполнившие верно, 50% заданий и менее, получают сертификат

участника.

7.5 Участники, выполнившие верно 51% - 75%, 76% - 88 %, 89% - 100%

заданий, награждаются Дипломом 3, 2 и 1 степени соответственно.

**8. Подача заявок**

8.1. Заявки на участие в игре подаются **до 09.04.2023** года, по электронной почте gauermaria1@gmail.com

**Заявка на участие в муниципальной интеллектуальной игре на английском языке “iTravel: Back to the Future”**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Полное название образовательного учреждения | Название команды | Фамилии и имена участников, класс | ФИО педагога (полностью), контактный телефон |

Ответственный организатор:

Гауэр Мария Сергеевна (e-mail: gauermaria1@gmail.com, тел. 8-983-231-45-58)

Координаторы:

Богоряд Наталия Владимировна (e-mail: nat.bogoryad@gmail.com, тел. 8-923-407-09-91)

Васильевна Татьяна Николаевна (e-mail: tat.nvas@gmail.com, тел. 8-953-910-56-16)