

**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. Конференции. Проекты» и на сайте Игры <https://imasteraschool.wixsite.com/website-2>.

2. Цели и задачи Игры

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

2.2. Игра призвана способствовать:

- повышению статуса чтения как творческого процесса;
- развитию мотивации к самостоятельному чтению;
- овладению процессом смыслового чтения;
- 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.

При условии большого числа участников онлайн-этап Игры может быть организован для 4 возрастных групп: учащиеся 1 класса, учащиеся 2 класса, учащиеся 3 класса, учащиеся 4 класса.

3.3. Участие в Игре является добровольным.

3.4. Руководство работой команды осуществляют 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 оказывает 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, педагогов 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. Игра начинается 6 февраля 2023 года с организационного этапа, включающего:

- знакомство учителей, родителей с информационно-методическими материалами (правилами и требованиями Игры), размещенными на сайте Игры;
- получение согласия родителей на участие их детей в Игре;
- изучение учащимися правил безопасной работы в Сети.

5.1.2. Подготовительный этап завершается 16 февраля 2023 года и включает:

- знакомство участников с презентацией Игры, размещенной на сайте Игры;

- регистрацию команд-участников Игры (заполнение электронной формы регистрации на сайте Игры; обработка персональных данных проводится в соответствии с требованиями законодательства РФ);
- создание визитной карточки команды.

Для выполнения конкурсного задания «Визитная карточка» все команды работают над созданием 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 домашних заданий и завершается 3 апреля 2023 года.

Выполнение домашних заданий проверяется членами жюри в соответствии с критериями.

5.1.3.1. Чтение произведений детских писателей и ответы на вопросы викторины, размещенной в разделе «Знатоки книг».

Команды читают произведения до 12 марта 2023 года. Список рекомендованных для прочтения книг размещается на сайте Игры в разделе «Читальный зал».

Викторина будет доступна 13-15 марта 2023 года.

Викторина для 1-2 классов состоит из 8 вопросов по содержанию прочитанных произведений.

Критерии оценки:

- 8 правильных ответов – команда получает 2 балла и переходит к следующему заданию;
- 5-7 правильных ответов – команда получает 1 балл и переходит к следующему заданию;
- 4 правильных ответа и меньше – команда получает 0 баллов, но перейти к следующему заданию может.

Викторина для 3-4 классов состоит из 12 вопросов по содержанию прочитанных произведений.

Критерии оценки:

- 12 правильных ответов – команда получает 2 балла и переходит к следующему заданию;
- 7-11 правильных ответов – команда получает 1 балл и переходит к следующему заданию;

- 6 правильных ответов и менее – команда получает 0 баллов, но переходит к следующему заданию может.

5.1.3.2. Творческие задания по прочитанным произведениям выполняются до 25 марта 2023 года.

Доступ к творческим заданиям будет открыт всем командам 16 марта 2023 года.

Члены жюри рассматривают выполненные командой творческие задания только при условии успешного прохождения викторины.

1-ое творческое задание – диафильм по одному произведению из списка, выбранному разработчиками игры.

Диафильм представляет собой выполненные учащимися рисунки с титрами: для 1-2 классов – 3-5 кадров, для 3-4 классов – 5-7 кадров.

Творческие работы необходимо сфотографировать (1-й снимок – члены команды вместе с работой, 2-ой и последующие снимки – сама работа) и разместить в общей презентации «Художники-иллюстраторы».

Критерии оценивания:

- на «кадрах» изображены основные события, подписи под иллюстрациями соответствуют изображеному – команда получает 3 балла и переходит к следующему заданию;
- допущена 1 ошибка – в изображении основных событий ИЛИ в выборе титров – команда получает 2 балла и переходит к следующему заданию;
- допущены 2 ошибки – в изображении основных событий И/ИЛИ в выборе титров – команда получает 1 балл и переходит к следующему заданию;
- допущены 3 ошибки и более – команда получает 0 баллов, но переходит к следующему заданию.

2-ое творческое задание – создание видеоролика, содержащего выразительное чтение по ролям (можно с листа) отрывка одного из произведений, выбранного командой.

Продолжительность видеоролика для 1-2 классов 2-3 минуты, для 3-4 классов – 4-5 минут.

Видеоролики необходимо загрузить на YouTube и разместить ссылку в общей презентации «Живая классика».

Критерии оценивания:

- правильное, выразительное чтение без неоправданных пауз и несвоевременных вступлений другого участника – команда получает 2 балла и переходит к следующему заданию;
- допущены 1-2 ошибки в правильности ИЛИ выразительности чтения ИЛИ есть 1-2 неоправданных паузы и несвоевременных вступлений другого участника – команда получает 1 балл и переходит к следующему заданию;
- допущены 1-2 ошибки в правильности ИЛИ выразительности чтения И есть 1-2 неоправданных паузы и несвоевременных вступлений другого участника – команда получает 0 баллов, но переходит к следующему заданию.

5.1.3.4. С 26 марта по 12 апреля 2023 года проходит зрительское голосование за творческие работы на сайте Игры.

В голосовании могут принять участие не только команды-участники Игры, но и любой класс начальной школы образовательной организации Рязанской области.

При голосовании нужно указать по одной работе в каждой номинации.

Победители в каждой номинации определяются наибольшим количеством голосов без начисления дополнительных баллов за игру.

По результатам голосования команд-участников Игры определяется обладатель зрительских симпатий в номинациях:

- лучший диафильм;
- лучшее чтение по ролям.

5.1.4. Онлайн-этап Игры проводится в один из дней с 4 по 7 апреля 2023 года.

К онлайн-этапу допускаются команды, выполнившие все домашние задания.

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

Победителей онлайн-этапа Игры определяет жюри в соответствии с критериями оценивания.

Онлайн-этап включает:

- 1) работу в вебинарной комнате (до 10 минут) – приветствие команд и инструктаж по выполнению заданий;
- 2) выполнение заданий и составление постерной рекламы одного произведения из списка, выбранного разработчиками Игры (30 минут). При выполнении заданий можно пользоваться книгами;
- 3) работа в вебинарной комнате (до 5 минут):

- объявление результатов зрительского голосования;
- подведение предварительных итогов Игры.

5.1.5. Заключительный этап проходит по 14 апреля 2023 года и включает:

- рефлексию для участников и координаторов проекта;
- подведение итогов Игры.

На этом этапе на сайте Игры создается онлайн-газета, в которой публикуется отчет о работе жюри, фотографии победителей, отзывы участников и организаторов Игры.

На сайте Игры размещаются сертификаты участников и дипломы победителей в электронной форме.

Электронные сертификаты об участии получают команды, допущенные к онлайн-этапу.

Команды-победители получают дипломы (1, 2 и 3 место).

6. Техническое обеспечение Игры

6.1. Информационно-методические материалы, методические рекомендации, технические требования и критерии оценивания конкурсных заданий публикуются на сайте <https://imasteraschool.wixsite.com/website-2> перед началом каждого этапа Игры.

6.2. Консультации по вопросам участия в игре можно получить по e-mail: mir.knig.2018@bk.ru

6.3. Онлайн-этап Игры проводится на платформе дистанционного обучения Mirapolis.

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.