Областное государственное бюджетное учреждение

дополнительного профессионального образования

«Томский областной институт повышения квалификации

 и переподготовки работников образования»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**П Р И К А З**

 «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г. № \_\_\_\_\_\_\_\_ОМР

**О проведении внепланового внебюджетного мероприятия**

 **Городская интерактивная игра «Профессии из древности»**

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Кафедре педагогики и психологии в рамках организации Единой недели профориентации на базе МАОУ СОШ № 4 им. И.С. Черных провести 14.04.2018 года интерактивную игру для обучающихся «Профессии из древности» в очной форме.
2. Утвердить:

- оргкомитет с правами жюри (приложение № 1);

- положение о Мероприятии (приложение № 2);

- заявка (приложение № 3).

1. Разместить информацию на сайте ТОИПКРО до «14» апреля 2018 г.

4. Ответственность за проведение мероприятия возложить на старшего преподавателя кафедры педагогики и психологии Ж.С. Абдыкерова.

5. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на проректора по учебно­методической и организационной работе П.И. Мозгалеву.

 Ректор ТОИПКРО О.М. Замятина

 Согласовано:

 Проектор по учебно-методической П.И. Мозгалёва

 и организационной работе

 Зав. центром организационно- В.С. Ефремов

 методической работы

 С приказом ознакомлен:

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ж.С. Абдыкеров

Приложение № 1 к приказу №\_\_\_\_

 от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г.

Состав организационного комитета с правами жюри

1. Абдыкеров Ж.С. – старший преподаватель кафедры педагогики и психологии ТОИПКРО;
2. Лешков О.А. – старший преподаватель кафедры педагогики и психологии ТОИПКРО;
3. Арндт Игорь Игоревич, учитель МАОУ СОШ № 4 им. И.С. Черных.
4. Цегельникова А.Н., зав. кафедрой педагогики и психологии ТОИПКРО;
5. Межакова А.С., специалист УМР кафедры педагогики и психологии ТОИПКРО.

Приложение № 2 к приказу №\_\_\_\_

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018г.

Областное государственное бюджетное учреждение

дополнительного профессионального образования

«Томский областной институт повышения квалификации

и переподготовки работников образования»

Кафедра педагогики и психологии

УТВЕРЖДАЮ

Ректор ТОИПКРО

 \_\_\_\_\_\_\_ О.М. Замятина

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г.

**Положение**

**о городской интерактивной игре**

**«Профессии из древности»**

**1. Общие положения**

Настоящее Положение о проведении исторической игры «Профессии из древности» (далее - Игра) определяет порядок проведения Игры, требования, предъявляемые к ее участникам и условия подведения итогов.

**2. Цели и задачи**

Укрепление и расширение знаний школьников в области Всеобщей истории:

* Древний Восток: Египет, Междуречье, Индия, Китай
* Античность: Греческий мир

**3. Участники Игры**

В исторической игре принимают участие учащиеся 5-х классов общеобразовательных учреждений города. Состав команды 5 участников. Команды могут быть как смешанные, так и из представителей одного класса. С командой учащихся 5-х классов общеобразовательных учреждений города Томска находятся 1 руководитель, который несут ответственность за жизнь и здоровье участников команды на протяжении всего хода Игры.

**4. Организационный комитет**

Организационный комитет (далее - оргкомитет) представляет собой коллегиальный орган, осуществляющий организацию и проведение Игры. В состав оргкомитета входят представители ТОИПКРО и ДОО «ТЭССЕРА» при МАОУ СОШ № 4 им. И.С. Черных.

Решением оргкомитета формируется судейская коллегия, в состав которой входят члены оргкомитета, а также привлеченные специалисты. Возглавляет судейскую коллегию главный судья. Состав судейской коллегии объявляется участникам до начала соревнований. Судейская коллегия подводит итоги всех этапов игры.

**5. Основные требования к участникам Игры.**

Для участия в Игре общеобразовательное учреждение города Томска до 10 апреля 2018 года должно предоставить в оргкомитет Игры на e-mail: IgorABC@bk.ru (с темой письма: «Древний мир: ценности эпохи») заявку, список участников (форма заявки, приложение № 2).

В случае необходимости общеобразовательное учреждение города Томска имеет право произвести замену участника соревнований, проинформировав судейскую коллегию и оргкомитет до начала Игры.

В ходе Игры запрещается пользоваться любыми источниками информации. В случае нарушения правил, установленных настоящим Положением, по решению судейской коллегии, команда снимается с игры.

**6. Порядок проведения исторической игры - путешествия.**

Историческая игра проводится в 2 этапа.

**Первый этап. Домашнее задание.** Творческое задание: «Профессии древности сегодня»: Любая из предложенных номинаций.

**Номинации:**

- Видеоролик. (Видеоролики в формате AVI, MP4, МРEG или WMV (разрешается использование фотографий и видеосюжетов одновременно). Продолжительность видеофильма 3- 5 минут.

- Презентация.

Конкурс видеороликов, презентаций, является отдельным этапом исторической игры, и его оценка не входит в основной этап Игры, но Вы получаете бонусы, дополнительные баллы, которые учитываются во время Игры.

**Второй этап.**

Игра пройдет 14 апреля 2018 года с 11 до 14.00, МАОУ СОШ № 4 им. И.С. Черных.

 Игра проводится по стандартному формату кругосветки. В игре есть 5 этапов, проходя которые команды набирают баллы. По итогам игры команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

Этапы игры:

1. Профессии древности сегодня: Участникам игры предлагается список профессий с описанием, задача ребят выделить те профессии, которые сохранились по наших дней.
2. Инструменты древних: Участникам игры предлагается ряд древних профессий и древних инструментов, которые применялись этими профессиями. Задача участников разложить все инструменты по профессиям должным образом.
3. «По одежке встречают…»: Участникам предлагаются различные элементы одежды древних греков, индусов, египтян и т.д. Задача участников - разложить элементы одежды по народам правильным образом.
4. Строительство пирамиды: Участникам выдается подручный материал (спагетти), скрепляющий материал (скотч, клей, резинки), груз (зефирка и т.д.) задача участников - построить пирамиду и подвесить на нее грузик так, чтобы пирамида не сломалась.
5. Клоуз-тест «Эврика!»: участникам предлагаются 10 высказываний великих мыслителей по народам, в высказываниях пропущено слово, задача участников - определить и записать пропущенные слова во всех высказываниях.
6. Самоопределение в древности: участникам предлагаются на выбор профессии древности. Каждая команда выбирает себе профессию, потом выбирают родственную профессию, от которой будет зависеть их собственный труд. Сначала каждая команда должна на своей карточке втайне от всех написать одну профессию, которую она выбирает (ближе всего). Можно указывать профессию только из перечисленных на плакате. Далее на этой же карточке каждая команда – тоже пока еще втайне от других – пишет еще две профессии из этого же списка, от которых, на его взгляд, будет зависеть его собственная работа по выбранной профессии. Можно привести пример или примеры: – Например, кто-то выбрал профессию официанта. От каких двух других профессий эта профессия зависит больше всего. Допустим, от повара и сельхозрабочего, который выращивает качественные продукты. Эти две профессии и дописываем в свою карточку. После того, как все участники выбрали свою профессию и связанные с ней, ведущий объявляет: – Теперь представим следующую ситуацию. Каждый из вас заработал некоторую сумму очков в предыдущих этапах. Допустим у вас 2000 очков, которые вы не знаете, куда деть. Вы решили отдать по 1000 очков тем профессиям, от которых вы зависите. Далее ведущий вместе с другими участниками по очереди изучает карточки: – Итак, Женя у нас выбирает профессию программиста. Он считает, что его работа будет зависеть от инженера и юриста. Значит, профессия "инженер" получает тысячу очков, и профессия "юрист" получает тысячу очков. Кто у нас себе выбрал профессию "инженер", покажите карточки. Одна команда. Значит, она получает 1000 очков. Кто у нас выбрал профессию "юрист"? Три команды, значит, каждый получает по 333 очка. Если не оказалось человека с нужной профессией, эта тысяча очков пропадает. В конце производится подсчет заработанных очков. Кто больше всех заработал, тот и объявляется победителем.

**7. Подведение итогов и награждение победителей.**

Критерии оценки Игры: правильное выполнение заданий, точность движения согласно маршрутному листу, внешний вид участников, командные действия. Решение судейской коллегией принимается простым большинством голосов.

Итоги Игры подводит оргкомитет на основании результатов, представленных судейской коллегией.

Решение оргкомитета является окончательным и обсуждению не подлежит.

Все спорные вопросы, претензии по результатам Игры и их судейству направляются в письменном виде руководителем команды главному судье Игры до вынесения окончательного решения на заседании оргкомитета.

Победители определяются по наилучшему результату по итогам Игры и прохождению этапов. Команды, занявшие призовые места в Игре, награждаются дипломами.

СОГЛАСОВАНО

Проректор по УМиОР

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ П.И. Мозгалева

Зав. ЦОМР

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.С. Ефремов

Приложение № 3 к приказу №\_\_\_\_

 от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2018 г.

Заявка на участие в исторической игре

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование образовательного учреждения |  |
| ФИО руководителя команды |  |
| Контакты |  |
| Состав команды | 1.2.3.4.5. |