

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении 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 порядок и сроки проведения, цели и задачи конкурса, форму участия, систему наградений и поощрений.

1.2. Учредителями Игры являются МАУ ИМЦ г. Томска, MAOY Школа «Перспектива» г. Томска. Организатором игры является методическое объединение учителей иностранных языков MAOY Школы «Перспектива» г. Томска.

1.3. Вся информация об игре размещается в сети Интернет на сайте МАУ ИМЦ, на сайте MAOY Школы «Перспектива» г. Томска.

2. Цели и задачи

2.1. Повышение интереса обучающихся к изучению английского языка;

2.2. Выявление и развитие у обучающихся творческих способностей;

2.3. Создание необходимых условий для поддержки одаренных детей;

2.4. Расширение лингвострановедческого кругозора обучающихся;

2.5. Формирование коммуникативных компетенций обучающихся;

2.6. Развитие умений работать в команде;

2.7. Содействие созданию условий для реализации творческого потенциала педагогов и обучающихся.

3. 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 г. Томска.

3.2. Участие в игре является бесплатным.

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

4. Сроки и место проведения игры

4.1. Игра проводится с **5 декабря с 13.00 по 6 декабря до 19.00.**

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

5. Содержание и порядок проведения игры

5.1. Проведение игры начинается с регистрации команд, путем подачи заявок на электронную почту организаторов игры и последующего получения ссылки для участия в игре. Ссылка с заданиями будет отправлена руководителям команд в момент начала проведения игры 5 декабря в 13.00.

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 XXI века»**

5.3. В назначенное время 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.

6. 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 автоматически.

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.

7. 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.

8. Подача заявок

8.1. Заявки на участие в игре подаются до **03.12.2022** года, по электронной почте gauermarial@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: gauermarial@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)