



СИСТЕМА
МЕНЕДЖМЕНТА
КАЧЕСТВА

ПОЛОЖЕНИЕ

ПЛ СМК НГПУ
700250-4601-2018



УТВЕРЖДАЮ

Ректор ФГБОУ ВО «НГПУ»

А.Д. Герасёв

А.Д. Герасёв 2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
О ЦИКЛЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
«НАШ ДОМ – РОССИЯ»

Предисловие

Настоящее положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Уставом ФГБОУ ВО «НГПУ».

Сведения о документе

1 РАЗРАБОТАН рабочей группой под руководством Л.Г. Волковой, канд. филол. наук, заместителя директора института открытого дистанционного образования

Члены рабочей группы:

В.И. Баяндин, канд. истор. наук, доцент кафедры отечественной и всеобщей истории института истории, гуманитарного и социального образования

Н.В. Федорова, канд. пед. наук, доцент кафедры социально-культурной и библиотечной деятельности института культуры и молодёжной политики

2 ВНЕСЕН управлением менеджмента качества

ВВЕДЕН В ДЕЙСТВИЕ с 29.01.2018 (приказ от 29.01.2018 № 40-УМФ)

ВВЕДЕН ВПЕРВЫЕ

ЭКСПЕРТНАЯ ГРУППА

Руководитель экспертной группы:

Н.В. Алтыникова, канд. пед. наук, проректор по стратегическому развитию

Члены экспертной группы:

Е.Б. Марущак, канд. психол. наук, директор института дополнительного образования

Л.В. Чеканникова, руководитель центра научно-методического сопровождения образовательных организаций

А.А. Шульга, канд. пед. наук, доц., начальник правового управления

Изменения к настоящему положению утверждаются и вводятся в действие приказом ректора в соответствии с требованиями СТО СМК НГПУ 423161-0102-2016 Управление документацией системы менеджмента качества. Общие требования. Информация об изменениях рассылается по подразделениям и размещается на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» в разделе Система менеджмента качества. В подлинник и учтённые рабочие экземпляры положения изменения вносятся сотрудниками отдела аудита и мониторинга качества управления менеджмента качества в сроки, установленные приказом.

1 Область применения

1.1 Настоящее положение устанавливает цели и задачи цикла интеллектуальных игр «Наш дом – Россия», определяет требования к участникам, порядок их организации и проведения.

1.2 Действие настоящего положения распространяется на работников федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Новосибирский государственный педагогический университет» (далее – ФГБОУ ВО «НГПУ»), участвующих в организации и проведении цикла интеллектуальных игр «Наш дом – Россия» и на их участников.

2 Общие положения

2.1 Цикл интеллектуальных игр «Наш дом – Россия» – это совокупность интеллектуальных игр, объединенных общей региональной тематикой и проводимых в определенный промежуток времени.

Цикл интеллектуальных игр «Наш дом – Россия» (далее Игра) посвящен истории и современному развитию Сибири: народным, литературным и культурным традициям, важнейшим события и знаменитым людям, создавшим славу родному краю.

2.2 Игры проводятся ежегодно 2 раза в год. Тема каждой Игры определяется историческими или культурно значимыми датами и событиями, в соответствии с идейным замыслом цикла, утверждается председателем Оргкомитета и отражается в информационном письме.

2.3 Организация и проведение Игр осуществляется институтом открытого дистанционного образования, институтом истории, гуманитарного и социального образования, институтом культуры и молодежной политики.

2.4 Для организации и проведения Игры создается организационный комитет (далее – Оргкомитет), председателем Оргкомитета является проректор по воспитательной и социальной работе, заместителем председателя – директор института открытого дистанционного образования.

2.5 Приказом ректора ежегодно утверждается состав Оргкомитета, методической комиссии и жюри, сроки и график проведения Игры.

Оргкомитет обеспечивает общее методическое, организационное и информационное обеспечение, формирует списки участников, утверждает тематику Игры, рассматривает конфликтные ситуации, которые могут возникнуть при проведении Игры, утверждает списки победителей, награждает победителей и призёров.

2.6 Методическая комиссия разрабатывает вопросы (задания), утверждает критерии оценивания вопросов (заданий), предоставляет в Оргкомитет предложения по совершенствованию порядка проведения Игры.

ПЛ СМК НГПУ 700250-4601-2018

2.7 Для достижения максимальной объективности в процессе определения победителей Игры, а также разрешения споров, которые могут при этом возникнуть, формируется жюри.

Жюри в установленные сроки качественно оценивает ответы на вопросы (выполнение заданий), определяет кандидатуры победителей, формирует рейтинговую ведомость и предоставляет в Оргкомитет в установленные сроки.

2.8 Информация и организационные материалы по проведению Игры размещаются на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» (<http://www.nspu.ru>) в разделах Анонсы, Дополнительное образование / Конкурсы и Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников.

Объявление об очередной Игре производится также через рассылку информационных писем, адресованных руководителям и работникам образовательных организаций города Новосибирска и Новосибирской области.

Сроки проведения Игры определяются приказом ректора ежегодно и отражаются в информационном письме.

2.9 Контакты: 630126, Россия, г. Новосибирск, ул. Вилюйская, д. 28 (главный корпус), каб. 201, тел. 8 (383) 269-27-71, e-mail: iodo@nspu.ru.

3 Цели и задачи

3.1 Целью Игры является повышение мотивации обучающихся к интеллектуально-творческой и проектной деятельности, предоставление обучающимся возможности участия в интеллектуальных состязаниях и оценки своих знаний в области исторических событий, научных достижений, образования, экономики и культуры Новосибирской области.

3.2 Задачи Игры:

а) привлечение обучающихся к интеллектуально-творческой и проектной деятельности через организацию командной игры;

б) повышение интереса обучающихся к родному краю, его истории и современности;

в) выявление, развитие и поддержка интеллектуально одаренных детей;

г) развитие информационно-коммуникационных компетенций обучающихся и педагогических работников (применение цифровых устройств для записи видео и звука, интерактивной доски, документ-камеры, системы видеоконференцсвязи и других современных технических средств);

д) повышение интереса обучающихся к изучению социально-гуманитарных дисциплин;

е) профессиональное ориентирование способных и талантливых обучающихся для обучения по основным профессиональным образовательным программам высшего образования в ФГБОУ ВО «НГПУ»;

ж) формирование и укрепление связей ФГБОУ ВО «НГПУ» с образовательными организациями города Новосибирска и Новосибирской области.

4 Требования к участникам

4.1 К участию в Игре допускаются обучающиеся 8-11 классов образовательных организаций, реализующих общеобразовательные программы основного общего, среднего общего и среднего профессионального образования г. Новосибирска и Новосибирской области.

4.2 К участию в Игре допускаются команды участников одной образовательной организации (одного возраста или разновозрастные обучающиеся) в количестве 6 человек (включая капитана команды).

4.3 От одной образовательной организации могут участвовать не более 2-х команд.

5 Характеристика заданий

5.1 Задания Игры разрабатываются членами методической комиссии, утверждаются председателем Оргкомитета.

5.2 Задания Игры включают:

а) вопросы закрытого (выбор одного или нескольких правильных ответов) или открытого типа (запись правильного ответа), вопросы на установление последовательности или на установление соответствия.

б) задания на завершение фразы, на вставку в неё необходимого контекста или ее расшифровку, задания занимательного типа (ребусы, анаграммы и т.д.), логические задачи и др.;

в) творческое задание – создание видеоролика на заданную тему и жанр (репортаж, интервью, социальный ролик, новости и др.), демонстрирующего умение разработать идею видеоролика, подобрать содержательный материал, произвести видеосъемку, видеомонтаж и отправить видеоматериалы.

5.3 Задание заочного этапа включает 4-5 вопросов/заданий и творческое задание (в соответствии с п. 5.2 настоящего положения).

Ответы и решения заданий заочного этапа оформляются и представляются в форме видеоматериалов (видеоролика), в любом формате; размер файла не более 1 Гб; разрешение не менее 1280x720.

5.4 Задание очного этапа включает 10-12 вопросов/заданий (в соответствии с п. 5.2 настоящего положения). Ответы и решения заданий очного этапа оформляются в бумажном виде.

6 Критерии оценивания

6.1 Результаты выполнения заданий заочного этапа оцениваются по следующим критериям:

6.1.1 Оценка вопросов/заданий:

а) логическое мышление: умение обобщать, сопоставлять, конкретизировать, выстраивать логические цепочки, аргументировать свою точку зрения;

б) степень полноты решения поставленной проблемы;

в) точность ответа, лаконичность, информативность;

ПЛ СМК НГПУ 700250-4601-2018

- г) грамотность, речевая культура;
- д) техническое оформление видеоматериалов ответа.

6.1.2 Оценка творческого задания:

- а) соответствие требованиям жанра;
- б) оригинальность замысла, креативность;
- в) глубина раскрытия темы;
- г) художественно-композиционное решение;
- д) уровень технической сложности видеоролика.

6.1.3 Оценка производится каждым членом жюри по 5 критериям и фиксируется в оценочных листах. Максимальное количество баллов по каждому из критериев – 10 баллов, максимальное количество баллов – 50.

6.2 Результаты выполнения заданий очного этапа оцениваются по следующим критериям:

- а) логическое мышление: умение обобщать, сопоставлять, конкретизировать, выстраивать логические цепочки, аргументировать свою точку зрения;
- б) степень полноты решения поставленной проблемы;
- в) точность ответа, лаконичность, информативность;
- г) грамотность, речевая культура;
- д) соблюдение регламента (1 минута на подготовку ответа/выполнение задания)

6.3 Оценка производится каждым членом жюри по 5 критериям и фиксируется в оценочных листах. Максимальное количество баллов по каждому из критериев – 3 балла, максимальное количество баллов – 15.

7 Порядок проведения

Игра проводится в два этапа в следующем порядке.

7.1 Прием заявок

Для участия в Игре образовательная организация подает заявку (приложение А) на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» (<http://www.nspu.ru>) в разделе Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников (<https://www.nspu.ru/iodo/project>) не позднее чем за 2 дня до начала проведения очного этапа Игры.

Предоставление данной заявки является подтверждением факта ознакомления и согласия с правилами проведения Игры (настоящим положением).

К заявке на участие прилагается согласие руководителя образовательной организации, направляющего команды на участие в Игре на использование видеоматериалов команды (приложение Б).

После получения заявки участникам Игры по электронной почте направляется уведомление и приглашение с датой и временем её проведения.

7.2 Заочный этап

7.2.1 Регистрация участников

Регистрация участников осуществляется в первый день заочного этапа в дистанционном режиме на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» в разделе Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников.

7.2.2 Выполнение заданий заочного этапа

Участники в течение трех дней после регистрации выполняют задания, которые размещены на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» в разделе Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников.

Ответы на вопросы / задания должны быть не только озвучены, но и продемонстрированы (сопровождаться видеоответом) в текстовом или графическом формате в видеофайле (ответы необходимо записать на любое устройство для записи видео). Участники записывают видеоответы, выполняют творческое задание и отправляют видеоматериалы через специальную форму на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» в разделе Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников.

Срок выполнения – 3 дня с момента публикации заданий заочного этапа. Видеоматериалы, отправленные иным способом или отправленные позже установленного срока, не принимаются.

7.2.3 Работа жюри

Жюри оценивает работы, заполняет оценочные листы, формирует ведомость заочного этапа (ранжированные списки команд с указанием о полученных баллов), подводит итоги и определяет команды-победители, прошедшие в очный этап Игры (не более 10 команд, занявших в ведомости заочного этапа верхние позиции).

7.2.4 Объявление результатов

Результаты заочного этапа и видеоматериалы (видеоответы и творческое задание) команд-победителей размещаются на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» в разделе Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников.

Командам-победителям по электронной почте направляется уведомление и приглашение на участие в очном этапе с датой и временем проведения. Остальным участникам – электронные сертификаты участников заочного этапа.

7.3 Очный этап:

7.3.1 Регистрация участников.

Регистрация участников осуществляется при их личном присутствии и присутствии сопровождающего лица от образовательной организации (или по предъявлению паспорта или справки из школы (с фотографией)).

7.3.2 Выполнение заданий очного этапа (не более 90 минут).

Вопросы и задания разыгрываются среди команд. После озвучивания вопроса команда размышляет в течение 1 минуты, записывает ответы на специальных листах и передает их жюри. Принимается только один вариант ответа, в противном случае ответ не засчитывается.

Проходит публично, допускается присутствие в аудитории обучающихся, не являющихся членами команды, а также сопровождающих лиц, учителей и родителей.

ПЛ СМК НГПУ 700250-4601-2018

7.3.4 Работа жюри.

7.3.5 Награждение победителей.

8 Подведение итогов, награждение победителей

8.1 На основании оценочных листов жюри формирует ведомость очного этапа (ранжированный список команд с указанием полученных баллов, расположенных по мере убывания) и предоставляет её в Оргкомитет.

8.2 Списки победителей Игры утверждает Оргкомитет по представлению жюри.

8.3 По итогам Игры определяются победители Игры (1, 2, 3 место) – участники, занявшие в ведомости очного этапа верхние позиции – награждаются дипломами победителей Игры (1, 2, 3 степени).

Остальные участники Игры получают сертификаты участников очного этапа Игры.

8.4 Руководителям и представителям образовательных организаций, команды участников которых приняли участие в Игре, направляются благодарственные письма.

8.5 Информация о победителях размещается на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» в разделе Новости и Онлайн-образование / Интернет-проекты для школьников.

8.6 Апелляция по результатам Игры не предусмотрена и не проводится.

9 Финансирование

9.1 Взимание платы за участие в Игре не предусмотрено.

9.2 Расходы, связанные с организацией и проведением Игры, работой Оргкомитета и жюри, осуществляются за счет внебюджетных средств института открытого дистанционного образования, института истории, гуманитарного и социального образования, института культуры и молодёжной политики.

9.3 Помещение и оборудование, необходимое для проведения Игры, предоставляется ФГБОУ ВО «НГПУ».

9.4 Расходы на проезд участников Игры и сопровождающих лиц к месту проведения Игры и обратно, расходы на питание, проживание, транспортное и экскурсионное обслуживание осуществляется за счет участников или средств образовательной организации, направляющих участников.

Приложение А

Форма заявки

Ф ПЛ СМК НГПУ 700250-4601-01

Заявка на участие в цикле интеллектуальных игр «Наш дом – Россия»

Сведения об образовательной организации			
Название образовательной организации <i>(полностью)</i>			
Почтовый адрес <i>(обязательно)</i>		Индекс _____ город _____ улица _____ дом _____	
Фамилия имя, отчество руководителя образовательной организации <i>(полностью)</i>			
Контакты <i>(обязательно)</i>		федеральный телефонный код города _____ телефон/факс _____ e-mail _____	
Сведения об ответственном организаторе от образовательной организации (сопровождающее лицо)			
Фамилия, имя, отчество (полностью)			
Должность			
Контакты (указать обязательно)		федеральный телефонный код города _____ телефон/факс _____ e-mail _____	
Сведения об участнике/участниках			
№ п/п	Фамилия, имя, отчество (полностью)	Возраст (полных лет)	Примечание
			Капитан команды
Название команды			
Контакты (указать обязательно)		федеральный телефонный код города _____ телефон/факс _____ e-mail _____	
Почтовый адрес (обязательно)		индекс _____ город _____ улица _____ дом _____	

Подтверждаю, что участники с положением о цикле интеллектуальных игр «Наш дом – Россия» ознакомлены.

_____ 20__ г.

Ответственное лицо: _____
(подпись) *(И. О. Фамилия)*

Руководитель организации: _____
(подпись) *(И. О. Фамилия)*

М.П.

Примечание: на каждую команду участников заполняется отдельная заявка

Приложение Б

Форма согласия на использование видеоматериалов

Ф ПЛ СМК НГПУ 700250-4601-02

Оргкомитету цикла интеллектуальных игр
«Наш дом – Россия»

от _____,
(И.О. Фамилия руководителя образовательной организации)

Телефон _____

e-mail _____

Согласие на использование видеоматериалов

Я, _____,
(И. О. Фамилия при наличии (полностью))

(наименование должности и название образовательной организации (полностью))

даю согласие публиковать на официальном сайте ФГБОУ ВО «НГПУ» на безвозмездной основе фото и видеоматериалы и фамилию, имя, отчество участников команды:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Настоящим удостоверяю, что являюсь официальным представителем обучающегося (обучающихся) и имею полное право заключить настоящее соглашение.

Настоящее согласие дано _____ 20__ г.

(подпись) (И.О. Фамилия)

М.П.