

«Согласовано»

зав.кафедрой педагогики
Л.П. Качалова
24 августа 2021 г.

Протокол № 1



«Утверждаю»
Проректор по НИИР ШГПУ

Канцелярия
Н.В. Скоробогатова
20 сентября 2021

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении квест-игры «Педагоги прошлого: неизвестное в известном» в рамках мероприятий Всероссийского фестиваля науки «Наука 0+» для студентов-бакалавров, обучающихся по направлениям подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование», 44.03.05 «Педагогическое образование»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящим Положением регламентируются: цели, задачи, порядок, сроки и условия проведения квест-игры «Педагоги прошлого: неизвестное в известном» в рамках мероприятий Всероссийского фестиваля науки «Наука 0+» в ШГПУ (далее – квест-игра).

1.2. Квест-игра проводится для студентов 1-5 курсов ШГПУ кафедрой педагогики в рамках мероприятий Всероссийского фестиваля науки «Наука 0+» в ШГПУ.

1.3. Основные цели и задачи квест-игры:

- повышение престижа педагогической профессии;
- пропаганда профессиональных педагогических знаний;
- активизация познавательной активности студентов в сфере истории педагогики и образования;

- развитие творческого потенциала будущих педагогов;

- выявление одарённых студентов по педагогике.

1.4. Оргкомитет:

- председатель оргкомитета: Качалова Л.П., доктор педагогических наук, профессор, зав.кафедрой педагогики,

- члены оргкомитета: Байбародских И.Н., канд. педагог.наук, доцент кафедры педагогики, Светоносова Л.Г., канд. педагог. наук, доцент кафедры педагогики, Сидоров С.В., канд. педагог. наук, доцент кафедры педагогики.

2. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ-ИГРЫ

2.1. От факультета/института формируется команда студентов в количестве 5 человек.

2.2. Квест-игра проводится 24 сентября 2021 года в 11.20 (в ауд. 104А, 107А, 135 А, 123 А, 202 А) и включает в себя следующие станции:

1. «Тайны образования древних стран».
2. «Секретная папка».
3. «Машина времени».
4. «Педагогический архивариус».
5. «Гении педагогики».

2.3. Команды получают маршрутные листы с указанием названий станций и их местоположением. Из числа студентов формируются члены жюри (по 2 человека), которые задают вопросы и фиксируют результаты в маршрутном листе команды. За каждый правильный ответ команда получает балл. Команда, первая добежавшая до финиша (места начала квест-игры), получает 5 дополнительных баллов.

3. КОНТРОЛЬНЫЕ СРОКИ

3.1. 20-24 сентября:

- разработка заданий для станций - ответственные: Байбародских И.Н., Светоносова Л.Г., Сидоров С.В.

3.2. Анализ результатов и оформление итогов квест-игры – ответственные: оргкомитет.

4. НАГРАЖДЕНИЕ

4.1. Участники квест-игры получают сертификаты участников и дипломы победителей.