

УТВЕРЖДЕНО
Распоряжением Департамента
Профессионального образования
Томской области
от 29 сентября 2017 г
№ 321

Начальник Департамента


Л.В. Веснина
« _____ » _____ 2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении

о проведении спортивной кругосветки

«Испытай себя!», посвященной Истории спорта

в рамках

III регионального фестиваля патриотической культуры

в системе профессионального образования Томской области

«Путь на Олимп 2018»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Благоприятный климат в коллективе – важный показатель успешного учебно-воспитательного процесса. От психологического комфорта напрямую зависит учебно-воспитательный процесс и результат совместной учебы, поэтому задачей является организация качественного взаимодействия среди студентов.

Данная игра-кругосветка включает в себя частично веревочный курс – серия упражнений, которые помогают сдружить студентов, научить их чувствовать и понимать каждого. В процессе прохождения кругосветки создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных и не сложных упражнений группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения.

Учредитель данного мероприятия Департамент Профессионального образования Томской области, организатор - ОГБПОУ «Томский индустриальный техникум».

Партнер мероприятия - Томская региональная молодежная общественная организация «Центр молодежных инициатив».

Игра-кругосветка посвящена Истории развития спорта.

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ МЕРОПРИЯТИЯ.

Цель: формирование у студентов коллективизма, сплоченности, обучение работы в команде чувства, вовлечение студентов в познавательную и практическую деятельность, организация досуга, пропаганда физической культуры и спорта среди студентов, формирование гражданской ответственности и патриотизма у молодежи.

Задачи:

- улучшение физического и морального состояния студентов;
- преодоление студентами барьеров связанных с общением, доверием;
- сплочение коллектива средствами личного взаимодействия и прохождения искусственно созданных препятствий;
- стимулирование интереса к совместной деятельности и практическому применению полученных знаний и навыков.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

3.1. Место проведения: ОГБПОУ «ТомИнТех» г. Томск ул. Беленца, 11.

Время проведения: 08.02.2018 г. с 12:00 до 14:30.

Оборудование: прописано на каждой станции.

3.2. Механизмы организации.

Для проведения игры – кругосветки необходимо 20 студентов, целью которых будет организовать работу станций, и координировать действия участников команд. Работа станций будет организована студентами – тренерами ТомИнТех, прошедшими школы подготовки вожатых и кураторов в Центре молодежных инициатив в 2017 году. Опыт проведения кругосветки апробирован в техникуме со студентами 1 курса в течение 4 лет и показал высокие результаты по сплоченности групп.

10 волонтеров будут сопровождать команды по станциям в зависимости от путевого листа и 3-5 студентов – счетная комиссия от разных ПОО.

3.3. Организационный комитет:

- координатор фестиваля ОГБУ ДПО «УМЦ» Ефремов А.О. 8-923-416-76-26, patriot@cktm.ru;
- руководитель организационного комитета - заместитель директора по УВР «ТомИнТех» Фёдоровой Л.Г. т. 8-905-990-95-51, fedorovalg@tomintech.ru
- помощники руководителя:
- педагог-организатор «ТомИнТех» Рудникович Е.А. т. 8-906-198-34-63;
- руководитель ТРМОО «ЦМИ» Котырло Д.А. 8-952-893-94-37, daniilkot94@yandex.ru;
- председатель студенческого совета «ТомИнТех» Чалый Николай 8-923-435-22-91.

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯ

4.1. Описание этапов мероприятия.

Каждая ПОО представляет команду по 10 человек. Команда выбирает капитана и готовить представление команды.

Кругосветка включает в себя передвижение команд по станциям, с помощью путевого листа (Приложение № 2) и выполнение заданий с целью получения количественных оценок (баллов). Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем.

Игра оценивается по критериям:

Время проведения на станции (минуты и секунды).

Количество правильных ответов (правильный ответ – 1 балл).

4.2. Описание этапов мероприятия

Ведущий представляет команды. Команды представляют себя. Объясняются правила игры. Выдаются путеводные листы команд. (Все команды бегут в разных направлениях).

В рамках кругосветки работают станции. Регламент работы каждой станции 10 мин.

1 станция «Одеяло» (футбол - командный вид спорта, в котором целью является забить мяч в ворота соперника ногами или другими частями тела (кроме рук) большее количество раз, чем команда соперника)

Организаторы: 2 человека, которые следят за соблюдением правил и временем выполнения.

Реквизит: покрывало или одеяло.

Правила: Участники встают на одеяло так, чтобы все находились на нём и не выходили за края. Необходимо перевернуть одеяло и при этом не выйти за его пределы.

2 станция «Меткое попадание» (баскетбол — спортивная командная игра с мячом, в которой мяч забрасывают руками в корзину (кольцо)).

Организаторы: 2 человека, которые следят за соблюдением правил и считают попадания в ведро.

Реквизит: 1 покрывало, 1 ведро, 1 маленький мячик или любой дугой предмет, который можно бросать.

Правила: Есть линия, за которую участники не могут заходить. За этой линией стоит ведро, в которое они должны попасть. Участники берутся обеими руками за края покрывала, при этом одна рука всегда должна держаться за покрывало, их цель как можно больше раз забросить мяч в ведро. При необходимости ведро можно отодвигать дальше или ближе к участникам.

3 станция «Круг стульев» (альпинизм — вид спорта и активного отдыха, целью которого является восхождение на вершины гор).

Организаторы: 2 человека. Один хлопает, второй засекает время.

Реквизиты: 10 стульев.

Правила: Участники встают вокруг стульев. За каждым участником прикреплен свой стул. По хлопку ведущего испытание, участники должны идти по часовой стрелке перехватывая соседний стул так, чтобы он не упал. В случае, если стул падает, то каждый участник встает на свое место и начинает все заново.

4 станция «Боулинг» (боулинг - спортивная игра в шары, которая произошла от игры в кегли. Цель игры — с помощью как можно меньшего количества пускаемых руками шаров сбить кегли, установленные особым образом в конце безбортовой дорожки).

Организаторы: 2 человека. Один считает очки, второй помогает ставить «кегли-бутылки» ставить на место.

Реквизиты: 11 пустых бутылок.

Правила: 10 бутылок расставляют по всей аудитории в случайном порядке (одна в углу, другая посередине и так далее) за минимальное количество раз (3 раза) пустой такой же самой бутылкой сбить как можно больше бутылок.

Выполняют все участники команды по одному броску.

5 станция «Дартс» (дартинг - происхождение от названия поперечного сечения дерева. Старое название Dartboard переводится как «приклад». Это может означать, что первоначально мишенью для дартса было дно бочки из-под вина).

Организаторы: 2 человека. Оба считают баллы за попадание в шарик. Реквизиты: воздушные шары, дротики.

Правила: Попадание в воздушный шарик дротиком.

Выполняют все члены команды по одному броску.

6 станция «Самый умный» (общая информация о развитии спорта в РФ)

Организаторы готовят 3 комплекта по 5 вопросов, связанных с развитием спорта в РФ.

Реквизиты: подготовка вопросов можно на интерактивной доске, можно на отдельных листочках.

Правила: Проверить знание капитанов по вопросам.

Ведущий задает вопросы капитану, которые высвечиваются на экране. Помощник фиксирует правильные ответы. Если капитан не справляется с вопросом, у него есть один шанс обратиться к команде.

7 станция «С предметами» (шахматы - настольная логическая игра со специальными фигурами на 64-клеточной доске для двух соперников, сочетающая в себе элементы искусства (в части шахматной композиции), науки и спорта. Название берёт начало из персидского языка: *шах мат*, что значит буквально: «*шах умер*»).

Организаторы: 2 человека, которые следят за правилами и считают баллы.

Реквизиты: 10 любых маленьких предметов.

Правила: при помощи считалки выбирается участник команды, который будет выполнять данное задание. Дается 30 секунд на то, чтобы запомнить предметы. Далее участник отворачивается. Организатор прячет любые три предмета. Участник должен вспомнить, каких предметов не хватает. 0-3 балла. Игра проводится для 3-х участников команды.

8 станция «С ледянками» (санный спорт - зимний олимпийский вид спорта, в котором участники соревнуются в скоростном спуске на санях по специальным трассам).
Организаторы: 2 человека, которые следят за соблюдением правил и считают количество задетых конусов.

Реквизит: 1 санки-ледянки, 7 конусов (бутылок), секундомер

Правила: Есть линия, за которую участники не могут заходить. Участники делятся на пары. Один садиться на санки, другой его катит змейкой через конусы. Около последнего конуса участники меняются. Суть конкурса в том, чтобы не было задето ни одного конуса. На время.

9 станция «Ориентирование на местности» (спортивное ориентирование - вид спорта, в котором участники при помощи спортивной карты и компаса должны пройти неизвестную им трассу (дистанцию) через контрольные пункты, расположенные на местности).

Организаторы: проверяют плотность повязки у капитана, следят за выполнением задания.

Реквизиты: повязка, мяч.

Правила: Капитан команды с завязанными глазами при помощи подсказок остальных участников команды (вправо-влево, вперед – назад) должен найти волейбольный мяч.

4.3. Заключительная часть

На заключительном этапе подводятся итоги игры – кругосветки.

Путевые листы сдаются в счетную комиссию, которая состоит из председателей студенческих советов ПОО. При заполнении сводной таблицы выставляются баллы от 1 до 10 в зависимости от результата. Если результаты у команды имеют равное значение, то им присваиваются одинаковые баллы. Затем все баллы суммируются, заносятся в Сводную ведомость (Приложение № 3) и выявляются победители (1, 2 и 3 места).

С помощью счетной комиссии, выявляется победитель игры, занявший первое место и 2 другие команды занявшие второе и третье место. Каждая команда получает грамоту с указанием призового места. Каждый участник команды получает сертификат за активное участие в кругосветке.

4.4. Домашнее задание:

Представление команды: название, девиз, эмблема, форма команды (2-3 мин.).

Критерии и оценки представления команды. Команда может получить максимум 10 баллов (каждая позиция оценивается от 0 до 2 баллов, затем результат суммируется).

1. Название команды

Оценивается оригинальность, неожиданность, новизна названия.

2. Девиз команды

Оценивается легкость, оригинальность, командное исполнение

3. Эмблема.

Оценивается наличие эмблемы у всех членов команды и ее оригинальность эмблемы.

Одна эмблема сдается в жюри для оценки.

4. Единая форма

5. Соблюдение регламента выступления.

5. УЧАСТНИКИ МЕРОПРИЯТИЯ:

В данной игре могут участвовать обучающиеся всех возрастов.

В игре-кругосветке участвуют студенты профессиональных образовательных организаций Департамента профессионального образования Томской области.

Для участия необходимо подать заявку (Приложение № 1) в организационный комитет - заместителю директора по УВР «ТомИнТех» Фёдоровой Л.Г. по электронной почте fedorovalg@tomintech.ru до 1 февраля 2018 г.

Ожидаемое количество участников: 100 участников, 20 организаторов станций из числа студентов, 3 студента – счетная комиссия, 10 волонтеров – сопровождающих команд по станциям и по 10 человек болельщиков от каждой ПОО.

6. ФИНАНСИРОВАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ:

6.1. Финансирование, связанное с подготовкой и проведением мероприятия осуществляется в рамках средств Организаторов.

6.2 Расходы на проезд, проживание и питание участников мероприятий Фестиваля осуществляется за счет направляющей стороны.

7. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

При участии более 9 команд от ПОО Организаторы оставляют за собой право увеличить количество заданий.

ЗАЯВКА

на участие в спортивной игре-кругосветке «Испытай себя!»

_____ (название команды и ПОО)

№	Ф. И. участника	Ф. И.О. капитана команды
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
1		
0		

ПУТЕВЫЕ ЛИСТЫ КОМАНД

Команда ПОО _____

« _____ »

Капитан:**Руководитель:**

№	НАЗВАНИЕ	Количество правильных заданий	Время выполнения задания	ПОДПИСЬ Ответственног о за станцию
1	«Одеяло»			
2	«Меткое попадание»			
3	«Круг стульев»			
4	«Боулинг»			
5	«Дартс»			
6	«Самый умный»			
7	«Конкурс с предметами»			
8	«Конкурс с ледянками»			
9	«Ориентирование на местности»			

**СВОДНАЯ ВЕДОМОСТЬ
ИГРЫ-КРУГОСВЕТКИ «ИСПЫТАЙ СЕБЯ!»**

Команда									
Станция									
«Одеяло»									
«Меткое попадание»									
«Круг стульев»									
«Боулинг»									
«Дартс»									
«Самый умный»									
«Конкурс с предметами»									
«Конкурс с ледянками»									
«Ориентирование на местности»									
Итого баллов									
Места									