

## Положение о программе мотивации студентов „Avengers“

Утверждаю:  
ИП Пхаладзе Баграт Анатольевич  
\_\_\_\_\_/Б.А. Пхаладзе

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее положение разработано в соответствии с п.26. статьи 34 Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

1.2. Настоящее положение регламентирует меры направленные на побуждение, мотивацию, стимулирование обучающихся к активному участию в учебной, общественной, творческой и прочей деятельности, соблюдение Правил внутреннего распорядка в рамках программы мотивации студентов «Avengers» (далее – Программа)

### 2. Цели и основные принципы Программы

#### 2.1. Цели программы:

- выявление активных, творческих и интеллектуально одаренных детей;
- повышения мотивации учащихся;
- поддержание порядка, основанного на сознательной дисциплине.

2.2. Поощрение обучающихся основывается на следующих принципах:  
-единства требований и равенства условий для всех обучающихся;  
-открытости и публичности;  
-последовательности и соразмерности.

### 3. Порядок реализации Программы

#### 3.1. Условия участия

3.1.1. К участию в программе приглашаются студенты лингвистического центра Priorita в возрасте 7-17 лет, являющиеся учащимися общеобразовательных школ.

3.1.2 Плата за участие в Программе не взимается.

#### 3.2. Этапы реализации Программы

3.2.1. Программа реализуется в формате игры, в ходе которой участники получают игровое поле, на котором необходимо собрать наклейки со всеми героями игры (Avengers).

Легенда игры: Все участники игры проводят операцию по защите вселенной Priorita от злодея, который хочет захватить все знания учеников. Для этого призывают на помощь героев Мстителей.

3.2.2. Игровое поле выдается всем участникам программы на первом занятии учебного года, либо на первом посещенном занятии, в случае если участник присоединился к программе позднее.

В случае утери или порчи поля, возможна выдача дубликата. При этом с участника взимается штраф за утерю в размере 10 рублей, а также уменьшается количество штампов на 5.

3.2.3. На каждом уроке по результатам обучения и общественной деятельности участника на игровом поле ставятся штампы.

3.2.4. Участники, набравшие 10 штампов получают наклейку героев игры (Avengers). Наклейки выдаются за каждые заработанные 10 штампов. Общее количество героев - 9.

3.2.5. Участник, собравший максимальное количество штампов за учебный модуль, имеющий максимальный средний балл за текущую успеваемость, а также успешно справившийся с контрольной работой за учебный модуль получает звание «Ученик модуля».

3.2.6. Участник, собравший все наклейки героев игры, а также максимальное количество штампов за учебный год и имеющий самый высокий средний балл за контрольные работы получает звание «Ученик года».

3.3. Сроки реализации программы: с 9.09.2019 по 31.05.2020

#### **4. Основания для штампов и их количество**

4.1. Текущая успеваемость.

4.1.1 Участники имеют возможность получить 1 штамп за каждое посещенное занятие, при достаточном количестве игровых баллов.

4.1.2 Начисление игровых баллов предусмотрено за:

Посещаемость и отсутствие опозданий - 2 балла

Выполнение домашнего задания - 2 балла

Активная работа и поведение на уроке - 2 балла

Общее максимальное количество баллов: 6

4.1.3. Выставление баллов происходит на каждом уроке, посещенном участником. В случае пропуска урока по любым причинам (в том числе уважительным) получение баллов не предусмотрено.

4.1.4. Для получения штампа участнику необходимо набрать 5 баллов.

4.1.5. На занятиях, на которых проводится контрольные работы, начисление игровых баллов не предусмотрено. При успешном выполнении контрольной работы (более 70 баллов) участник получает 1 штамп.

4.2. Участие и победа в конкурсах и акциях, проводимых центром:  
участие - 2 штампа

3 место - 4 штампа

2 место - 6 штампов

1 место - 8 штампов

#### 4.3 Присвоение звания «ученик модуля»

Ученик модуля - лучший ученик центра по результатам за учебный модуль.

##### 4.3.1. Критерии оценки и отбор

- Средний балл за все уроки, входящие в модуль - не менее 5 баллов

- Результат контрольной работы за учебный модуль - не менее 75 баллов

-Участие в конкурсах, мероприятиях и акциях центра.

Из числа участников, удовлетворяющих вышеперечисленным критериям, выявляются участники с максимальным результатом, которые становятся «Учеником модуля».

4.3.2. «Ученик модуля» получает дополнительно 8 штампов

4.3.3. Ученик модуля выбирается за первые 4 модуля учебного года, за 5 модуль ученик модуля не выбирается.

#### **5. Порядок подведения итогов**

5.1. Итоги урока в виде количества набранных баллов и выставление штампов, подводятся на текущем уроке.

5.2. Выдача наклеек производится преподавателем сразу, как только ученик накопил достаточное количество штампов.

5.2. Текущий учет набранных баллов, выставленных штампов и полученных наклеек ведется преподавателем в специальной программе, а также директором по внеурочной работе.

5.3. Итоги модуля, а также присвоение звания «ученик модуля» производится на неделе, следующей за контрольной неделей каждого модуля.

5.4. Подведение итогов игры и награждение происходит на следующей неделе после окончания учебного года.

5.5. Звания «Ученик модуля» присваивается одному участнику игры из числа обучающихся в каждом из филиалов центра.

5.5. Звания «Ученик года» присваивается одному участнику игры из общего числа обучающихся во всех филиалах центра.

#### **6. Награждение участников и победителей**

6.1. Последняя неделя учебного года (25.05.2020-31.05.2020) - неделя наград, когда участники получают памятные подарки за заработанные ими наклейки героев игры (Avengers).

Участнику, собравшему максимальное количество штампов и получившему наклейки всех героев игры (Avengers), присваивается звание «Ученик года». Ученик года награждается главным призом - очки виртуальной реальности.

6.2. Все участники игры получают памятные подарки за заработанные ими наклейки героев игры (Avengers). Виды подарков определяется администрацией центра и оглашаются в срок, не позднее 2 недель до награждения.

6.3. Подведение итогов и награждение будет произведено в первую неделю июня (1.06.2020 - 7.06.2020)

## **7. Дополнительная информация о Программе**

7.1. Промежуточные итоги игры, а также начисленные за баллы можно узнать у вашего преподавателя, а также на сайте лингвистического центра Priorita ([www.priorita.ru](http://www.priorita.ru)) в разделе Е-дневник.