



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении краевого конкурса цифрового мастерства «Цифровое образование»

1. Общие положения

- 1.1. Положение определяет порядок организации, проведения и подведения итогов краевого конкурса «Цифровое образование» (далее – Конкурс).
- 1.2. Конкурс проводит МАОУ ДПО «Центр развития системы образования» г. Перми.
- 1.3. Участники Конкурса – учителя муниципальных образовательных учреждений (далее – педагоги) без ограничения по специальности и стажу работы.
- 1.4. Конкурс направлен на оказание содействия профессиональному развитию педагогов, использующих современные информационно-коммуникационные технологии (далее – ИКТ); актуализации интеллектуальных и творческих способностей педагогов; поддержку новых технологий в организации образовательной деятельности и повышение мотивации к непрерывному профессиональному росту.

2. Цель и задачи Конкурса

- 2.1. **Цель** конкурса: стимулирование инновационной деятельности в части цифровизации образования, в том числе с использованием сети Интернет посредством представления и популяризации опыта педагогических работников.
- 2.2. **Основные задачи:**
 - 2.2.1 Повысить эффективность обучения с применением средств электронного и дистанционного обучения.
 - 2.2.2 Формировать «портрет цифрового учителя» и пропагандировать значимость цифровой компетентности.
 - 2.2.3 Актуализировать интеллектуальные и творческие способности педагогов.
 - 2.2.4 Наполнить информационное поле города Перми и Пермского края цифровыми образовательными ресурсами.

3. Номинации конкурса, требования к конкурсным материалам и критерии оценки

3.1. Номинации:

Номинация 1. «Сетевой урок». Учебный материал для ученика, выстроенный в соответствии с логикой традиционного урока, представленный в виде интерактивной веб-страницы. Конкурсант разрабатывает веб-страницу для ученика с указанием темы, класса.

Конкурсные материалы этой номинации оцениваются по следующим **критериям:**

- цель урока (сформулирована для ученика) (0-1 балл);
- применение современных образовательных приемов (0-2 балла);
- информация для изучения в виде текста, изображения, схемы, таблицы, аудио- и видеофайлы (0-4 баллов);
- наличие интерактивных заданий (0-2 балла);
- указаны использованные источники и дополнительные источники для изучения (0-2 балла);
- дополнительный балл (0-1 балл).

Максимум 12 баллов.

Справочные материалы

Возможные варианты конкурсных материалов для сетевого урока в качестве примеров можно найти на сайтах дистанционного обучения школьников. На сайте [«Телешкола»](#) представлены демо-версии уроков, в виде интерактивных веб-страниц. На сайте [«Интернет-урок»](#) предлагаются видеоуроки по различным предметам.

Современные облачные сервисы (например, sites.google.com) даже обычному учителю позволяют достаточно просто и быстро разработать интересные сетевые уроки. Например, [Setevoyurok](#). Сетевым уроком не являются план-конспект урока, сценарий урока, технологическая карта урока. При этом они могут быть включены как дополнительный ресурс для учителя.

Номинация 2. «Web-квест». Это проблемное задание, основанное на поиске в Интернет, нацеленное на развитие сотрудничества и навыков исследования. Web-квесты состоят из серии связанных заданий, которые требуют от учащихся использования навыков критического мышления более высокого порядка при работе с веб-ресурсами. Действия в веб-квесте могут быть выполнены как индивидуально, так и командой в течение разных отрезков времени (например, 1-3 занятия или в течение четверти).

Web-квест в обязательном порядке должен содержать:

- Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
- Центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить).
- Список информационных ресурсов (в электронном виде, на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса Web-сайтов по теме) необходимых для выполнения задания.
- Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
- Описание критериев и параметров оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в Web-квесте.
- Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу.
- Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над Web-квестом.

Справочные материалы

Согласно представлениям Т. Марча, хороший Web-квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные точки зрения на проблему; обоснованное использование интернет-источников. Лучшие Web-квесты демонстрируют связь с реальной жизнью, их можно применять в разных дисциплинах или областях.

Конкурсные материалы этой номинации оцениваются по следующим **критериям:**

- четко обозначены цели квеста и ожидаемые результаты (0-1 балл);
- актуальная и интересная учащимся тема квеста (0-1 балл);
- соответствие особенностям целевой группы (0-1 балл);
- структура и содержание квеста ясны, понятны для целевой аудитории (0-1 балл);
- информационное наполнение (содержание) (0-4 баллов);

- описаны критерии оценивания результативности индивидуальной и коллективной работы учащихся (0-1 балл);
- организовано сотрудничество учащихся (0-2 балл);
- список использованных источников (0-1 балл).

Максимум 12 баллов.

Номинация 3. «Мультимедийная офлайн-игра». Это такие игры, в которых игрок(и) взаимодействует(ют) с виртуальной средой, построенной компьютером или мобильным устройством. Состояние виртуальной среды передается игроку при помощи различных способов передачи информации (в основном аудиальный и визуальный).

Мультимедийная офлайн-игра в обязательном порядке должна содержать аннотацию:

- Название игры
- Учебный предмет
- Возраст участников игры (от/до)
- Количество участников (от/до)
- Дидактическая задача
- Игровая задача
- Планируемые результаты, универсальные учебные действия (УУД)
- Вид игры (формирующая, закрепляющая, развивающая)
- Правила игры
- Инструкция для воспроизведения игры
- Легенда игры (по необходимости)
- Реквизит (по необходимости)
- Демонстрация игры (по необходимости)
- Необходимое оборудование и программное обеспечение.

Конкурсные материалы этой номинации оцениваются по следующим **критериям:**

- соответствие содержания теме и целям игры (0-1 балл);
- информационное наполнение (содержание) (0-3 баллов);
- интерактивность (0-3 баллов);
- эстетическое оформление и дизайн (0-2 балла);
- оригинальность (0-2 балла);
- список использованных источников (0-1 балл).

Максимум 12 баллов.

4. Предмет и содержание конкурса

4.1. Конкурс проводится в заочной форме.

4.2. Предметом Конкурса являются мультимедийные ресурсы онлайн и офлайн формата, предназначенные для использования в общеобразовательных организациях. К таким ресурсам относятся: источники информации, содержащие графическую, текстовую, цифровую, интерактивную, речевую, музыкальную, видео-, фото- и другую образовательную информацию.

4.3. Материалы должны иметь образовательный характер, соответствовать требованиям федерального государственного образовательного стандарта, и не противоречить общепризнанным научным фактам, этическим нормам и законодательству Российской Федерации.

4.4. Материалы участника должны соответствовать обязательным требованиям Конкурса:

- **актуальность** идеи (новизна, соотнесение методики преподавания с планируемыми результатами обучения; воспитательный потенциал представленного опыта, реалистичность);
- **научная корректность и методическая грамотность** (убедительное и аргументированное методическое обоснование эффективности представленной идеи, точность и корректность использования педагогической терминологии, фундаментальность знания предмета, технологичность и логическая последовательность в представлении идеи);

- **практическая значимость представленного материала** (степень инновационности предлагаемых методических моделей, эффективность предлагаемых педагогических решений, транслируемость, возможность использования материалов в массовой педагогической практике);
- **грамотное оформление** (материалы конкурса оформлены в соответствии с требованиями конкурса, в работе отсутствуют орфографические ошибки, соблюдается качество технического исполнения, т.е. содержатся корректно работающие ссылки, оптимизированная графика и т.п.);
- **соблюдение авторских прав** (корректность в использовании авторских материалов, наличие списка используемых ресурсов, соблюдение правил цитирования);
- **оригинальность и творческий подход.**

4.5. Материалы участников конкурса должны быть авторскими, т.е. разработаны непосредственно участниками Конкурса.

4.6. В зависимости от количества работ организаторы Конкурса могут устанавливать дополнительные номинации или объединять существующие номинации.

4.7. Организационный взнос за участие в конкурсе – **400 руб.** с участника за одну присланную работу. Данный организационный взнос дает право на получение участником наградного материала в электронном варианте.

5. Сроки и порядок проведения конкурсных испытаний

5.1. В Конкурсе допускается индивидуальное и групповое участие (не более 3-х человек).

5.2. Участники вправе подавать не более 2-х заявок на Конкурс. В этом случае каждая заявка и оплата оргвзноса за участие производятся отдельно.

5.3. Лучшие материалы номинаций могут быть использованы любым участником образовательного процесса.

5.4. Конкурс проводится с 18 января по 28 февраля 2021 г.

5.5. С 18 января по 20 февраля 2021 г. – прием заявок, конкурсных материалов по e-mail: 94starosta@gmail.com В теме электронного письма указывается название номинации. В одном письме может размещаться только один материал.

5.6. К конкурсным материалам обязательно прикладывается **скан-копия чека организационного взноса и скан-копия Заявки**.

5.7. 20 февраля – 28 февраля 2021 г. организуется работа жюри для подведения итогов конкурса.

5.8. Результаты размещаются на сайте ЦРСО crsoperm.ru не позднее **3 марта 2021 г.**

5.9. Материалы, отправленные на Конкурс, не рецензируются и не возвращаются участнику.

6. Жюри конкурса

6.1. Для экспертизы и оценки материалов участников создается жюри по номинациям в соответствии с прилагаемыми критериями.

6.2. В состав жюри могут быть включены педагоги и руководители образовательных учреждений города, победители и призёры конкурсов профессионального педагогического мастерства, методисты и руководители ГПП и ГМО города Перми.

6.3. Количественный состав жюри каждой номинации не более 3-х человек.

7. Подведение итогов Конкурса

7.1. По итогам Конкурса определяются победитель и призеры (1, 2, 3 место) в каждой из номинации. Победитель и призеры награждаются Дипломами краевого конкурса «Цифровое образование».

7.2. Участники Конкурса, не занявшие призовых мест, получают Сертификаты участников краевого конкурса «Цифровое образование».

7.3. Оргкомитет Конкурса оставляет за собой право устанавливать дополнительные специальные призы за особые успехи в Конкурсе.

8. Организационный комитет

8.1. Координатор конкурса – **Шейн Евгений Александрович**,

тел.: 8-982-469-34-88, e-mail: e-shein@yandex.ru

8.2. Информация о конкурсе представлена на сайте МАОУ ДПО «ЦРСО» г. Перми: crsoperm.ru.

Реквизиты для оплаты оргвзноса за участие в Конкурсе:

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр развития системы образования» г.Перми, адрес: 614036, г. Пермь, ул. Нефтяников, 50, ИНН 5905007033, КПП 590501001, Департамент финансов администрации города Перми (МАОУ ДПО «ЦРСО» г.Перми, л/с 08930000355), р/с 03234643577010005600, Банк получателя: Отделение Пермь Банка России//УФК по Пермскому краю г. Пермь, БИК 015773997, кор.счет 40102810145370000048, КБК 0000000000000000131, ОКАТМО 57701000.

Обязательно указываются: ФИО участника; назначение платежа: **Оргвзнос за конкурс «Цифровое образование».**