

БЕКІТЕМІН

Қарағанды облысы
білім беруді дамытудың
оқу-әдістемелік орталығы
директордың м. а.

 Б.Х. Абдикерова
« » 2020 жыл



«Күш - білімде» атты қашықтықтан өтетін білім беруге арналған интерактивті ойындар байқауының ЕРЕЖЕСІ

1. Жалпы ереже

1.1. Облыстық қашықтықтан өтетін білім беруге арналған «Күш – білімде» интерактивті ойындар байқауының (бұдан әрі-байқау) осы ережесі конкурстық материалдарды беруді ұйымдастыру және өткізу тәртібін және оларды бағалау өлшемдерін; конкурс жеңімпаздары мен лауреаттарын айқындау тәртібін анықтайды.

1.2. Байқаудың ұйымдастырушысы және үйлестірушісі Қарағанды облысының білім беруді дамытудың оқу-әдістемелік орталығы болып табылады.

2. Байқаудың мақсаты мен міндеттері.

2.1. **Байқаудың мақсаты:** Білім беру процесінде дидактикалық жабдықтауды құру бойынша педагогтердің кәсіби құзыреттілігін қалыптастыру, сондай-ақ балаларды қашықтықтан оқыту шеңберінде оқыту және тәрбиелеу құралы ретінде балалар интерактивті ойындарының әлеуетін дамыту.

2.2. Байқаудың міндеттері:

1. Заманауи білім беру ортасын құру үшін АКТ қолдануды ынталандыратын жағдай жасау.

2. Оқытушыларда АКТ мүмкіндіктері туралы идеяларды оқыту және дамыту құралы ретінде қалыптастыру, бұл пәндермен жұмыс істеудің инновациялық және дәстүрлі әдістері мен тәсілдерін үйлестіруге мүмкіндік беру.

3. Білім беру процесінде АКТ қолданудың табысты тәжірибесін анықтау және тарату, үздік әдістемелік әзірлемелерді танымал ету.

3. Байқауға қатысушылар.

3.1. Байқауға мектепке дейінгі білім беру ұйымдарының педагог қызметкерлері қатыса алады.



4. Порядок проведения Конкурса.

4.1. Конкурс проводится в три этапа:

1 этап: прием конкурсных работ городскими и районными отделами образования с **01.10.2020 г. по 09.10.2020 г.**

С **13.10.2020г. по 19.10.2020г.** оценка конкурсных материалов, определение победителей и лауреатов на уровне города/района.

2 этап: До **15.10.2020г.** работы должны быть отправлены согласно **Приложения 2.**

3 этап: **29.10.2020 г.** публикация итогов на сайте **umckrg.gov.kz**

5. Порядок участия.

5.1. Для участия:

5.1.1. Заполните заявку на участие в Конкурсе (**приложение 1**)

5.1.2. Отправьте на адрес **указанный в приложении 2** письмо с темой «Конкурс».

К письму должны быть прикреплены два файла:

- заявка на участие в конкурсе;
- файл с конкурсной работой.

5.2. Для каждой конкурсной работы формируется отдельное письмо.

5.3. Работы необходимо направить до начала второго этапа конкурса. Работы, поступившие после начала второго этапа, рассматриваться не будут.

5.4. После проверки пакета конкурсных материалов вы получите подтверждение о принятии/не принятии конкурсных документов.

5.6. После подведения итогов конкурса участникам рассылаются информационные письма и отправляются дипломы, сертификаты участия в электронном виде на адрес электронной почты, который был указан в заявке.

6. Предмет Конкурса.

6.1. Предметом конкурса являются авторские методические разработки игр с применением мультимедийных технологий для использования в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста (файл игры, выполненный в любой компьютерной программе).

6.2. В рамках Конкурса образовательная интерактивная игра – это методический ресурс для педагогов, родителей и заинтересованной аудитории.

6.3. Тематика материалов должна иметь образовательный характер.

6.4. **Конкурсный материал** может быть представлен в следующем виде:

- флипчарт игра (математическая, речевая, музыкальная, познавательная, интеллектуальная);
- мультимедийная игра с использованием ИТ –технологий;
- инженерная игра с использованием ИТ –технологий;
- игра-экскурсия по городам Казахстана с использованием ИТ –технологий;
- развивающая игра с использованием Йохо- кубом.

6.2. Тематика материалов не ограничивается, однако материалы должны иметь образовательный характер и не противоречить этическим нормам и соответствовать с требованиями нормативно-правовых актов с сфере дошкольного образования.

7. Критерии оценки материалов Конкурса.

7.1. На конкурс представляются: образовательная интерактивная игра, описание одной игры.

7.2. **В описании игры** необходимо указать: название, цель, возраст, оборудование, правила, методы и формы, методические рекомендации к проведению (при необходимости можно описать несколько вариантов проведения игры). Объем описания не должен превышать 2 страниц формата Word, кегль 14.

7.3. Допускается использование в игре заставки, бегущей строки, закадрового текста, музыкального сопровождения, наличие гиперссылок.

7.4. Размер ресурса не должен превышать 20 Мегабайт.

7.5. В конкурсе принимают участие работы, которые ранее не были размещены в сети Интернет и в конкурсах иных уровней.

7.6. Оценка конкурсных материалов проводится по следующим критериям:

- инновационный подход использования ИКТ, IT технологий;
- дидактическая ценность – обучающий эффект игры;
- оригинальность содержания игры;
- практическая значимость и новизна;
- соответствие содержания возрастным особенностям детей;
- доступное описание правил игры;
- соответствие техническим требованиям;
- доступность управления игрой.

7.7. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями;

7.8. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания.

7.9. Глубина, проработанность используемых технологий.

8. Награждение.

8.1. По итогам Конкурса жюри определяет победителей (I, II, III место) и лауреатов.

8.2. Конкурсанты, не вошедшие в число Победителей и Лауреатов, получают сертификаты участия.

9. Требования к материалам.

9.1. Материалы на Конкурс принимаются в электронном виде на казахском, русском языках в формате Doc, ActivInspire, либо в любой компьютерной программе.

9.2. Конкурсная работа должна содержать название работы, ФИО (полностью) автора работы, а также ссылки на используемую литературу.

9.3. Перед отправкой на Конкурс файл с работой и дополнительными материалами (при их наличии) **архивируются в единый файл** формата .zip, .rar или .7z. Максимальный размер архива– 40 Мб.

Приложение 1
К положению о дистанционном конкурсе
образовательных
интерактивных игр «Күш - білімде»

В оргкомитет
областного дистанционного
педагогического конкурса
образовательных интерактивных игр
«Күш - білімде»

Заявка

Прошу допустить к участию ФИО, должность, наименование организации (по Уставу) в областном дистанционном педагогическом конкурсе образовательных интерактивных игр «Күш - білімде»

С Положением ознакомлена.

Дата

Подпись

Приложение 2
К положению о дистанционном конкурсе
образовательных интерактивных игр
«Қуш - білімде»

Конкурсные работы принимаются на почты согласно городам, районам:

№	Город, район	Электронная почта
1	Темиртау, Караганда, Жанаарка	tanyushakrug@yandex.kz Круг Татьяна Леонидовна maksimmargarita@mail.ru Зурдеева Маргарита Станиславовна
2	Шахтинск, Абай, Сарань, Каркаралинский	baiterek@kargoo.kz Есмаханова Марина Вячеславовна, mankenova72@mail.ru Манкенова Айгуль Ереженовна
3	Бухар-Жырауский, Улытауский район , Каражал, Шетский, Актогайский	Kaz.ast.92@mail.ru Хуанган Кенжегуль Balbobek.13@mail.ru Шокубаева Гульжазира Мамаевна
4	Сатпаев, Жезказган, Осакаровский	svetlana-472340@mail.ru Пилецкая Светлана Александровна neo_abay@mail.ru Петрова Светлана Ивановна
5	Балхаш, Приозерск, Нуринский	galina.stavickay@mail.ru Ставицкая Галина Михайловна kargatayeva@inbox.ru Каргатаева Мариямкуль Карикболовна