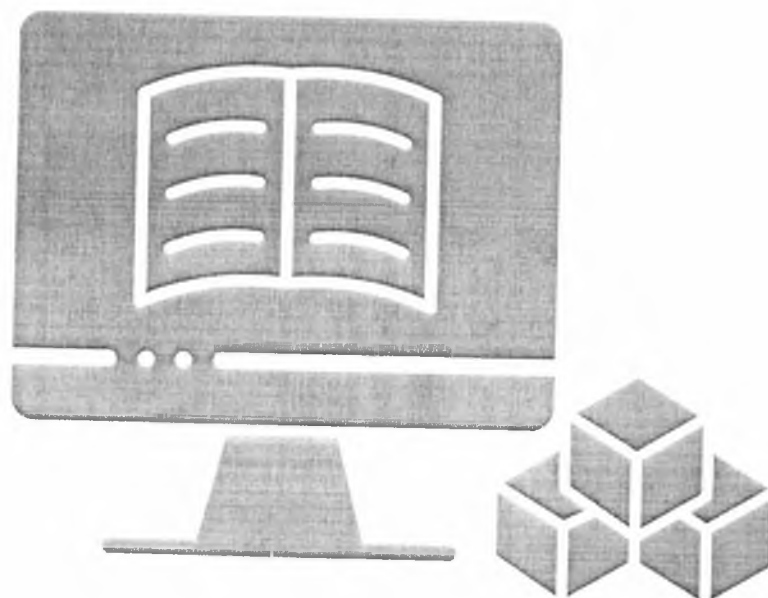


РЕГИОНАЛЬНЫЙ ЭТАП
IX НАЦИОНАЛЬНОГО ЧЕМПИОНАТА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
МАСТЕРСТВА СРЕДИ ЛЮДЕЙ С ИНВАЛИДНОСТЬЮ И ОВЗ «АБИЛИМНИКС»
РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН

Утверждено
руководитель регионального центра
развития движения «Абилимникс» РТ
Ф. Савченко
« 18 » 04 2023г.

КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ
ПО КОМПЕТЕНЦИИ
Инструктор по интеллектуальным видам спорта



1. ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1 Актуальность компетенции

Современное образование нуждается в высококвалифицированных специалистах, умеющих качественно выполнять свою работу, способных учитывать и использовать в своей деятельности инновационные педагогические технологии в области дошкольного и начального школьного образования. В век развития информационных технологий общество и работодатели нуждаются в специалистах, способных разрабатывать и применять игровые технологии и владеть множеством ИКТ-компетенций, в том числе навыками использовать готовые программы для создания обучающих игр. С помощью интерактивных игр возможно обучать дошкольников / младших школьников, формировать у них знания по основным областям (окружающий мир, математика, развитие речи и др.), а также способствовать формированию и повышению общей компьютерной грамотности детей, что очень важно в современном мире.

Инструктор по интеллектуальным видам спорта – специалист, который разрабатывает и занимается продвижением обучающих игр. Профессия «игромастер» подразумевает под собой следующие ключевые навыки:

- создание комфортной, психологически безопасной образовательной интерактивной среды;
- знание работы программного обеспечения, позволяющего играм правильно работать, владение компьютерными технологиями (SMART Notebook, LearningApps);
- знание физиологических и психологических закономерности развития детей дошкольного / начального школьного возраста.

1.2 Профессии по которым участники смогут трудоустроиться после получения данной компетенции

Участник сможет работать внештатным сотрудником дошкольных образовательных организаций, средних образовательных организаций создавая дидактические игры, тренажеры для закрепления изученного ранее в образовательной организации материала. А также являясь самозанятым создавать обучающую IT среду по запросам родителей.

1.3 Ссылка на образовательный и/или профессиональный стандарт (конкретные стандарты)

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>ФГОС Приказ Министерства образования и науки РФ от 25.03.2015 N 272 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 44.02.01 «Дошкольное образование»</p>	<p>ФГОС Приказ Министерства образования и науки РФ от 25.03.2015 N 272 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 44.02.01 «Дошкольное образование»</p>	<p>ФГОС Приказ Министерства образования и науки РФ от 25.03.2015 N 272 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 44.02.01 «Дошкольное образование»</p>
<p>01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 10 января 2017 года N 10н</p>	<p>01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 10 января 2017 года N 10н</p>	<p>01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания» утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 10 января 2017 года N 10н</p>
<p>Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 (ред. от 21.01.2019) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 N 30384)</p>	<p>Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 (ред. от 21.01.2019) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 N 30384)</p>	<p>Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 (ред. от 21.01.2019) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 N 30384)</p>

1.4 Требования к квалификации

Инструктор по интеллектуальным видам спорта разрабатывает игровые дидактические упражнения, дидактические игры, игровые дидактические тренажёры, направленные на развитие познавательных процессов (мышление, речь, воображение, внимание, память) детей дошкольного / начального школьного возраста. Участвует в создании вариативного развивающего образовательного пространства, для закрепления полученного ранее учебного материала в образовательной организации.

Знает специфику дошкольного / начального общего образования, особенности организации образовательной работы с детьми. Имеет представления об общих закономерностях развития ребенка в раннем, дошкольном и младшем школьном возрасте; особенности становления и развития детской деятельности в раннем, дошкольном и младшем школьном возрасте. Владеет методами и приемами, теорией и педагогическими методиками познавательного и личностного развития детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста. Применяет знания при разработке игрового дидактического упражнения использованием ИКТ-оборудования, дидактической игры с использованием ИКТ-оборудования и игрового дидактического тренажера с использованием ИКТ-оборудования.

Владеет ИКТ - компетенциями (SMART Notebook, LearningApps), необходимыми для разработки новых дидактических игр и обучающих тренажеров для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Школьники	Студенты	Специалисты
<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • специфику дошкольного образования; • общие закономерности развития ребенка; • способы и приемы организации познавательного и личностного развития детей; • компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); • возрастные особенности детей дошкольного возраста; • технику безопасности и правила СанПин. 	<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • специфику дошкольного образования; • общие закономерности развития ребенка; • методику познавательного и личностного развития детей; • компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); • особенности психических и познавательных процессов учебно-познавательной деятельности детей дошкольного возраста; • технику безопасности и правила СанПин; 	<p>Должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • специфику начального общего образования; • общие закономерности развития ребенка; • методику познавательного и личностного развития детей; • компьютерные средства обучения (интерактивная доска, интерактивный стол); • особенности психических и познавательных процессов учебно-познавательной деятельности детей школьного возраста; • технику безопасности и правила СанПин;

<p><i>Должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь создавать игровое дидактическое упражнение с использованием ИКТ-оборудования по заданной цели, задачам, образовательной области и возрасту детей; • применять методы и приемы организации деятельности детей в процессе игрового дидактического упражнения с использованием ИКТ-оборудования; • правильно использовать развивающие (дидактические) материалы или компьютерные программы. 	<ul style="list-style-type: none"> • структуру дидактической игры. <p><i>Должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь разрабатывать дидактическую игру с использованием ИКТ-оборудования по заданной цели, задачам, образовательной области и возрасту детей; • применять методы и приемы организации деятельности детей в процессе дидактической игры с использованием ИКТ-оборудования; • правильно использовать развивающие (дидактические) материалы или компьютерные программы. 	<ul style="list-style-type: none"> • структуру игрового дидактического тренажера. <p><i>Должен уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • уметь создавать игровой дидактический тренажер с использованием ИКТ-оборудования по заданной цели, задачам, образовательной области и возрасту детей; • применять методы и приемы организации деятельности детей в процессе использования игрового дидактического тренажера с использованием ИКТ-оборудования; • правильно использовать развивающие (дидактические) материалы или компьютерные программы.
--	--	--

2. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

2.1 Краткое описание задания (единое для школьников, студентов и специалистов)

Конкурсное задание представляет собой серию из 2 практических заданий, рассчитанных в среднем на 6 часов отведенного рабочего времени на каждого участника, и которые должны проводиться в определенной последовательности.

В содержании КЗ определены следующие модули по категориям участников:

Школьники:

1. Разработать игровое дидактическое упражнение по предложенной цели, задачам, возрасту детей дошкольного возраста и одному из направлений (математика, окружающий мир, развитие речи) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).

2. Создание рекламного флаера по продвижению данного игрового дидактического упражнения.

Студенты:

1. Разработать дидактическую игру, по предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и определенному направлению (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).

2. Реклама и продвижение интерактивной дидактической игры (изготовление буклета) при помощи программы Microsoft Publisher.

Специалисты:

1. Разработать игровой дидактический тренажер с использованием ИКТ-оборудования (ноутбук, программное обеспечение LearningApps) по предложенной теме урока с для детей начального школьного возраста.

Реклама и продвижение игрового дидактического тренажера (изготовление web-страницы).

2.2 Структура и описание конкурсного задания

Категория участников	Наименование модуля	Время	Результат
Категория «школьники»	Разработать игровое дидактическое упражнение по предложенной цели,	Разработка игрового дидактического упражнения: 2 час. 30 мин.,	Демонстрация готового игрового дидактического упражнения по

	задачам, возрасту детей дошкольного возраста и одному из направлений (математика, окружающий мир, развитие речи) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).	презентация 15 мин.	предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и одному из направлений (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.).
	Создание рекламного флаера по продвижению данного игрового дидактического упражнения	Разработка флаера: 2 часа	Рекламный флаер
Общее время выполнения конкурсного задания 4ч 45 мин.			
Категория «студенты»	Разработать дидактическую игру, по предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и определенному направлению (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).	Разработка игры: 2 час. 30 мин., презентация 5 мин.	Демонстрация готовой интерактивной дидактической игры по предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и одному из направлений (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.).
	Реклама и продвижение интерактивной дидактической игры (изготовление буклета) при помощи программы Microsoft Publisher	Разработка буклета: 2 часа, представление 5 мин.	Рекламный буклет
Общее время выполнения конкурсного задания 4ч 40 мин.			
Категория «специалисты»	Разработать игровой дидактический тренажер	Разработка игры: 2 час. 30 мин., презентация 15 мин.	

	использованием ИКТ-оборудования (ноутбук, программное обеспечение LearningApps) по предложенной теме урока с для детей начального школьного возраста		
	Реклама и продвижение игрового дидактического тренажера (изготовление web-страницы).	Разработка страницы: 2 часа, представление 5 мин.	Web-страница, готовая к размещению в сети Интернет
Общее время выполнения конкурсного задания 4ч 50 мин.			

2.3 Последовательность выполнения задания

Для категории «Школьник»

Модуль 1. Разработать игровое дидактическое упражнение по предложенной цели, задачам, возрасту детей дошкольного возраста и одному из направлений (математика, окружающий мир, развитие речи) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).

Выполнение задания:

1. Запустить программу SMART Notebook.
2. Самостоятельно придумать задания, подобрать иллюстрации к заданию и разработать игровое дидактическое упражнение с использованием ИКТ-оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook) в соответствии с заданием.
3. Соблюдать правила техники безопасности и санитарные нормы.
4. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать дидактическую игру.
5. Представить экспертной комиссии игровое дидактическое упражнение.

Модуль 2. Создание рекламного флаера по продвижению данного игрового дидактического упражнения

Выполнение задания:

1. Определить целевую аудиторию.
2. Определить цель рекламного флаера.
3. Подобрать информационный контент в соответствии с поставленной целью.
4. Разработать макет флаера.
5. Сверстать рекламный флаер используя пакет прикладных программ Microsoft Office.
6. Сохранить флаер на диске.
7. Распечатать флаер и сдать в готовом виде для использования.
8. Соблюдение техники безопасности и санитарных норм при выполнении задания.
9. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать флаер.

10. Представить экспертной комиссии результат работы.

Для категории «Студент»

Модуль 1. Разработать дидактическую игру, по предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и определенному направлению (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).

1. Запустить программу SMART Notebook.

2. Самостоятельно придумать задания, подобрать иллюстрации к заданию и разработать дидактическую игру с использованием ИКТ-оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook) в соответствии с заданием.

3. Соблюдать правила техники безопасности и санитарные нормы.

4. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать дидактическую игру.

5. Представить экспертной комиссии дидактическую игру.

Модуль 2. Реклама и продвижение интерактивной дидактической игры (изготовление буклета) при помощи программы Microsoft Publisher

1. Определить целевую аудиторию.

2. Определить цель рекламного буклета.

3. Подобрать информационный контент в соответствии с поставленной целью.

4. Разработать макет буклета.

5. Сверстать рекламный буклет используя пакет прикладных программ Microsoft Office.

6. Сохранить буклет на диске.

7. Распечатать буклет и сдать в готовом виде для использования.

8. Соблюдение техники безопасности и санитарных норм при выполнении задания.

9. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать буклет.

10. Представить экспертной комиссии результат работы.

Для категории «Специалист»

Модуль 1. Разработать игровой дидактический тренажер с использованием ИКТ-оборудования (ноутбук, программное обеспечение LearningApps) по предложенной теме урока с для детей начального школьного возраста

1. Открыть браузер.

2. В адресной строке набрать URL адрес сервиса - <https://learningapps.org/>

3. Войти в приложение с помощью полученных логина и пароля, например:

Логин: uzer1

Пароль: Aa!29081974

4. Перейти по вкладке «новые упражнения».

5. Выбрать вид упражнений в соответствии с заданием.

6. Активизировать кнопку «создать новое упражнение».

7. Заполнить карточку упражнения: ввести тему, описать задание, внести раньше заготовленную картинку, заполнить поля со своими заданиями.

8. Выполнить команду «завершить и показать в предварительном просмотре».

9. После тестирования задания выбрать одну из команд: «настроить еще раз» - если необходимо внести изменения или команду «сохранить упражнение».

10. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать игрового дидактического тренажера.

11. Представить экспертной комиссии игровое дидактическое упражнение.

Модуль 2. Реклама и продвижение игрового дидактического тренажера (изготовление web-страницы).

1. Определить целевую аудиторию.
2. Определить цель рекламной web-страницы.
3. Подобрать информационный контент в соответствии с поставленной целью.
4. Разработать макет web-страницы.
5. Создать web-страницу используя пакет прикладных программ Notepad++.
6. Сохранить web-страницу на диске.
7. Сдать в готовом виде для использования.
8. Соблюдение техники безопасности и санитарных норм при выполнении задания.
9. Сообщить экспертам о завершении работы и готовности продемонстрировать web-страницу.
10. Представить экспертной комиссии результат работы.

2.4 30% изменений конкурсного задания

Категория	30% изменений конкурсного задания
Категория «школьники»	<ul style="list-style-type: none"> – цель игрового дидактического упражнения, – задачи игрового дидактического упражнения, – возраст дошкольников, – направление (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.)
Категория «студенты»	<ul style="list-style-type: none"> – цель дидактического упражнения, – задачи дидактического упражнения, – возраст дошкольников, – направление (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.)
Категория «специалисты»	<ul style="list-style-type: none"> - тема урока, - класс.

2.5. Критерии оценивания

Для школьников

Наименование модуля	Задания	Максимальный балл
Разработать дидактическое средство.	Разработать дидактическую игру с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).	50
Реклама и продвижение интерактивного дидактического средства.	Изготовить рекламный буклет с целью, ходом, правилами дидактического упражнения.	50
		100

Модуль 1. Разработать дидактическое средство

Задание	№	Наименование критерий	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработать дидактическую игру, по предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и определенному направлению (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook)	1.	Соблюдение правил конкурса	2	2	
	2.	Соблюдение времени проведения	2	2	
	3.	Соответствие дидактической игры цели основной образовательной программы ДО, задачам, возрасту детей	2	2	
	4.	Реальная достижимость цели	2	2	
	5.	Соответствие дидактической игры задачам	2	2	
	6.	Соответствие дидактической игры возрасту детей	2	2	
	7.	Соблюдение структуры дидактической игры	2	2	
	8.	Соблюдение правил безопасности требований СанПин в процессе работы за компьютером.	2	2	
	9.	Соблюдение санитарных норм и правил безопасности, при демонстрации игры	3	3	
	10.	Использование интерактивных технологий в дидактических играх, т.е. реагирование системы на действие пользователя (<i>гиперссылки, перетаскивание, анимация</i>)	3	3	

11.	Использование мультимедийных технологий, т.е. объединение 3 и более видов информации (<i>аудио, видео, анимация, графика, текст</i>)	3	3	
12.	Наличие справочной информации по игре (игровые правила)	3	3	
13.	Соответствие игры возрастным особенностям детей дошкольного возраста	2	2	
14.	Наличие всех структурных элементов дидактической игры	2	2	
15.	Научность и достоверность информации в игре	2	2	
16.	Логика и смысловое единство содержания игры	2	2	
17.	Творческий подход к демонстрации дидактической игры		3	3
18.	Эмоциональность		3	3
19.	Выразительность и четкость речи		3	3
20.	Общее впечатление		3	3
21.	Дизайн (оформление игры)		3	3
22.	Эргономика (размер, цвет шрифта, расположение)		3	3

Модуль 2. Реклама и продвижение интерактивного дидактического средства

Задание	№	Наименование критерий	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Реклама и продвижение интерактивной дидактической игры (изготовление буклета) при помощи программы Microsoft Publisher	1.	Соблюдение правил конкурса	3	3	
	2.	Соблюдение времени демонстрации буклета.	3	3	
	3.	Соответствие содержания буклета информационному контенту дидактической игры и ее цели.	3	3	
	4.	Использование прикладных программ Microsoft Office при верстке буклета.	3	3	
	5.	Соблюдение правил безопасности требований СанПин в процессе работы за компьютером.	3	3	
	6.	Отсутствие орфографических и пунктуационных ошибок в буклете.	3	3	
	7.	Соответствие рекламного буклета целевой аудитории.	3	3	
	8.	Наличие графического контента в буклете (не менее 5 рисунков, фотографий).	3	3	

9.	Актуальность и достоверность информации.	3	3	
10.	Логика и смысловое единство содержания буклета.	2	2	
11.	Единство стилового решения: в заголовках	3	3	
12.	Единство оформления текстового материала	3	3	
13.	Общее впечатление		3	3
14.	Дизайн (оформление рекламного буклета)		3	3
15.	Цветовое решение соответствие тематике		3	3
16.	Эргономика (размер, цвет шрифта, расположение)		3	3
17.	Доступность информации		3	3

Для студентов

Наименование модуля	Задания	Максимальный балл
Разработать дидактическое средство.	Разработать дидактическую игру с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook).	50
Реклама и продвижение интерактивного дидактического средства.	Изготовить рекламный буклет с целью, ходом, правилами дидактического упражнения.	50
		100

Модуль 1. Разработать дидактическое средство

Задание	№	Наименование критерий	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработать дидактическую игру, по предложенной цели, задачам, возрасту дошкольников и	1.	Соблюдение правил конкурса	2	2	
	2.	Соблюдение времени проведения	2	2	
	3.	Соответствие дидактической игры цели основной образовательной программы ДО, задачам, возрасту детей	2	2	
	4.	Реальная достижимость цели	2	2	
	5.	Соответствие дидактической игры задачам	2	2	

определенному направлению направлению (математика, развитие речи, окружающий мир и пр.) с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение SMART Notebook)	6.	Соответствие дидактической игры возрасту детей	2	2	
	7.	Соблюдение структуры дидактической игры	2	2	
	8.	Соблюдение правил безопасности требований СанПин в процессе работы за компьютером.	2	2	
	9.	Соблюдение санитарных норм и правил безопасности, при демонстрации игры	3	3	
	10.	Использование интерактивных технологий в дидактических играх, т.е. реагирование системы на действие пользователя (<i>гиперссылки, перетаскивание, анимация</i>)	3	3	
	11.	Использование мультимедийных технологий, т.е. объединение 3 и более видов информации (<i>аудио, видео, анимация, графика, текст</i>)	3	3	
	12.	Наличие справочной информации по игре (игровые правила)	3	3	
	13.	Соответствие игры возрастным особенностям детей дошкольного возраста	2	2	
	14.	Наличие всех структурных элементов дидактической игры	2	2	
	15.	Научность и достоверность информации в игре	2	2	
	16.	Логика и смысловое единство содержания игры	2	2	
	17.	Творческий подход к демонстрации дидактической игры		3	3
	18.	Эмоциональность		3	3
	19.	Выразительность и четкость речи		3	3
	20.	Общее впечатление		3	3
	21.	Дизайн (оформление игры)		3	3
	22.	Эргономика (размер, цвет шрифта, расположение)		3	3

Модуль 2. Реклама и продвижение интерактивного дидактического средства

Задание	№	Наименование критерий	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Реклама и продвижение интерактивной дидактической игры (изготовление		Соблюдение правил конкурса	3	3	
	2.	Соблюдение времени демонстрации буклета.	3	3	
	3.	Соответствие содержания буклета информационному контенту дидактической игры и ее цели.	3	3	

буклета) при помощи программы Microsoft Publisher	4.	Использование прикладных программ Microsoft Office при верстке буклета.	3	3	
	5.	Соблюдение правил безопасности требований СанПин в процессе работы за компьютером.	3	3	
	6.	Отсутствие орфографических и пунктуационных ошибок в буклете.	3	3	
	7.	Соответствие рекламного буклета целевой аудитории.	3	3	
	8.	Наличие графического контента в буклете (не менее 5 рисунков, фотографий).	3	3	
	9.	Актуальность и достоверность информации.	3	3	
	10.	Логика и смысловое единство содержания буклета.	2	2	
	11.	Единство стилового решения: в заголовках	3	3	
	12.	Единство оформления текстового материала	3	3	
	13.	Общее впечатление		3	3
	14.	Дизайн (оформление рекламного буклета)		3	3
	15.	Цветовое решение соответствие тематике		3	3
	16.	Эргономика (размер, цвет шрифта, расположение)		3	3
	17.	Доступность информации		3	3

Для специалистов

Наименование модуля	Задания	Максимальный балл
Разработать дидактическое средство.	Разработать игровой дидактический тренажер с использованием ИКТ-оборудования по предложенной теме урока с использованием цифрового оборудования (ноутбук, программное обеспечение LearningApps) для детей начального школьного возраста	52
Реклама и продвижение интерактивного дидактического средства.	Изготовить рекламную web-страницу с целью, ходом, правилами игрового дидактического тренажера.	48
		100

Модуль 1. Разработать дидактическое средство

Задание	№	Наименование критерий	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Разработать игровой дидактический тренажер с использованием ИКТ-оборудования (ноутбук, программное обеспечение LearningApps) по предложенной теме урока для детей начального школьного возраста	1.	Соблюдение правил конкурса	2	2	
	2.	Соблюдение времени проведения	2	2	
	3.	Соответствие цели требованиям основной образовательной программы НОО	2	2	
	4.	Реальная достижимость цели	2	2	
	5.	Соответствие задач цели игрового дидактического тренажера	2	2	
	6.	Наличие соревновательного эффекта	2	2	
	7.	Соответствие задач возрасту детей	2	2	
	8.	Соблюдение структуры и логики построения.	2	2	
	9.	Соблюдение правил безопасности требований СанПин в процессе работы за компьютером.	2	2	
	10.	Соблюдение санитарных норм и правил безопасности, при демонстрации игрового дидактического тренажера	3	3	
	11.	Игровой дидактический тренажер включает в себя не менее трех видов заданий	3	3	
	12.	Все задания соответствуют теме урока	2	2	
	13.	Возможность многократного выполнения заданий	2	2	
	14.	Соответствие игрового дидактического тренажера возрастным особенностям детей дошкольного возраста	2	2	
	15.	Наличие оценки результатов в каждом задании игрового дидактического тренажера	2	2	
	16.	Научность и достоверность информации в игровом дидактическом тренажере, отсутствие ошибок в содержании учебного материала	2	2	
	17.	Игровой дидактический тренажер предполагает практическое применение полученных знаний		2	2
	18.	Творческий подход к демонстрации игрового дидактического тренажера		3	3

	19.	Эмоциональность		3	3
	20.	Алгоритм работы с заданием-тренажером		3	3
	21.	Общее впечатление		3	3
	22.	Дизайн (оформление игрового дидактического тренажера)		3	3
	23.	Эргономика (размер, цвет шрифта, расположение)		3	3

Модуль 2. Реклама и продвижение интерактивного дидактического средства

Задание	№	Наименование критерий	Максимальные баллы	Объективная оценка (баллы)	Субъективная оценка (баллы)
Реклама и продвижение игрового дидактического тренажера изготовление web-страницы		Соблюдение правил конкурса	3	3	
	2.	Соблюдение времени разработки web-страницы.	3	3	
	3.	Соответствие содержания web-страницы информационному контенту игрового дидактического тренажера и его цели.	3	3	
	4.	Использование прикладных программ Notepad++ при создании web-страницы.	3	3	
	5.	Соблюдение правил безопасности требований СанПин в процессе работы за компьютером.	3	3	
	6.	Отсутствие орфографических и пунктуационных ошибок в web-странице.	3	3	
	7.	Соответствие рекламной web-страницы целевой аудитории.	3	3	
	8.	Наличие графического	3	3	

		контента в web-странице (не менее 5 рисунков, фотографий).			
9.		Актуальность и достоверность информации.	3	3	
10.		Логика и смысловое единство содержания web-страницы.	2	2	
11.		Единство стилей внешнего интерфейса web-страницы	3	3	
12.		Единство оформления текстового материала	3	3	
13.		Общее впечатление		3	3
14.		Дизайн (оформление рекламной web-страницы)		3	3
15.		Цветовое решение соответствия тематике		3	3
16.		Эргономика (размер, цвет шрифта, расположение)		3	3
17.		Доступность информации		3	3

3. ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ, ИНСТРУМЕНТОВ И РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ

3.1 Перечень оборудования и материалов для категории школьников

Наименование	Характеристики материалов, инструментов, оборудования	Единица измерения	Количество шт./компл.
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ИНСТРУМЕНТОВ НА 1 УЧАСТНИКА			
Бумага офисная формата А4	На усмотрение организатора	упаковка	1
Ручки шариковые	На усмотрение организатора	Шт.	1
ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1 УЧАСТНИКА			
Ноутбук с программами SMART, Microsoft Office, Word	На усмотрение организатора	Шт.	1
Компьютерная мышь	На усмотрение организатора	Шт.	1
Наушники и/или Гарнитура для ПК	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стол деревянный 1200х600 мм	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стул	На усмотрение организатора	Шт.	1
Флешка 2-4 Гб	На усмотрение организатора	Шт.	1
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ИНСТРУМЕНТОВ НА 1 ЭКСПЕРТА			
Бумага 500 листов А4	На усмотрение организатора	упаковка	1
Ручка шариковая	На усмотрение организатора	Шт.	1
Флешка	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стол деревянный 1200х600 мм	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стул	На усмотрение организатора	Шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (оборудование)			
МФУ А4 лазерное, чёрно-белое	На усмотрение организаторов	Шт.	1
Компьютер для демонстрации результатов выполнения задания	На усмотрение организатора	Шт.	1
Компьютерная мышь	На усмотрение организатора	Шт.	1
Проектор	На усмотрение организатора	Шт.	1
Колонки	На усмотрение организатора	Шт.	1
Интерактивная доска	На усмотрение организатора	Шт.	1
Маркер для интерактивной доски	На усмотрение организатора	Шт.	1
Многопользовательский интерактивный стол ActivTable с программным обеспечением	На усмотрение организатора	Шт.	1
Документ-камера	На усмотрение организатора	Шт.	1

3.2 Перечень оборудования и материалов для категории студентов

Наименование	Характеристики материалов, инструментов, оборудования	Единица измерения	Количество шт./компл.
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ИНСТРУМЕНТОВ НА 1 УЧАСТНИКА			
Бумага офисная формата А4	На усмотрение организатора	упаковка	1
Ручки шариковые	На усмотрение организатора	Шт.	1
ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1 УЧАСТНИКА			
Ноутбук с с программами SMART, Microsoft Office, Word	На усмотрение организатора	Шт.	1
Компьютерная мышь	На усмотрение организатора	Шт.	1
Наушники и/или Гарнитура для ПК	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стол деревянный 1200x600 мм	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стул	На усмотрение организатора	Шт.	1
Флешка 2-4 Гб	На усмотрение организатора	Шт.	1
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ИНСТРУМЕНТОВ НА 1 ЭКСПЕРТА			
Бумага 500 листов А4	На усмотрение организатора	упаковка	1
Ручка шариковая	На усмотрение организатора	Шт.	1
Флешка	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стол деревянный 1200x600 мм	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стул	На усмотрение организатора	Шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (оборудование)			
МФУ А4 лазерное, чёрно-белое	На усмотрение организаторов	Шт.	1
Компьютер для демонстрации результатов выполнения задания	На усмотрение организатора	Шт.	1
Компьютерная мышь	На усмотрение организатора	Шт.	1
Проектор	На усмотрение организатора	Шт.	1
Колонки	На усмотрение организатора	Шт.	1
Интерактивная доска	На усмотрение организатора	Шт.	1
Маркер для интерактивной доски	На усмотрение организатора	Шт.	1
Многопользовательский интерактивный стол ActivTable с программным обеспечением	На усмотрение организатора	Шт.	1
Документ-камера	На усмотрение организатора	Шт.	1

3.3 Перечень оборудования и материалов для категории специалистов

Наименование	Характеристики материалов, инструментов, оборудования	Единица измерения	Количество шт./компл.
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ИНСТРУМЕНТОВ НА 1 УЧАСТНИКА			
Бумага офисная формата А4	На усмотрение организатора	упаковка	1
Ручки шариковые	На усмотрение организатора	Шт.	1
ПЕРЕЧЕНЬ ОБОРУДОВАНИЯ НА 1 УЧАСТНИКА			
Ноутбук с программами SMART, Notepad++, Word	На усмотрение организатора	Шт.	1
Компьютерная мышь	На усмотрение организатора	Шт.	1
Наушники и/или Гарнитура для ПК	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стол деревянный 1200х600 мм	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стул	На усмотрение организатора	Шт.	1
Флешка 2-4 Гб	На усмотрение организатора	Шт.	1
ПЕРЕЧЕНЬ РАСХОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ, ИНСТРУМЕНТОВ НА 1 ЭКСПЕРТА			
Бумага 500 листов А4	На усмотрение организатора	упаковка	1
Ручка шариковая	На усмотрение организатора	Шт.	1
Флешка	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стол деревянный 1200х600 мм	На усмотрение организатора	Шт.	1
Стул	На усмотрение организатора	Шт.	1
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКИ (оборудование)			
МФУ А4 лазерное, чёрно-белое	На усмотрение организаторов	Шт.	1
Компьютер для демонстрации результатов выполнения задания	На усмотрение организатора	Шт.	1
Компьютерная мышь	На усмотрение организатора	Шт.	1
Проектор	На усмотрение организатора	Шт.	1
Колонки	На усмотрение организатора	Шт.	1
Интерактивная доска	На усмотрение организатора	Шт.	1
Маркер для интерактивной доски	На усмотрение организатора	Шт.	1
Многопользовательский интерактивный стол ActivTable с программным обеспечением	На усмотрение организатора	Шт.	1
Документ-камера	На усмотрение организатора	Шт.	1

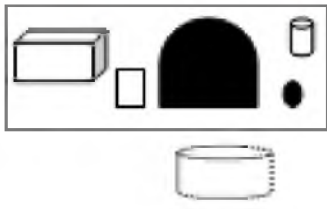

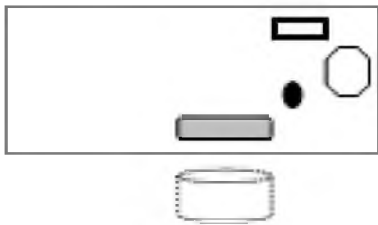








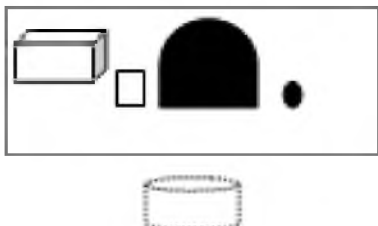



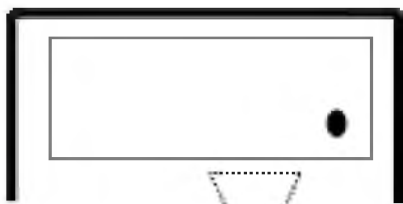

4. СХЕМЫ ОСНАЩЕНИЯ РАБОЧИХ МЕСТ С УЧЕТОМ ОСНОВНЫХ НОЗОЛОГИЙ

4.1 Минимальные требования к оснащению рабочих мест с учетом основных нозологий

	Площадь, м.кв.	Ширина прохода между рабочими местами, м.	Специализированное оборудование, количество
Рабочее место участника с нарушением слуха	1,2 метра	1,2 метра	1. Портативная информационная индукционная система «Исток А2» с радиомикрофоном на стойке. 2. Рекомендуемый комплект оснащения учебной аудитории, в которой обучаются студенты с нарушениями слуха: - радио-класс, аудиотехника (акустический усилитель и колонки), - видеотехника (мультимедийный проектор, телевизор), электронная доска, документ-камера.
Рабочее место участника с нарушением зрения	1,2 метра	1,2 метра	1. Программа экранного увеличения. 2. Стационарный электронный увеличитель. 3. Ручное увеличивающее устройство (портативная электронная лупа).
Рабочее место участника с нарушением ОДА	1,2 метра	1,2 метра	Персональный компьютер, оснащенный выносными компьютерными кнопками и специальной клавиатурой; персональный компьютер, оснащенный ножной или головной мышью и виртуальной экранной клавиатурой, персональный компьютер, оснащенный компьютерным джойстиком или компьютерным роллером и специальной клавиатурой
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями	2	0,6	
Рабочее место участника с ментальными нарушениями	2	0,6	

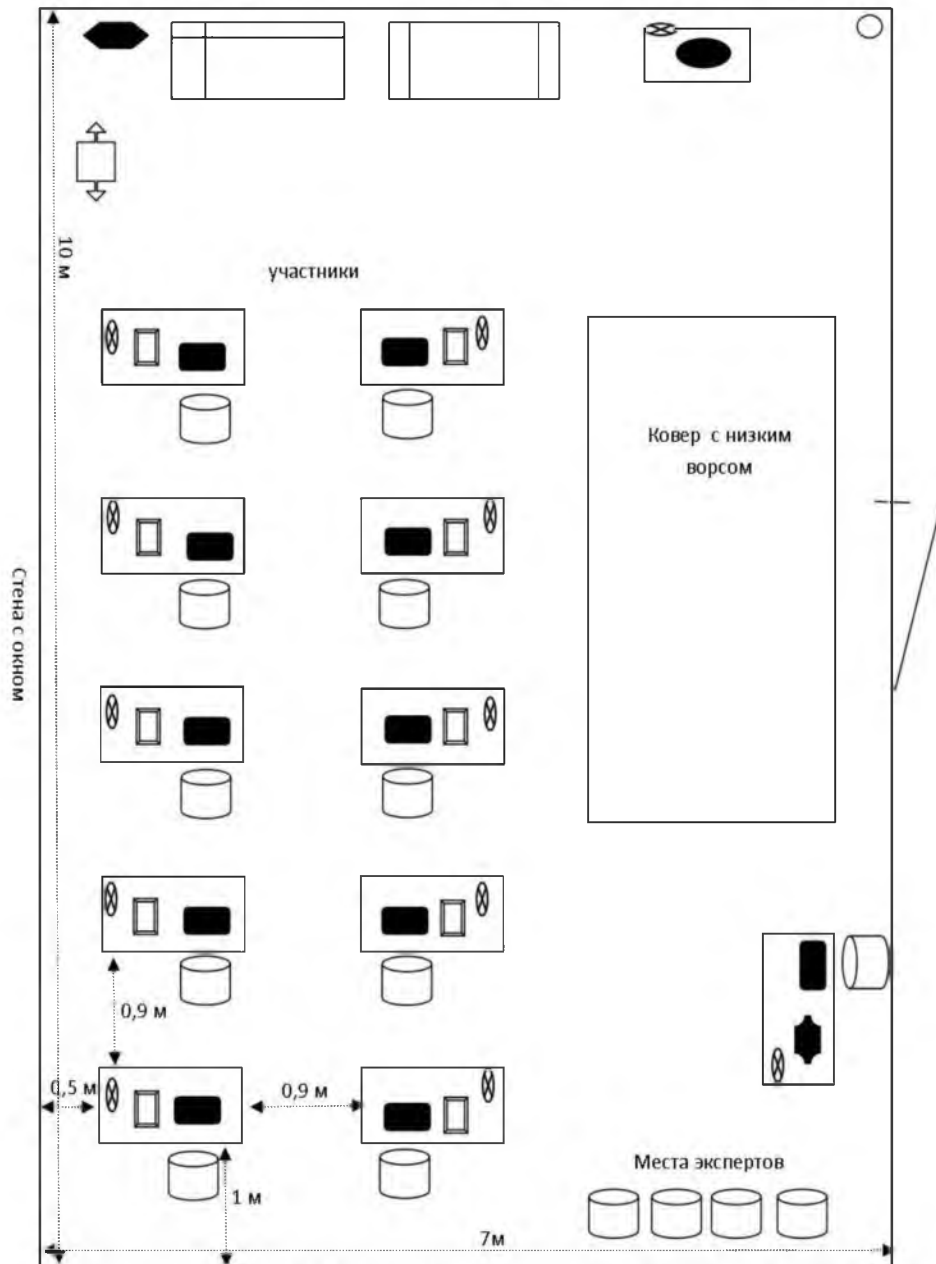
4.2 Графическое изображение рабочих мест с учетом основных нозологий

Схема рабочего места на 1 участника

Рабочее место участника с нарушением слуха		Условные обозначения:	
			Стол с высоким бортиком
Рабочее место участника с нарушением зрения			Ноутбук
			Комп. мышь
			Стул
			Контейнер для раздаточных материалов
			Информационная индуктивная система для слабослышащих
			Дисплей с использованием системы Брайля
			Панель для печати
			Увеличительное стекло, лупа
Рабочее место участника с нарушением ОДА			Стол, клавиатура с высокими кнопками
			Полукруглый стол
			Стул с высокой спинкой
Рабочее место участника с соматическими заболеваниями, с ментальными нарушениями			Чаша для мыши

4.3 Схема застройки площадки соревнований на 10 мест

Схема застройки конкурсной площадки компетенции «Дошкольное воспитание» на 10 человек



Условные обозначения:

- | | | | |
|-------------------------------------|--|--|--|
| Стул с высокой спинкой | | Стеллаж специализированного оборудования (информационная индукционная система для слабослышащих, читающая машинка, электронный увеличитель, специализированная клавиатура и т.д. по количеству участников) | |
| Стол 1,2мх0,6м с высокими бортиками | | Стеллаж для спортивного оборудования | |
| Ноутбук | | Огнетушитель | |
| МФУ А4 лазерное, ч/б | | Тулбокс с расходными материалами | |
| Кулер для воды и стаканчики | | | |
| Магнитофон с флешкой | | | |
| Тайминг | | | |
| Вешалка | | | |

5. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

5.1. Общие требования охраны труда и техники безопасности

5.1.1 К участию в конкурсе допускаются лица, прошедшие инструктаж на рабочем месте, обученные безопасным приемам работы, знающие настоящую инструкцию.

5.1.2 Участник четко выполняет инструкцию об охране жизни и здоровья и технике безопасности.

5.1.3 Участник обязан соблюдать правила пожарной безопасности.

5.1.4 Участник должен соблюдать правила поведения, расписание и график проведения конкурсного задания, установленные режимы труда и отдыха.

5.1.5 В процессе работы возможно воздействие следующих опасных и вредных факторов:

- поражение электрическим током при неисправном электрооборудовании в помещении;
- нарушение остроты зрения при недостаточной освещенности, а также при неправильном пользовании интерактивной доской.

5.1.6. При неисправности оборудования – прекратить работу и сообщить об этом главному эксперту или организаторам.

5.2 Требования охраны труда перед началом работы

5.2.1 Участник должен проверить состояние рабочего места в помещении.

5.2.2 Внимательно изучить содержание и порядок проведения практического конкурсного задания, а также безопасные приемы его выполнения.

5.2.3 При обнаружении каких-либо неисправностей: фрамуг, дверей, светильников, розеток, выключателей, мебели и т.д., к работе не приступать, немедленно сообщить об этом главному эксперту, организаторам. Приступать к работе только после устранения неполадок и разрешения эксперта.

5.3 Требования охраны труда во время работы

5.3.1 Обеспечивать безопасное выполнение и демонстрацию конкурсного задания.

5.3.2 Оперативно извещать организаторов о каждом несчастном случае.

5.3.3 Во время работы не отвлекаться и не отвлекать других участников посторонними разговорами.

5.3.4 Свое рабочее место содержать в чистоте и порядке. Обеспечить безопасное хранение режущих и других опасных предметов (ножницы, иголки, кнопки и прочее). Ножницы для работы на занятиях должны быть с тупыми концами.

5.3.5 Не закалывать иголками, булавками свою одежду, не держать в карманах бьющиеся и острые предметы, носить обувь только на низком каблуке.

5.3.6 Не допускать на свое рабочее место лиц, не имеющих отношения к конкурсному заданию.

5.3.7 При движении в помещении, а также при ходьбе на улице, быть внимательными. Остерегаться скользких мест и неровностей.

5.3.8 Строго выполнять все указания членов жюри при проведении конкурсных заданий, самостоятельно не предпринимать никаких действий.

5.4 Требования охраны труда по окончании работы

5.4.1 Выключить все демонстрационные и электронагревательные приборы.

5.4.2 Привести в порядок рабочее место, сложить все материалы, приспособления и канцтовары в отведенное для них место.

5.4.3 Сдать рабочее место членам жюри.

5.4.4 Тщательно вымыть руки с мылом.

5.4.5 Проветрить помещения, закрыть окна, фрамуги и выключить свет.

5.5 Требования охраны труда в аварийных ситуациях

5.5.1. В случае пожара, аварии и др. стихийных бедствий участник принимает меры по спасению, докладывает организаторам и четко выполняет их указания.

5.5.2. При несчастном случае или внезапном заболевании необходимо в первую очередь прекратить конкурсное задание, сообщить о случившемся членам жюри, которые должны принять мероприятия по оказанию первой помощи пострадавшим, вызвать медицинского работника, скорую помощь, при необходимости отправить пострадавшего в ближайшее лечебное учреждение.

5.6 Ответственность

5.6.1 Участник несет ответственность за выполнение настоящей инструкции в соответствии с действующим законодательством.

5.6.2 Ответственность за несчастные случаи, происшедшие в помещении для проведения конкурсных заданий несут лица, как непосредственно нарушившие правила

безопасной работы, так и лица административно-технического персонала, которые не обеспечили:

- выполнение организационно-технических мероприятий, предотвращающих возможность возникновения несчастных случаев;
- соответствие рабочего места требованиям охраны труда.

5.6.3 Виновные в нарушении правил охраны труда, техники безопасности привлекаются к ответственности в соответствии Регламентом чемпионата.

5.7 Общие требования для экспертов чемпионата

5.7.1 К работе в качестве эксперта допускаются лица не моложе 18 лет, прошедшие инструктаж по охране труда.

5.7.2 Эксперт проводит с участниками чемпионата инструктаж по охране труда с учетом специфики выполняемой работы, осуществляет контроль знаний норм требований охраны труда.

5.7.3 Эксперт должен соблюдать правила поведения, расписание и график проведения конкурсного задания, установленные режимы труда и отдыха.

5.7.4 В процессе работы возможно воздействие следующих опасных и вредных факторов:

- поражение электрическим током при неисправном электрооборудовании в помещении;
- нарушение остроты зрения при недостаточной освещенности, а также при неправильном пользовании интерактивной доской.

3.7.5 В помещении для проведения конкурсного задания должна быть медицинская аптечка с набором необходимых медикаментов и перевязочных средств.

В аптечке должны быть опись медикаментов и инструкция по оказанию первой медицинской помощи пострадавшим.

5.7.6 Эксперты обязаны соблюдать правила пожарной безопасности, знать места расположения первичных средств пожаротушения.

5.7.7 Эксперт осуществляет контроль за работоспособностью оборудования. При неисправности оборудования – прекратить работу и сообщить об этом организаторам.

5.7.8 Тщательно проверить все помещения, эвакуационные пути и выходы на соответствие их требованиям пожарной безопасности, а также убедиться в наличии и исправности первичных средств пожаротушения, связи и пожарной автоматики.

5.7.9 Перед началом работы следует убедиться в исправности электропроводки, выключателей, штепсельных розеток, наличии заземления компьютера, его работоспособности.

5.7.10 Эксперт несет личную ответственность за соблюдение требований охраны труда участниками чемпионата.

5.8 Требования охраны труда в аварийных ситуациях

5.8.1 При получении травмы немедленно оказать первую помощь пострадавшему, сообщить об этом ответственному лицу, при необходимости отправить пострадавшего в лечебное учреждение.

5.8.2 При возникновении пожара необходимо прекратить работу, отключить электрооборудование; сообщить о пожаре ответственному лицу и вызвать пожарную охрану, приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.

5.9 Ответственность

5.9.1 Эксперт несет ответственность за выполнение настоящей инструкции в соответствии с действующим законодательством.

5.9.2 Ответственность за несчастные случаи, происшедшие в помещении для проведения конкурсных заданий несут лица, как непосредственно нарушившие правила безопасной работы, так и лица административно-технического персонала, которые не обеспечили:

- выполнение организационно-технических мероприятий, предотвращающих возможность возникновения несчастных случаев;

- соответствие рабочего места требованиям охраны труда.

5.9.3 Эксперты, допустившие невыполнение или нарушение требований охраны труда, привлекаются к ответственности в соответствии Регламентом чемпионата.