

Положение о Республиканском конкурсе «Мозаика дидактических игр - 2019»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет и регулирует порядок организации и проведения республиканского конкурса «Мозаика дидактических игр - 2019» (далее - Конкурс). Положение устанавливает требования к его участникам и представляемым на Конкурс материалам, регламентирует порядок представления конкурсных материалов, процедуру и критерии их оценивания, порядок определения победителей, призёров и их награждение.

1.2. Конкурс направлен на выявление инновационных идей по использованию IT-технологий при создании дидактических игр как активного инструмента обучения, соответствующего новым требованиям ФГОС и современным представлениям о предметной и игровой среде детства.

1.3. Организатором Конкурса является Автономное учреждение Удмуртской Республики «Региональный центр информатизации и оценки качества образования».

1.4. В Конкурсе могут принимать участие педагогические работники образовательных организаций.

1.5. Общее руководство подготовкой и проведением Конкурса осуществляет организационный комитет, состоящий из представителей организации-учредителя Конкурса. Оргкомитет формирует экспертную комиссию, осуществляет руководство и координацию работы всех организаторов и участников Конкурса. Оргкомитет Конкурса осуществляет общий контроль за ходом Конкурса и, при необходимости, вносит в него корректировки.

2. Регламент проведения конкурса

2.1. Конкурс проводится с **01 ноября 2018 года по 30 апреля 2019 года.**

- Подготовительный этап: с **01 октября по 01 февраля.**
- Прием работ: с **02 по 15 февраля.**
- Проверка работ экспертной комиссией и подведение итогов: с **16 по 28 февраля.**
- Очный этап, финал конкурса: **март-апрель**

2.2. Списки победителей размещаются на сайте «IT конкурсы» по адресу <http://konkurs.ciur.ru/> до 30 апреля 2018 г.

3. Предмет Конкурса

3.1. Предметом конкурса являются авторские разработки дидактических игр (далее - работы). На конкурс не принимаются разработки уже изданных игр. Работа, представленная на Конкурс, должна быть направлена на активизацию познавательной и коммуникативной деятельности обучающихся, систематизацию их знаний в различных предметных областях.

3.2. Конкурс проводится в 2-х номинациях:

3.3.1. «Настольная дидактическая игра». Номинация включает разработки настольных дидактических игр, выполненных при помощи графических редакторов.

3.3.2. «Мультимедийная дидактическая игра». Номинация включает разработки дидактических игр, выполненных в различных компьютерных программах.

4. Процедура оценки конкурсных работ

4.1. На Конкурс принимаются разработки дидактических игр в заданных номинациях. Игра может быть выполнена в любой, удобной для конкурсанта программе.

4.2. Работы принимаются в электронном виде, в архивированном файле. Имя архива - ФИО автора.

4.3. Архивированный файл должен содержать:

- Данные о работе, представленной на конкурс, см. Приложение №1;
- Требования к содержанию работы, см. Приложение №2

4.4. К работе обязательно прилагается сканированная копия чека об оплате в формате JPG, размером не более 2 Мбайт.

4.5. Автором работы должен быть только один человек, который может представить на конкурс несколько работ, но при этом каждая из работ регистрируется и оплачивается отдельно.

4.6. Работы должны соответствовать следующим критериям:

- оригинальность содержания дидактической игры;
- практическая значимость и новизна;
- аттрактивность игры;
- доступное описание правил игры;
- креативность разработанной концепции и стратегии игры;
- уровень дизайнерского оформления игры;
- технологичность, т.е. возможность использования для тиражирования.

4.7. По каждому критерию экспертной комиссией будет выставлена оценка по шкале от нуля до трех баллов. Каждую конкурсную работу проверяют два эксперта. В случае расхождения в оценках к проверке привлекается третий эксперт. После проверки конкурсной работы всеми экспертами, подсчитывается средний балл.

4.8. В состав экспертов Конкурса входят специалисты в области образования, педагогические работники высокой квалификации, осуществляющими педагогическую и научно-педагогическую работу в образовательных организациях.

4.9. Оргкомитет Конкурса оставляет за собой право отклонить конкурсные заявки и материалы, не соответствующие требованиям или поданные позднее указанного времени.

4.10. Поступившие конкурсные работы не рецензируются и не возвращаются. Организаторы Конкурса оставляют за собой право некоммерческого использования присланных на Конкурс работ.

5. Порядок регистрации и приема работ

5.1 Каждый участник конкурса представляет свою работу в указанные данным положением сроки. На сайте <http://konkurs.ciur.ru/> участник должен выбрать конкурс «Мозаика дидактических игр - 2019», зарегистрироваться и прикрепить архивированный файл, заполнив и отправив отобразившуюся форму. В ответ участнику по электронной почте придет письмо об успешном прохождении регистрации.

5.2 В случае технических проблем с отправкой конкурсного материала на сайт, работы принимаются на электронных носителях по адресу: 426057, Удмуртская Республика, г. Ижевск, ул. Ленина, 16, каб. 203.

6. Работа с персональными данными участников Конкурса

6.1. Персональные данные субъектов хранятся в виде «Фамилия, имя, отчество» в течение года, в который проводится конкурс, с целью выдачи электронных сертификатов участникам.

6.2. Список участников конкурсов публикуется в открытом доступе на сайте «IT-конкурсы», в разделе «Скачать сертификат», с целью загрузки электронных сертификатов участниками и хранится там до публикации списка конкурсов на следующий учебный год.

6.3. Список финалистов конкурсов публикуется в открытом доступе на сайте «IT-конкурсы», в разделе «Новости», с целью информирования участников финала конкурсов.

6.4. Список победителей конкурсов публикуется в открытом доступе на сайте «IT-конкурсы», в разделе «Новости», с целью информирования об итогах конкурса.

6.5. Работы победителей и призеров конкурсов публикуются в открытом доступе на сайте, в разделе «Архив работ победителей Республиканских IT-конкурсов», с целью распространения передового педагогического опыта и лучших образцов образовательной практики.

6.6. Участник конкурса, пройдя электронную регистрацию на сайте, принимает условия работы с его персональными данными.

7. Награждение победителей и поощрение участников Конкурса

7.1. Все участники Конкурса получают сертификаты в электронном виде.

7.2. В каждой номинации конкурса определяется не менее трех призовых мест.

7.3. Победители награждаются ценными подарками и дипломами Конкурса. Лучшие настольные игры будут отпечатаны в типографии с редакцией дизайнера и представлены в виде призового фонда.

7.4. Денежный взнос для участия в конкурсе - 350 рублей за каждую работу.

7.5. Денежный взнос необходимо произвести через банк с пометкой: *для конкурса «Мозаика дидактических игр - 2019».*

ОБЯЗАТЕЛЬНО при оплате указывайте фамилию и имя участника Конкурса, за которого производится оплата!

Реквизиты банка

ОГРН 1111841008828

ИНН 1841019516

КПП 184101001

КБК 00000000000000000130

р/с 40601810500003000001 Отделение-НБ Удмуртская Республика г. Ижевск

(Минфин Удмуртии (АУ УР «РЦИ и ОКО», л/с 30874730320)

БИК 049401001

ОКТМО 94701000

Приложение №1

Данные о работе, представленной на конкурс

ФИО автора	
Образовательная организация	
Город/Район/Село	
Должность	
Название игры	
Номинация	
Краткое описание	

Приложение №2

Требования к содержанию работы

Настольная дидактическая игра	Мультимедийная дидактическая игра
Название игры	Название игры
Учебный предмет	Учебный предмет
Возраст участников игры (от/до)	Возраст участников игры (от/до)
Краткая аннотация игры	Краткая аннотация игры
Дидактическая задача	Дидактическая задача
Игровая задача	Игровая задача
Планируемые результаты, универсальные учебные действия (УУД)	Планируемые результаты, универсальные учебные действия (УУД)
Вид игры (формирующая, закрепляющая, развивающая)	Вид игры (формирующая, закрепляющая, развивающая)
Инструкция для воспроизведения игры	Инструкция для воспроизведения игры
Количество участников (от/до)	Количество участников (от/до)
Легенда игры	Легенда игры
Правила игры	Правила игры
Необходимые игровые атрибуты	Игровые атрибуты (по необходимости)
Концепция и стратегия игры (краткое описание)	Концепция и стратегия игры (краткое описание)
Макеты дизайнерского оформления игры (исходные электронные файлы, содержащие, в зависимости от замысла автора: эскизы карточек, игрового поля, игровых элементов, упаковки, обложка для дисков. и т.д.)	Демонстрационная версия игры, а также файлы интерактивной игры, представленные в исходном формате компьютерных программ, в которых игра выполнена
Необходимое оборудование	Необходимое оборудование и программное обеспечение
Презентация для защиты разработанного проекта настольной игры	