

**Конкурсы педагогического и IT-мастерства
для работников образовательных организаций Удмуртской Республики в 2016 г.
Информационная справка**

В 2016 г. в Удмуртской Республике прошел юбилейный 10-й конкурсный сезон для педагогов, организованный АУ УР «РЦИ и ОКО», под эгидой Министерства образования и науки УР.

Конкурсы педагогического IT-мастерства проходят в Удмуртии с 2007 г. Их цель - повышения мотивации учителей к активному использованию современных информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе. В 10-летнем конкурсном марафоне приняли участие 3325 педагогов, из них более 2563 человек стали участниками конкурса «Планета открытий».

В этом году участие в шести конкурсах приняли более 700 учителей, воспитателей, педагогов организаций дополнительного образования, библиотекарей и методистов из всех городов и большинства районов. Конкурсные заявки отправили два учителя из Татарстана.

Республиканские конкурсы. 2016 г.

№	Название	Цель конкурса	Кол-во работ	Кол-во участников
1	Ежегодный конкурс «Планета открытий – 2016»	Популяризация новых результативных форм и методов воспитания; содействие развитию профессиональной компетентности педагогов, активно использующих новые информационно-коммуникационные технологии; актуализация интеллектуальных и творческих способностей педагогов.	314	343
2	Конкурс видео «Свет! Камера! Мотор!»	Развитие творческой инициативы педагогов в использовании информационно-коммуникационных технологий в исследовательской деятельности.	61	98
3	Конкурс краеведческих исследовательских проектов «Эскерчи»	Развитие творческого потенциала педагогов, содействие эффективному использованию информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности.	46	73
4	Конкурс виртуальных выставок «Интерактив!»	Содействие эффективному использованию информационно-коммуникационных технологий в деятельности библиотек и музеев	60	83

		(музейных комнат) образовательных организаций.		
5	Конкурс «Гр@жданин»	Повышение востребованности государственных и муниципальных услуг в электронном виде на Региональном портале государственных и муниципальных услуг Удмуртской Республики.	30	30
6	Конкурс «Мозаика дидактических игр»	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.	69	77
ИТОГО			580	704



Для участников конкурсов проведены семинары «Готовимся к конкурсу «Планета открытий» (участвовали 80 человек) и «Готовимся к конкурсам IT-мастерства» (55 человек), «Дидактическая игра как педагогическая технология» (40 человек). Мастер-классы для слушателей проводили специалисты АУ УР «РЦИ и ОКО» и победители конкурсов прошлых лет.

Ежегодный конкурс «Планета открытий» - по-прежнему самый популярный среди учителей, в фокусе – разработки уроков с использованием современных ИКТ.

В этом году в «Планете открытий» появились три новые номинации: основная – «Урок с гаджетами», специальные – для работников дошкольных организаций и организаций дополнительно образования детей.



Участники конкурса «Планета открытий - 2016» представили свои разработки в четырех основных и двух дополнительных номинациях:

- «Урок (занятие) с использованием современных информационно-коммуникационных технологий» - 186 работ;
- «Дистанционный урок (занятие)» - 47 работ;
- «Урок (занятие) с использованием образовательных решений Лего» - 21 работа;
 - «Урок с использованием гаджетов» - 20 работ;
 - «Вдохновение IT» (для работников организаций дополнительного образования) – 6 работ;
 - «IT-успех» (для работников дошкольных образовательных организаций) – 34 работы.

Статистика по конкурсу «Планета открытий - 2016»

Предметные секции	Кол-во работ	Кол-во призовых работ	Процент призовых от общего кол-ва работ, %
Математика и информатика	55	5	9,1
<i>в т.ч. уроки с ЛЕГО (робототехникой)</i>	<i>21</i>	<i>4</i>	<i>16,7</i>
Дошкольное образование	40	3	7,5
Начальная школа	38	1	2,6
Естественные науки	36	2	5,6
Филологические цикл	30	1	3,3

Иностранные языки	29	1	3,4
Общественные науки	23	1	4,3
Воспитательная работа	17		
Искусство	12		
Дополнительное образование	6		
Технология	8		
Физическая культура	5		
Интегрированные уроки	15		
ИТОГО	314	18	5,7

Эксперты отметили высокую инновационность уроков в «Уроках с гаджетами», «Дистанционных уроках», «Уроках с Лего». В то же самое время снизилось качество работ в «Уроках с современными ИКТ» - самой массовой номинации. «Урок с ИКТ» - своеобразная «проба пера» для учителей, участвующих в конкурсах впервые.

В большинстве случаев технологические карты уроков, цели и результаты урока прописаны подробно и педагогически грамотно, что доказывает освоение и внедрение в работу ФГОС общего образования.

Конкурсанты используют на уроках различные средства ИКТ: ПК, интерактивные доски, наборы роботехники; различные платформы дистанционного обучения (Moodle, Stepic), приложения для мобильных устройств, конечно, любимые всеми сервисы Web 2.0 (Prezi, Learning Apps и др.)

Конкурс «Свет! Камера! Мотор!»

2016 г. – Год кинематографа в РФ. Поэтому появился конкурс видеороликов (социальной рекламы), посвящённых социальной проблематике (безопасности в школе и дома, выбору будущей профессии, здоровому образу жизни). Учителя могли попробовать свои силы в роли режиссеров, сценаристов, специалистов монтажа, даже актеров.

На конкурс были представлены как игровые, так и мультипликационные ролики. Большинство работ от творческих коллективов педагогов и обучающихся. Во многих роликах виден творческий и профессионально-рекламный подход: четкая композиция, продуманный сюжет, гармонично подобранная фоновая музыка, качественный монтаж).

Конкурс «Эскерчи» (удм. исследователь)

Впервые проведены конкурсы локальных и сетевых краеведческих проектов. Проекты касались истории, литературной жизни края, известных земляков, этнографии, географического и духовного краеведения.

Сетевые проекты оказались наиболее интересны. Большинство из них проведено в конце 2015 – начале 2016 г. Площадкой выбраны сайты и блоги

педагогов, сетевое сообщество педагогов. Участниками проекта-победителя стали учащиеся начальных классов Удмуртии и нескольких городов России.

Локальные проекты выглядят на фоне сетевых несколько слабее. Во многих локальных проектах не выдержана технология учебной проектной деятельности, не прописаны этапы, часто вместо проекта присылались исследовательские работы. Видна необходимость предварительных семинаров и консультаций перед подобными конкурсами.

Конкурс «Интерактив»

В конкурсе виртуальных выставок приняли участие работники библиотек и школьных музеев (музейных комнат). Для создания выставок использовались конструкторы сайтов, блоги, сервисы для создания презентаций и интерактивных картинок, ментальных карт. Несколько работ созданы в Sferika – сервисе эффектных виртуальных туров из панорамных фотографий. Библиотекари применяют знания, полученные на обучении в РЦИиОКО (использование конструкторов сайтов, интерактивных презентаций и т.д.)

Конкурс «Гр@жданин»

По предложению Агентства информатизации и связи УР проведен конкурс «Гр@жданин». Цель конкурса – популяризировать Региональный портал государственных и муниципальных услуг УР. Участники конкурса представили разработки мероприятий для разных аудиторий: учеников начальной школы, старшеклассников, родителей. ИКТ использовались в качестве ресурса для создания иллюстративных материалов и опросов. Использовались конструкторы сайтов, сервисы онлайн-презентаций и др. Из лучших работ конкурса планируется создание небольшой методички для учителей школ республики.

Конкурс «Мозаика дидактических игр»

Дидактические игры делают урок интересным для детей, эффективно решающим образовательные задачи. Более 70 педагогов республики представили экспертам разработки дидактических игр для детей разных возрастов, которые помогают легче усвоить новый материал, вызывают живой интерес к учебе.

На подготовительном семинаре слушатели, работая в группах, практиковались в создании игр. Знакомые настольные игры преобразовывали в дидактические, применимые на уроках истории, информатики, русского языка. Творческие группы педагогов защищали проекты, созданные на семинаре-практикуме: словесное домино, квест-карта по истории и др.

Все участники конкурса были приглашены на очный этап. Авторы наиболее интересных и методически грамотных игр провели мастер-классы для коллег, на которых рассказали об особенностях включения игр в образовательный процесс, сюжетах и правилах, показали идеи в оформлении наглядного материала.

Статистика участия педагогов в конкурсах в 2016 г.

Район / город	Кол-во присланных работ	Кол-во педагогов, участвующих в конкурсах	Процент педагогов, участвующих в конкурсах, %	Кол-во призовых работ	Процент призовых работ от заявленных на конкурс
г. Воткинск	43	51	7,4	5	12,2
г. Глазов	10	13	1,9	2	20
г. Ижевск	164	215	4,5	12	7,3
г. Можга	18	18	3,9	2	12,5
г. Сарапул	43	50	8,0	8	18,6
Алнашский	7	7	1,5		
Балезинский	2	2	0,3	1	50
Вавожский	47	50	16,3		
Воткинский	17	21	5,4		
Глазовский	2	1	0,4		
Граховский	5	5	3,4		
Дебесский	5	5	1,8	1	20
Завьяловский	16	18	2,3		
Игринский	52	75	15,9	3	6,4
Камбарский	13	14	6,0	1	7,7
Каракулинский	2	2	0,9		
Кезский	12	13	3,6	2	16,7
Кизнерский	1	1	0,3		
Киясовский	1	2	0,9		
Красногорский	0	0			
Малопургинский	5	7	1,2		
Можгинский	5	7	1,3		
Сарапульский	56	66	19,6	6	10,7
Селтинский	4	4	1,6		
Сюмсинский	6	8	4,4		
Увинский	2	3	0,6		
Шарканский	8	9	2,5		
Юкаменский	0	0			
Якшур- Бодьинский	8	13	3,1	2	25
Ярский	11	16	7,0		
<i>Татарстан</i>	2	2			
ИТОГО	511	627	3,89	45	8,81

Не приняли участие в конкурсах: Красногорский, Юкаменский районы.

Наиболее активные муниципалитеты в 2016 г.

Город / район	Работы	Участники
Ижевск	164	215
Сарапульский р-н	56	66
Игринский р-н	52	75
Вавожский р-н	47	50
Воткинск	43	51
Сарапул	43	50