

Приложение 2



УТВЕРЖДАЮ  
Начальник главного  
управления по образованию  
Витебского облисполкома  
Д.Л.Хома

30.09.2022

## ПОЛОЖЕНИЕ

открытого конкурса "Информатика без розетки"  
для учреждений дошкольного образования

### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Открытый конкурс "Информатика без розетки" для учреждений дошкольного образования (далее – конкурс) проводится с целью обобщения и популяризации лучших практик организации образовательного процесса по обучению старших дошкольников основам информатики и алгоритмики без использования компьютера в рамках образовательного проекта Парка высоких технологий "Информатика без розетки" для учреждений дошкольного образования» (далее – проекта).

#### 1.2. Основные задачи конкурса:

развитие творческих инициатив и стимулирование активности воспитателей дошкольного образования;

повышение профессионального мастерства воспитателей дошкольного образования через выявление и распространение лучшего профессионального опыта;

поддержка и популяризация инновационной деятельности в сфере дошкольного образования.

#### 1.3. Конкурс проводится по следующим номинациям:

"Путешествие в страну Информатика";

"Домашняя игротека";

"Творческая мастерская";

"Фотомгновение";

"Робоалгоритмика";

"Посвящение в юные информатики";

"Лаборатория открытий".

1.4. К участию в конкурсе приглашаются учреждения дошкольного образования, реализующие в 2022-2023 учебном году образовательный проект Парка высоких технологий "Информатика без розетки" для учреждений дошкольного образования по Программе объединения по

интересам "Информатика без розетки" (далее - Программа), а также педагогические работники данных учреждений дошкольного образования.

1.5. Организаторами конкурса являются главное управление по образованию Витебского областного исполнительного комитета, государственное учреждение дополнительного образования взрослых "Витебский областной институт развития образования", государственное учреждение "Администрация Парка высоких технологий", управление по образованию Оршанского районного исполнительного комитета.

1.6. Для организации и проведения конкурса организаторы формируют оргкомитет.

Оргкомитет:

утверждает председателя и состав жюри;

распространяет информацию о проведении конкурса;

осуществляет работу со спонсорами конкурса;

организует проведение очного этапа конкурса с вручением дипломов и призов победителям конкурса;

консультирует заинтересованных о порядке участия в конкурсе;

анализирует и обобщает итоги конкурса.

1.7. Решения оргкомитета принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Оргкомитет имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава. Решение оргкомитета считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов оргкомитета.

1.8. Жюри конкурса:

организует оценку работ участников конкурса;

отвечает на вопросы участников;

вносит в оргкомитет предложения по улучшению организации конкурса.

1.9. Решения жюри конкурса принимаются на заседаниях путем открытого голосования и оформляются протоколами. Жюри конкурса имеет право принимать решение, если на заседании присутствует не менее 2/3 утвержденного состава жюри. Решение жюри конкурса считается принятым, если за него проголосовало более половины присутствующих на заседании членов жюри конкурса.

## 2. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

2.1. Для участия в номинации "Путешествие в страну Информатика" на рассмотрение жюри принимаются конкурсные работы от учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой рассказ-повествование образовательной направленности по темам Программы объединения по интересам "Информатика без розетки" (далее - Программа), описывающий приключения котенка Алесика в стране Информатика.

Конкурсная работа должна содержать:

рассказ-повествование образовательной направленности, объемом не более 10000 знаков с пробелами (без иллюстраций).

пояснительную записку, содержащую: название учреждения дошкольного образования, контактную информацию, имя автора или список авторов, название рассказа, краткую аннотацию рассказа, перечень используемых учебных тем из Программы, количество заданий.

Каждый участник может представить в данную номинацию только одну конкурсную работу.

2.2. Для участия в номинации "Домашняя игротека" на рассмотрение жюри принимаются конкурсные работы от учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой описания от одной до трех дидактических игр (упражнений) высокого уровня сложности по любым темам Программы в рамках одного умения.

Конкурсная работа должна содержать:

описания от одной до трех дидактических игр (упражнений), включающие по каждой дидактической игре (упражнению) следующие обязательные разделы: название, дидактическая задача, перечень необходимых материалов и оборудования, игровые правила, описание хода игры, рекомендации по проведению, форма проведения, наглядный (демонстрационный, раздаточный) материал;

пояснительную записку, содержащую следующие обязательные разделы: название учреждения дошкольного образования, контактная информация, имя автора или список авторов, а также по каждой из представленной в конкурсной работе дидактической игре (упражнению) - название дидактической игры (упражнения), название темы из Программы, название умения в рамках выбранной темы.

Каждый участник может представить в данную номинацию только одну конкурсную работу.

2.3. Для участия в номинации "Творческая мастерская" на рассмотрение жюри принимаются конкурсные работы от учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой изготовленную своими руками фигуру Кота Алесика - символ образовательного проекта "Информатика без розетки".

Технику выполнения и набор необходимых материалов (ткань, картон, нитки, фанера и пр.) для создания Кота Алесика участники конкурса определяют самостоятельно.

Конкурсная работа должна содержать:

фигуру Кота Алесика и до 5 (пяти) фотографий, позволяющих членам жюри оценить уровень сложности и качество данной конкурсной работы;

пояснительную записку, содержащую следующие обязательные разделы: название учреждения дошкольного образования, контактная информация, имя автора или список авторов.

Каждый участник может представить в данную номинацию только одну конкурсную работу.

2.4. Для участия в номинации "Фотомгновение" на рассмотрение жюри принимаются выполненные индивидуально конкурсные работы от педагогических работников учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой авторскую фотографию, выполненную в любой технике, на которой запечатлены яркие мгновения и самые интересные моменты в ходе реализации образовательного проекта Парка высоких технологий "Информатика без розетки" для учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа должна содержать:

фотографию, на которой обязательным является присутствие в кадре символа проекта Кота Алесика и/или различной иной атрибутики проекта (детские футболки с логотипом проекта, наклейки и т.д.);

пояснительную записку, содержащую следующие обязательные разделы: имя автора, название учреждения дошкольного образования, контактная информация, название работы, краткое описание момента, запечатленного на фотографии.

Каждый участник может представить в данную номинацию только одну конкурсную работу.

2.5. Для участия в номинации "Робоалгоритмика" на рассмотрение жюри принимаются конкурсные работы от учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой описание дидактической игры по одной или нескольким темам: "Существенные свойства предметов", "Аналогия предметов", "Логическое отрицание", "Логическая операция "И", "Действия с информацией", "Кодирование информации", "Линейные алгоритмы", "Циклические алгоритмы", "Разветвляющиеся алгоритмы", "Лабиринты".

В игре должны быть задействованы образовательные робототехнические наборы.

Форма проведения игры – командное соревнование детей.

Конкурсная работа должна содержать:

описание дидактической игры, включающее обязательные разделы: название, уровень сложности игры, дидактическая задача, перечень необходимых материалов и оборудования, игровые правила, описание хода игры, использование в игре различных уровней сложности (при наличии), рекомендации по проведению игры, форма проведения, наглядный демонстрационный и раздаточный материал (файлы изображений, карточек и др.), а также при наличии - ссылки на видеоматериалы (фрагменты проведения игры с воспитанниками).

пояснительную записку, содержащую следующие обязательные разделы: название учреждения дошкольного образования, контактная информация, имя автора или список авторов, название дидактической игры, название используемых тем.

Каждый участник может представить в данную номинацию только одну конкурсную работу.

2.6. Для участия в номинации "Посвящение в юные информатики" на рассмотрение жюри принимаются конкурсные работы от учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой сценарий проведения в учреждении дошкольного образования мероприятия, посвященного принятию в юные информатики воспитанников, посещающих занятия по Программе.

Конкурсная работа должна содержать:

пояснительную записку к сценарию мероприятия, включающую обязательные разделы: название, цель и задачи, продолжительность мероприятия, перечень оборудования и технических средств, оформление (музыкальное, наглядное, декорации, реквизит, атрибуты), условия и особенности реализации, методические советы по проведению;

сценарий мероприятия, включающий следующие обязательные разделы: название мероприятия, форма проведения, действующие лица, ход мероприятия, используемый наглядный демонстрационный и раздаточный материал (файлы изображений, карточек и др.).

пояснительную записку к конкурсной работе, содержащую обязательные разделы: название учреждения дошкольного образования, контактная информация, имя автора или список авторов, название мероприятия.

Каждый участник может представить в данную номинацию только одну конкурсную работу.

2.7. Для участия в номинации "Лаборатория открытий" на рассмотрение жюри принимаются конкурсные работы от учреждений дошкольного образования.

Конкурсная работа представляет собой описание порядка проведения эксперимента (опыта), позволяющего дошкольнику ознакомиться с моделью естественнонаучного явления и сформировать представления о его сути и значении в жизни человека.

Конкурсная работа должна содержать:

описание эксперимента, включающее обязательные разделы: название, проблемный вопрос, перечень необходимых материалов и оборудования, рекомендации по проведению эксперимента, наглядный демонстрационный и раздаточный материал (файлы изображений, карточек и др.).

пояснительную записку, содержащую обязательные разделы: название учреждения дошкольного образования, контактную информацию, имя автора или список авторов, проблемный вопрос.

Каждый участник может представить в данную номинацию одну конкурсную работу.

2.8. Все конкурсные работы представляются в виде текстовых документов в формате doc (docx), созданных в приложении Microsoft Word. Текст документов должен быть набран шрифтом Times New Roman, кегль 15, одинарный междустрочный интервал, абзацный отступ 1,25 см. Поля страницы: верхнее и нижнее – 2 см, левое – 3 см, правое – 1,5 см.

2.9. Все фотографии в номинации "Фотомгновение" должны отвечать следующим требованиям:

электронный формат - JPEG, JPG;

размер фото - не менее 1024x768 пикселей (камера от 0,5 Мп).

Допускается обработка фотографии с помощью компьютерных программ, применение корректировки яркости, контраста, цветового баланса. Также допускается разумное применение ретуши, подчеркивающий авторский замысел.

2.10. Фото-, видео- материалы направляются в виде ссылки на архивный файл в формате .zip или .rar, размещенный на одном из бесплатных облачных хранилищ.

2.11. Конкурсные работы с использованием плагиата жюри не рассматриваются.

2.12. Участники Конкурса несут персональную ответственность за нарушение авторских прав третьих лиц.

### 3. УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

3.1. Для участия в конкурсе участникам необходимо до 09:00 часов 21 ноября 2022 года заполнить заявку на участие и направить конкурсную работу(ы). Форма заявки размещена по адресу

[http://informatika.park.by/news/project\\_news/konkurs2022/](http://informatika.park.by/news/project_news/konkurs2022/).

3.2. Учреждение образования имеет право участвовать в нескольких номинациях одновременно.

3.3. Жюри конкурса заочно осуществляет оценку поступивших конкурсных работ и проводит отбор финалистов конкурса в номинациях: "Путешествие в страну Информатика", "Домашняя игротека", "Творческая мастерская", "Робоалгоритмика", "Посвящение в юные информатики" и "Лаборатория открытий".

3.4. Финал конкурса проводится в форме очной презентации финалистами своих конкурсных работ продолжительностью не более 10 минут.

3.5. Конкурсные работы, отобранные для участия в финале в номинации "Творческая мастерская" необходимо отправить по адресу: 220141, г.Минск, ул.Купревича, д.1, к.1, Парк высоких технологий (на конкурс).

3.6. Присланные на конкурс работы не возвращаются.

3.7. Предоставление материалов на конкурс означает согласие участника на дальнейшее использование Организаторами конкурсных материалов и работ во внутренних и внешних коммуникациях, связанных с мероприятием, в том числе публикацию в средствах массовой информации, распространение в глобальной сети Интернет в целях популяризации изучения информатики.

3.9. Организаторы вправе использовать присланные на фотоконкурс фотографии без выплаты авторского вознаграждения: воспроизводить фотографии (публиковать фотографии в СМИ, плакатах и иных информационно-рекламных материалах, посвященных образовательному проекту «Информатика без розетки»); демонстрировать фотографии на семинарах, тренингах и других публичных мероприятиях; публиковать фотографии в средствах массовой информации не на коммерческой основе.

Авторские права на фотоработы принадлежат авторам этих работ.

### 4. ПОРЯДОК ОЦЕНИВАНИЯ КОНКУРСНЫХ РАБОТ

4.1. В номинации "Путешествие в страну Информатика" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;  
 раскрытие темы в рамках Программы;  
 язык и культура речи;  
 оригинальность;  
 сюжет, логика повествования, увлекательность.

4.2. В номинации "Домашняя игротека" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;  
 педагогическая целесообразность;  
 охват тем программы;  
 оригинальность идеи игры (упражнения) и творческий подход;  
 возможность использования и тиражирования.

4.3. В номинации "Творческая мастерская" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;  
 оригинальность идеи и творческий подход;  
 технический уровень исполнения.

4.4. В номинации "Фотомгновение" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;  
 оригинальность;  
 уникальность момента, отображенного в работе;  
 технический уровень исполнения.

4.5. В номинации "Робоалгоритмика" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;  
 педагогическая целесообразность;  
 охват учебных тем;  
 оригинальность идеи игры и творческий подход;  
 использование в игре различных уровней сложности;  
 качество наглядного демонстрационного и раздаточного материала;  
 доступность использования и тиражирования.

4.6. В номинации "Посвящение в юные информатики" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:

соответствие заявленной номинации;  
 раскрытие темы мероприятия;  
 оригинальность сценарного хода;  
 уровень оформления и качество наглядного демонстрационного и раздаточного материала.

4.7. В номинации "Лаборатория открытий" жюри оценивает представленные конкурсные работы по следующим критериям:



соответствие конкурсной работы заявленной номинации;  
оригинальность и уникальность представленного эксперимента  
(опыта);

уровень сложности эксперимента (опыта);

простота и доступность объяснения естественнонаучного явления;

возможность проведения эксперимента (опыта) в дошкольном  
учреждении.

4.8. В финале конкурса жюри оценивает защиту финалистами  
конкурса представленных конкурсных работ по следующим критериям:

соответствие конкурсной работы заявленной номинации;

презентация конкурсной работы (культура и грамотность речи,  
использование наглядных средств, импровизационное начало, удержание  
внимания аудитории).

## 5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И НАГРАЖДЕНИЕ

5.1. Победители награждаются дипломами и ценными призами.  
Размер стоимости ценного приза не превышает 65 базовых величин.

5.2. Список победителей конкурса публикуется на интернет-сайтах  
государственного учреждения дополнительного образования взрослых  
"Витебский областной институт развития образования" не позднее 31  
декабря 2022 года.

5.3. Апелляции на решения оргкомитета и жюри конкурса  
не принимаются и не рассматриваются.

## 6. ФИНАНСИРОВАНИЕ КОНКУРСА

6.1. Финансирование конкурса осуществляется в установленном  
порядке за счет спонсорских средств и других источников,  
не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

6.2. Расходование финансовых средств осуществляется  
в соответствии с утвержденной сметой расходов.