МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ КОНКУРСНОЙ РАБОТЫ

Номинация «Творческая мастерская»

К участию в номинации «Творческая мастерская» принимаются конкурсные работы **только от учреждений образования**, **которые являются участниками образовательного проекта «Информатика без розетки» в 2026/2027 учебном году**.

Список участников проекта можно скачать здесь

✓ Требования к конкурсной работе

Конкурсная работа должна содержать:

1. Фотографии (до 5 шт.) игрушки тематического друга кота Алесика.
2. Описание использования игрушки на занятиях.
3. Видеоролик (по желанию).

В номинации «Творческая мастерская» участникам предлагается изготовить своими руками **игрушку тематического друга кота Алесика.** Игрушка должна вытекать из содержания тем программы: имя, образ, внешний вид и атрибуты персонажа отражают понятие или тему, которую персонаж будет помогать изучать детям вместе с котом Алесиком.

Примеры тематических друзей (образов игрушек) кота Алесика – участники номинации вправе предложить собственные варианты:

- раздел 1, обобщённо: королева ЛОГИКА;
- тема 1: эксперт НЕ;
- тема 2: мастер ДА-НЕТ, судья ПРАВДА-КРИВДА;
- тема 3: тётушка АНАЛОГИЯ;
- тема 4: фея И;
- тема 5: командир ШАГ-ЗА-ШАГОМ;
- тема 6: Лабиринтус;
- тема 7: всезнайка ИНФОРМАЦИЯ;
- тема 9: дядюшка КОД;
- тема 10: умняшка МИКРОСХЕМКА;
- и т.д.

!!! **Игрушка не является тематической**, если она не связана с содержанием тем программы (например, подружка кота кошка Алеся, герои мультфильмов - фиксики, вини-пух, т.д., родственники кота Алесика, различные поры года и т.д.). Такие игрушки жюри не оценивает.

✓ Требования к игрушке тематического друга кота Алесика

- **Высота** не менее 50 см.
- **Подвижность**: все части тела игрушки подвижны, соединения должны быть прочными и безопасными для детей.
- **Внешний вид**: яркий, оригинальный костюм в разнообразной цветовой гамме. Допускаются аксессуары. Желательно, чтобы костюм и аксессуары отражали тему программы проекта.
- **Техника и материалы** (ткань, картон, нитки, фанера и др.) участник выбирает самостоятельно. Мелкие детали должны быть надёжно закреплены.

✓ Требования к фотографиям

1. Не более 5 фотографий;
2. Электронное изображение в формате – JPEG, JPG;
3. Размер изображения – не менее 1024x768 пикселей;
4. Рекомендуемые ракурсы: общий вид спереди; вид сзади; демонстрация подвижности частей тела; костюм и аксессуары крупным планом; игрушка в масштабе (рядом с ребёнком или линейкой, лицо ребёнка не показывать без согласия родителей).

✓ Требования к описанию использования игрушки на занятиях

1. Необходимо указать **тему(ы) программы**, на которой(ых) используется тематическая игрушка;
2. Сформулировать, **какую учебную задачу** помогает решить персонаж (например, ввести новое понятие, обобщить, выявить и т.д.);
3. Описать 1–2 игровых приёма или задания с участием тематической игрушки: этап занятия, реплики персонажа, действия детей, т.д.;

Пример.
(Тема.2). Воспитатель называет высказывание, например «Снег белый» или «Кошки умеют летать». Мастер ДА-НЕТ поворачивается к детям зелёной стороной с «галочкой», если высказывание истинное, или

красной стороной с «крестиком», если высказывание ложное. Дети сначала сами показывают ответ карточками, потом сверяются с Мастером ДА-НЕТ и объясняют, почему высказывание верное или неверное. Затем дети сами придумывают высказывания, а Мастер ДА-НЕТ проверяет, истинные они или ложные.

Дополнительным преимуществом конкурсной работы будет являться наличие короткого видеоролика, в котором будет продемонстрировано, каким образом можно использовать игрушку тематического друга кота Алесика на занятиях в рамках изучения тем программы проекта.

!!! Все материалы: конкурсная работа, дополнительные материалы (видеоролик) загружаются на одно из бесплатных облачных хранилищ. В **заявке участника** в соответствующих полях необходимо указать ссылку на облачное хранилище с материалами.

Ссылка на заявку участника: https://www.park.by/informatika_tm.php

НА ЧТО СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ:

1. ***Игрушка обязательно должна коррелироваться с содержанием тем программы проекта.***
2. ***Важно!!!*** ***Проверьте открыт ли доступ*** *для скачивания конкурсной работы и дополнительных материалов по* ***ссылке,*** *указанной в заявке участника.*

ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ КОНКУРСНЫХ РАБОТ

Для участия в конкурсе в номинации «Творческая мастерская» участникам необходимо заполнить **заявку участника** **в срок до 15:00 часов 18 января 2027 года**

К рассмотрению жюри принимается **первая поступившая конкурсная работа**, замена отправленных конкурсных работ и исправления в них не допускаются (!)

Критерии оценки конкурсных работ

В номинации «Творческая мастерская» жюри оценивает конкурсные работы по следующим критериям:

- соответствие заявленной номинации;
- оригинальность и выразительность образа;
- технический уровень исполнения;
- методическая значимость описания.

По всем возникающим вопросам и за консультацией по подготовке конкурсной работы в номинации «Творческая мастерская» обращаться в отдел образовательной деятельности ПВТ в рабочие дни с 09:00 до 18:00 по телефону:
+375 (17) 311-80-89