

## ПОЛОЖЕНИЕ

о зональном конкурсе на лучшую разработку сценария квест-игры  
в рамках образовательной области «Художественно-эстетическое развитие»  
по направлениям: «Приобщение к искусству» и «Изобразительная деятельность»  
в рамках работы муниципального ресурсного центра «В таланты с малых лет»

### 1. Общие положения

1.1. Зональный конкурс на лучшую методическую разработку сценария квест - игры в рамках образовательной области «Художественно-эстетическое развитие» по направлениям: «Приобщение к искусству» и «Изобразительная деятельность» (далее Конкурс) проводится для педагогов дошкольных образовательных организаций в соответствии с планом работы муниципального ресурсного центра «В таланты с малых лет» на 2021-2022 учебный год.

**1.2. Сроки проведения конкурса – с 20 января 2022 года по 25 февраля 2022 года.**

1.3. Отправка заявки на участие подразумевает согласие со всеми пунктами данного Положения.

1.4. Вся информация об организации, ходе проведения и результатах Конкурса отражается на сайте: <https://edu.tatar.ru/chistopol/dou4>

1.5. Решения по всем вопросам, не отраженным явно в настоящем Положении, принимают Организаторы с учетом интересов участников Конкурса.

### 2. Цели и задачи

**2.1.** Цель Конкурса – совершенствование методического обеспечения образовательно-воспитательного процесса в рамках художественно-эстетического развития детей дошкольного возраста

**2.2.** Задачи:

- повышение профессионального мастерства педагогов в области проектирования образовательной деятельности по направлениям: «Приобщение к искусству» и «Изобразительная деятельность»
- выявление и распространение передового педагогического опыта по организации образовательной деятельности;
- внедрение и распространение современных инновационных образовательных технологий;
- поддержка творчески работающих педагогов

### 3. Организаторы и руководство проведения

3.1. Организаторами Конкурса являются МКУ «Управление образования Исполнительного комитета Муниципального района РТ и МРЦ «В таланты с малых лет» действующего на базе МБДОУ «Детский сад № 4»

3.2. К функциям Организатора относятся:

- разработка настоящего Положения и инструкций по проведению Конкурса;
- формирование состава жюри;
- регистрация участников Конкурса;
- определение критериев оценки конкурсного материала;
- подведение итогов Конкурса;
- утверждение дополнительных номинаций для награждения;
- информирование участников об итогах Конкурса и награждение победителей.

### 4. Условия участия

4.1..В конкурсе могут принять участие все педагоги дошкольных общеобразовательных организаций

- 4.2. Участие в Конкурсе добровольное.  
4.3. Возможно соавторство (не более 2 педагогов)

## **5. Предмет конкурса.**

5.1. Предметом конкурса являются разработки сценария квест - игры в рамках образовательной области «Художественно-эстетическое развитие» по направлениям «Приобщение к искусству» и «Изобразительная деятельность» с использованием современных образовательных технологий и с учетом требований ФГОС ДО

### **5.2 по номинациям:**

- Квест-игра для детей 4 – 5 лет.
- Квест-игра для детей 5 – 6 лет.
- Квест-игра для детей 6 – 7 лет.

## **6. Порядок проведения Конкурса**

6.1. Конкурс проводится в три этапа:

- 1 этап** – 20.01.2022г. – 15.02.2022. – прием заявок (приложение 1) и конкурсных работ;
- 2 этап** – 16.02.2022 – 22.02.2022. — работа экспертной комиссии Конкурса;
- 3 этап** – 25.02.2022г. – подведение итогов Конкурса.

6.2. Конкурсные материалы предоставляются на электронный адрес [bering67@mail.ru](mailto:bering67@mail.ru) с пометкой - Конкурс на лучший сценарий квест-игры, контактное лицо – Воробьева Е.Е. тел. 89274167644

6.3. Результаты конкурса, дипломы и сертификаты победителей и участников Конкурса в формате **PDF** будут высланы на электронный адрес, указанный в заявке.

## **7. Требования к конкурсным материалам**

7.1. Материалы на Конкурс принимаются в электронном виде

7.2. Конкурсные материалы принимаются в виде: текстовых файлов (набранный печатный текст в файле формата .doc/.docx). **Приложения в виде презентаций, видео, фотографий, рисунков и схем – приветствуются.**

7.3. Текстовый редактор – Microsoft Office Word; параметры страницы: все поля– 2 см.

Шрифт – Times New Roman, 12 кегль. Междустрочный интервал – одинарный, выравнивание по ширине

**7.4. Количество участников от ДОУ: до 6 групп -1 работа, от 7-14 групп – 2 работы;**

7.5. Конкурсные материалы, представленные на Конкурс, не рецензируются и не возвращаются.

7.6. По итогам Конкурса лучшие проекты – будут оформлены в электронный сборник.

## **8. Требования к содержанию работ представленных на Конкурс.**

8.1. Участник конкурса представляет авторскую разработку сценария квест-игры.

8.2. Представленная квест-игра должна иметь авторский подход. Паспорт квест-игры должен содержать название, возрастную категорию детей, цель, описание.

8.3. Задания и дидактические пособия используемые в квест-игре должны соответствовать требованиям ФГОС с учетом возрастных особенностей детей. Задания должны быть последовательными, логически связанными друг с другом.

8.4. Первое задание не должно быть слишком сложным, его задача — заинтересовать, вовлечь и игру, вдохновить и вселить оптимизм;

8.5. Игровые задания и вопросы должны соответствовать возрасту воспитанников, быть не только интересными, но и разнообразными;

8.6. Содержательная часть квест-игры должна быть с широким использованием современной развивающей предметно-пространственной среды

8.7. Поставленные задачи должны быть понятны, пробуждать любознательность и не вызывать ощущение переутомления;

8.8. Зоны игрового маршрута не должны пересекаться;

8.9. Целесообразно придерживаться принципа чередования активной деятельности малышей с фазами отдыха (пальчиковая и дыхательная гимнастика, музыкальная пауза или упражнение на релаксацию).

### **9. Критерии оценки конкурсных работ:**

9.1. Работы, представленные на конкурс оцениваются суммой баллов по разработанным членами жюри критериям, каждый из которых оценивается по 5 бальной шкале. В случаях определения равного результата победитель определяется голосованием жюри.

<b>Критерии</b>	<b>Баллы</b>
Актуальность и оригинальность замысла методической разработки в контексте ФГОС	<b>0 – 5</b>
Завязка игры, повышение интереса, создание соответствующего эмоционального настроения:	<b>0 – 5</b>
Логическая связь прохождения каждого этапа позволяющая команде игроков перейти на следующий этап	<b>0 – 5</b>
Применение современных технологий, методов и приемов	<b>0 – 5</b>
Разнообразие игровых заданий активные, логические, поисковые, творческие	<b>0 – 5</b>
Соблюдение принципа чередования активной деятельности детей с фазами отдыха	<b>0 – 5</b>
выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего	<b>0 – 5</b>
Эмоциональная окрашенность заданий	<b>0 – 5</b>
Соответствие игры возрасту, зонам актуального и ближайшего развития детей. доступность	<b>0 – 5</b>
Языковая грамотность текста (речевая, грамматическая, орфографическая и пунктуационная)	<b>0 – 5</b>

### **10. Состав жюри Конкурса:**

**Маслакова Оксана Валерьевна** – методист по дошкольному образованию МКУ «Управление образования Чистопольского муниципального района РТ»;

**Воробьева Елена Евгеньевна** – руководитель МРЦ “В таланты с малых лет”, старший воспитатель “Детский сад № 4”

**Сафина Светлана Викторовна** – старший воспитатель МБДОУ “Детский сад № 28”

**Старостина Юлия Борисовна** – старший воспитатель МБДОУ “Детский сад № 16”

**Желаем Вам успехов и победы в конкурсе!**

*Приложение №1*

**Заявка**

на участие в зональном конкурсе на лучшую разработку сценария квест-игры  
в рамках образовательной области «Художественно-эстетическое развитие» по направлениям:  
«Приобщение к искусству» и «Изобразительная деятельность»  
в рамках работы муниципального ресурсного центра «В таланты с малых лет»

<b>МБДОУ</b>	<b>ФИО участника</b>	<b>Номинация</b>	<b>Название квест-игры</b>	<b>Контактный телефон</b>	<b>Электронный адрес на который будет отправлен диплом</b>

*Приложение №2*

<b>Название квест-игры</b>	
<b>ФИО педагога (педагогов)</b>	
<b>Должность</b>	
<b>Место работы</b>	
<b>Возрастная группа</b>	
<b>Цель</b>	
<b>Программные задачи</b>	
<b>Предварительная работа</b>	
<b>Дидактическое обеспечение (наглядный и раздаточный материал)</b>	
<b>Ход игры</b>	