

СОГЛАСОВАНО

Старший методист МАУ ДПО «ЦНМО»

 Е.П. Митрофанова

« 7 » марта 2024 г.



Директор МАУ ДПО «ЦНМО»

 Р.Н. Кравченко

« 7 » марта 2024 г.

## ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖТЕРРИТОРИАЛЬНОМ КОНКУРСЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР «ИГРАЕМ – ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ У ДЕТЕЙ РАЗВИВАЕМ!»

### I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 1.1. Настоящее положение о межтерриториальном конкурсе дидактических игр «Играем – эмоциональный интеллект у детей развиваем!» (далее – Конкурс) определяет цели, задачи, порядок и условия проведения Конкурса, состав организационного комитета и жюри, порядок отбора и награждения победителей.
- 1.2. Организатором и координатором Конкурса является Муниципальное автономное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр научно-методического обеспечения» г. Лысьва, Пермский край (далее – МАУ ДПО «ЦНМО»).
- 1.3. Конкурс проводится по плану реализации межтерриториального сетевого образовательного проекта для педагогов «Коллаборация эмоций».
- 1.4. Участники Конкурса: учителя-логопеды, учителя-дефектологи, педагоги – психологи, педагоги дошкольных и общеобразовательных организаций (участники межтерриториального сетевого образовательного проекта «Коллаборация эмоций»).

### II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

- 2.1. **Цель:** выявление и распространение эффективных дидактических игр по развитию эмоционального интеллекта у детей старшего дошкольного или младшего школьного возраста
- 2.2. **Задачи:**
  - способствовать повышению профессиональных компетенций педагогов по проблеме развития эмоционального интеллекта у детей;
  - содействовать развитию профессионального мастерства педагогических работников по созданию настольно-печатных и компьютерных дидактических игр;
  - стимулировать творческую активность педагогов в ходе создания дидактических игр;
  - формировать открытый банк дидактических игр по развитию эмоционального интеллекта детей.

### III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ КОМИТЕТ И ЖЮРИ КОНКУРСА

- 3.1. Для оперативного управления проведением Конкурса назначается организационный комитет:
  - Митрофанова Елена Павловна, старший методист МАУ ДПО «ЦНМО» г. Лысьва
  - Наймушина Юлия Сергеевна, педагог-психолог МБОУ «СОШ № 16 с УИОП» г. Лысьва
  - Зырянова Любовь Валерьевна, педагог-психолог МБОУ «СОШ № 2 с УИОП» г. Лысьва
  - Илюмжинова Ирина Александровна, педагог-психолог МБДОУ «Детский сад № 27» г. Лысьва
  - Палкина Влада Владимировна, педагог-психолог МБОУ «Школа для детей с ОВЗ» г. Лысьва

### 3.2. Состав жюри для оценки работ участников Конкурса:

- Кандакова Любовь Александровна, старший методист МАУ ДПО «ЦНМО» г. Лысьва
- Митрофанова Елена Павловна, старший методист МАУ ДПО «ЦНМО» г. Лысьва
- Наймушина Юлия Сергеевна, педагог-психолог МБОУ «СОШ № 16 с УИОП» г. Лысьва
- Зырянова Любовь Валерьевна, педагог-психолог МБОУ «СОШ № 2 с УИОП» г. Лысьва
- Илюмжинова Ирина Александровна, педагог-психолог МБДОУ «Детский сад № 27» г. Лысьва
- Палкина Влада Владимировна, педагог-психолог МБОУ «Школа для детей с ОВЗ» г. Лысьва
- Мужикова Татьяна Владимировна, методист МАУ ДПО «ЦНМО» г. Лысьва

## **IV. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА**

4.1. Сроки проведения Конкурса: с 11 марта по 10 апреля 2024 года.

4.2. Конкурс проводится в заочном формате.

4.3. Конкурс проводится по 4 номинациям:

- «Компьютерная дидактическая игра для дошкольников»
- «Настольно-печатная дидактическая игра для дошкольников»
- «Компьютерная дидактическая игра для школьников»
- «Настольно-печатная дидактическая игра для школьников»

4.4. Каждый участник разрабатывает одну авторскую дидактическую игру для детей старшего дошкольного или младшего школьного возраста на один из этапов развития эмоционального интеллекта: узнавание, выражение, управление.

4.5. Авторское право на созданные в рамках Конкурса игры сохраняется за их авторами. Участники проекта имеют право использовать данные игры в своей работе с указанием автора.

4.6. Организаторы Конкурса оставляют за собой право изменения сроков проведения Конкурса с уведомлением участников об изменениях в группе проекта в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/club222992111>

## **V. ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ**

5.1. Конкурсная работа должна сопровождаться пояснительной запиской:

- Автор (ФИО полностью)
- Название образовательной организации с указанием населенного пункта
- Номинация
- Направление (этап развития эмоционального интеллекта)
- Возрастная категория
- Название игры
- Ссылка на игру (если это компьютерная игра)
- Скриншот (для компьютерной игры) или фотография (для настольно-печатной игры)
- Цель и задачи
- Необходимое оборудование и раздаточный материал в электронном варианте при наличии (ссылка на заархивированную папку, размещенную на Яндекс диске)
- Правила игры
- Ход игры

Пояснительную записку необходимо оформить в виде текстового документа на своем Яндекс диске и ссылку на данный документ разместить в Таблице продвижения <https://disk.yandex.ru/i/PoUh6ZRx6-6l0g> до 31 марта 2024 г включительно.

5.2. Требования к оформлению пояснительной записки: формат страницы: А4, поля: снизу – 2 см, сверху – 2 см, слева – 3 см, справа – 1,5 см, шрифт «Open Sans», размер 12, междустрочный интервал – 1.15.

5.3. Для создания компьютерных дидактических игр рекомендуются следующие сервисы: LearningApps <https://learningapps.org/>, Wordwall <https://wordwall.net/ru>, Joyteka <https://joyteka.com/ru>, Interacty <https://interacty.me/ru>. Возможно использование программы Microsoft Office PowerPoint.

## **VI. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА И НАГРАЖДЕНИЕ**

6.1. Члены жюри оценивают конкурсные работы участников с 1 по 10 апреля 2024 г. в соответствии с критериями оценки (*Приложение 1*). Оценки членов жюри не комментируются.

6.2. Общий балл определяется как среднее арифметическое баллов всех членов жюри.

6.3. Победители и призеры Конкурса определяются по наибольшему количеству баллов и награждаются дипломами I-II-III степени.

6.4. Участники Конкурса награждаются сертификатами участников.

6.5. Информация о победителях и призерах публикуется на официальном сайте МАУ ДПО «ЦНМО» <https://lysva.biz/>, в официальном сообществе МАУ ДПО «ЦНМО» в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/cnmo59>, в группе проекта в социальной сети «ВКонтакте» <https://vk.com/club222992111>

### КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

| №  | Критерий                                                                                         | Что оценивается                                                                                                                     | Баллы |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 1. | Актуальность и новизна работы                                                                    | Оценивается актуальность и новизна конкурсного материала                                                                            | 0-2   |
| 2. | Соответствие возрастным и психологическим особенностям детей                                     | Оценивается, насколько дидактическая игра соответствует возрастным и психологическим особенностям детей, отвечает их интересам.     | 0-2   |
| 3. | Содержательная ценность игры и соответствие заявленному этапу развития эмоционального интеллекта | Оценивается эффективность и вариативность выбранного материала для игры в соответствии с этапом развития эмоционального интеллекта. | 0-2   |
| 4. | Творческий подход                                                                                | Оценивается оригинальность идеи, интересная подача, креативность                                                                    | 0-2   |
| 5. | Соответствие оформления конкурсной работы требованиям                                            | Оценивается наличие пояснительной записки в соответствии с п.5.1                                                                    | 0-2   |
| 6. | Эстетичность и техническое исполнение                                                            | Оценивается оформление игры (привлекательность, грамотность, стиль, качество изображений и т.п.) и качество технического исполнения | 0- 2  |
| 7. | Доступность                                                                                      | Оценивается понятность и доступность описания правил и хода игры                                                                    | 0- 2  |

Максимальный балл- 14

Оценочная шкала:

2 - соответствует полностью

1- соответствует частично

0- не соответствует