



**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
администрации Старооскольского
городского округа Белгородской области**

ПРИКАЗ

«06» октября 2022 года

№1248

О подготовке и проведении
муниципального конкурса
«Лучшие игровые практики»

С целью формирования детствосберегающего пространства в дошкольных образовательных организациях Старооскольского городского округа, разработки и тиражирования лучших игровых практик, развития инновационного опыта педагогической деятельности по созданию условий включения детей в игровую деятельность и развития самой игры, пропаганды позитивных детско-родительских отношений в организации игровой деятельности

п р и к а з ы в а ю:

1. Провести с **10 октября по 12 декабря 2022 года** муниципальный конкурс «Лучшие игровые практики» среди дошкольных образовательных организаций Старооскольского городского округа (далее – Конкурс).
2. Утвердить положение о Конкурсе (приложение №1).
3. Утвердить состав жюри Конкурса (приложение №2).
4. Руководителям дошкольных образовательных организаций Старооскольского городского округа изучить положение и организовать участие педагогов в Конкурсе.
5. Муниципальному бюджетному учреждению дополнительного профессионального образования «Старооскольский институт развития образования» (Куропаткина А.Н.) обеспечить методическое сопровождение образовательных организаций Старооскольского городского округа, реализующих программы дошкольного образования по вопросам участия в Конкурсе.

6. Контроль за исполнением приказа возложить на заместителя начальника управления образования администрации Старооскольского городского округа Л. В. Илюк.

Начальник управления образования
администрации Старооскольского
городского округа

Н. Е. Дереча

Котенёва Надежда Валерьевна,
8 (4725) 22-06-47

Положение о муниципальном конкурсе «Лучшие игровые практики»

1. Общие положения

1.1. Муниципальный конкурс «Лучшие игровые практики» среди дошкольных образовательных организаций Старооскольского городского округа (далее - Конкурс) проводится управлением образования администрации Старооскольского городского округа.

1.2. Настоящее положение определяет статус, цель и задачи Конкурса, порядок его проведения и подведения итогов.

2. Цель и задачи Конкурса

2.1. Цель: создание системы использования традиционных и инновационных игровых практик в образовательной деятельности ДОО, выявление и распространение лучших игровых практик в системе дошкольного образования Старооскольского городского округа.

2.2. Задачи:

- оказать практическую помощь педагогам ДОО в приобретении и освоении передовых знаний как теоретического, так и практического характера по созданию игровых условий, способствующих активному и полноценному проживанию счастливого периода детства детьми дошкольного возраста;

- распространить инновационный опыт педагогической деятельности по созданию условий включения детей в игровую деятельность и развитие самой игры;

- развивать культуру детской игры среди детей дошкольного возраста, пропагандировать позитивные детско-родительские отношения в организации игровой деятельности;

- оказать практическую помощь родителям (законным представителям) воспитанников ДОО в овладении практическими приёмами организации игровой деятельности с детьми дошкольного возраста в домашних условиях;

- создать цифровую панораму лучших игровых кейсов дошкольного образования через электронный сборник лучших игровых практик педагогов ДОО Старооскольского городского округа.

3. Участники Конкурса

3.1. К участию в Конкурсе приглашаются педагогические работники дошкольных образовательных организаций Старооскольского городского округа.

3.2. Допускаются к участию только материалы, выполненные одним автором.

3.3. Игровые практики должны быть адресованы воспитанникам раннего и дошкольного возраста от 1,5 до 8 лет.

3.4. Участники предоставляют материал по направлениям:

1. Свободные практики детской деятельности (свободные игры).

2. Игровые практики познания мира (игры-экспериментирования с различными предметами и материалами).

3. Практики игрового взаимодействия (дворовые игры, народные игры).

4. Игровые практики здорового образа жизни (подвижные, спортивные игры).

5. Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

3.5. Автор игровой практики может предоставить материал по нескольким тематическим модулям (каждый модуль оформляется отдельно в соответствии с требованиями п. 5.2).

3.6. Победители, призёры и лауреаты предыдущего конкурса имеют право повторно участвовать в Конкурсе не ранее, чем через три года.

4. Сроки и порядок проведения Конкурса

4.1. Конкурс проводится с **10 октября по 12 декабря 2022 года.**

4.2. Конкурсные материалы принимаются до **09 ноября 2022 года.**

5. Требования, предъявляемые к конкурсным работам

5.1. При предоставлении практических материалов лучших игровых практик необходимо учитывать следующие критерии:

- актуальность: соответствие современным тенденциям развития дошкольного образования;
- доступность: соответствие содержания игровых практик возрастной адресованности детей;
- презентабельность: соблюдение логики изложения, культуры письменной речи (грамматическая, орфографическая, пунктуационная грамотность, понимание лексического значения слова);
- логичность структурированности материала: стиль и доходчивость, системность изложения материала;
- транслируемость: доступность для применения другими педагогами, родителями (законными представителями) воспитанников, универсальность практической значимости материалов;
- оригинальность представления игрового материала.

Для оценивания конкурсных работ используется пятибалльная система по каждому критерию.

Максимальное количество баллов – 30.

5.2. Материал предоставляется на цифровом носителе в МБУ ДПО «СОИРО», отдел методического сопровождения дошкольного образования (кабинет №2) до **09 ноября 2022 года.**

Пакет конкурсных материалов должен содержать:

1. Заявку на участие в Конкурсе (*форма №1*).
2. Видеоматериал (файлы с расширением .wmv, .avi, .mpeg, .mov), демонстрирующий организацию игровой деятельности с детьми.
3. Приветствуется фото атрибутов к игре (*в отдельном файле*).
4. Текстовые материалы (для 1,2,3,4 направления, см. п. 3.4 Положения):
 - ФИО автора, название ДОО;
 - название тематического модуля;
 - название игровой практики;
 - возрастная адресованность;

- предполагаемое количество участников;
- материал, оборудование;
- ход игры / правила / игровые действия / руководство;
- источники.

Для направления 5 (проект сюжетно-ролевой игры): при оформлении сценария сюжетно-ролевой игры необходимо заполнять все разделы, не изменяя структуру и порядок изложения содержания (*форма №2*).

Текстовые материалы должны иметь следующие характеристики: документ в формате А-4, поля (верхнее, нижнее) - 2,0 см, левое -3,0 см, правое 1,5 см, шрифт Times New Roman, размер 14, межстрочный интервал - одинарный, выравнивание по ширине, красная строка - 1,25 см. Не допускаются сокращения названий и наименований, все страницы нумеруются (нумерация начинается с титульного листа, номер на первой странице не ставится), в колонтитуле на каждой странице указываются фамилия, имя и отчество автора.

5.3. Жюри Конкурса оставляет за собой право не рассматривать предоставленные материалы, которые не соответствуют указанным требованиям.

5.4. Автор несёт полную ответственность за содержание игр.

5.5. Жюри Конкурса вправе изъять конкурсную работу, если выяснится, что в процессе ее публикации были нарушены чьи-либо авторские права или же общепринятые нормы научной этики. О факте изъятия конкурсной работы организаторы Конкурса автору не сообщают и не дают комментариев по принятым решениям.

5.6. Представленные на Конкурс электронные версии не возвращаются участникам после завершения работы жюри.

6. Подведение итогов Конкурса

6.1. Жюри определяет по результатам Конкурса победителей и призёров Конкурса.

6.2. Жюри проводит оценку работ, предоставленных на Конкурс согласно разработанным критериям.

6.3. Победитель и призёры Конкурса награждаются грамотами управления образования администрации Старооскольского городского округа.

Приложение № 2
утверждено приказом управления
образования администрации
Старооскольского городского округа
от 06.10.2022 №1248

**Состав жюри муниципального конкурса
«Лучшие игровые практики»**

1.	Богомолова Юлия Александровна	заместитель директора МБУ ДПО «СОИРО», председатель жюри
2.	Сбитнева Елизавета Петровна	начальник отдела МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
3.	Рудаков Александр Владимирович	начальник отдела МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
4.	Котенёва Надежда Валерьевна	методист МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
5.	Горбатовская Наталья Ивановна	методист МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
6.	Пигорева Ирина Леонидовна	методист МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
7.	Уварова Ольга Васильевна	методист МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
8.	Подлuzская Ольга Михайловна	методист МБУ ДПО «СОИРО», член жюри
9.	Удовин Владимир Николаевич	методист МБУ ДПО «СОИРО», член жюри

В организационный комитет
муниципального конкурса
«Лучшие игровые практики»
среди педагогических работников
Старооскольского городского округа

Ф.И.О (полностью) участника

должность, наименование ДОО

заявка

Прошу включить в состав участников муниципального конкурса «Лучшие игровые практики» среди педагогических работников Старооскольского городского округа по направлению _____

Разрешаю использовать разработанные материалы для публикации на официальном сайте управления образования Старооскольского городского округа.

« ____ » _____ 2022 г. _____ / _____ /

Шаблон сценария сюжетно-ролевой игры «_____»
 (является методическим руководством для организации
 сюжетно-ролевых игр детей (**указать возраст**) лет)¹

Цель игры	
Задачи	1. 2. 3. 4. <i>и т.д.</i>
Предварительная работа	
Развивающая предметно-пространственная среда	
Предполагаемые роли и игровые действия	Главные <i>Роль – действие</i> <i>Роль – действие</i> <i>и т.д.</i> Второстепенные <i>Роль – действие</i> <i>Роль – действие</i> <i>и т.д.</i>
Варианты начала игры <i>(необходимо указать несколько вариантов)</i>	1-й вариант. <i>Название варианта игры.</i> <i>Кто из перечисленного выше списка ролей может принять участие в данном варианте игры. Указать роль, направления его деятельности.</i> <i>Расписать (в доступной форме) инструкцию к действиям всех участников игры.</i> <i>Например, несколько детей - это модельеры (дизайнеры). Они разрабатывают лекала для изготовления одежды, подбирают необходимую ткань. Модельеры могут сотрудничать со стилистами и визажистами, которые</i> <i>После чего передают образцы закройщикам и швеям, они....</i> <i>После завершения работы проходит показ моделей готовой одежды.</i> 2-й вариант. 3-й вариант. 4-й вариант.

¹ При оформлении сценария необходимо заполнять все разделы, не изменяя структуру и порядок изложения содержания!!!

	<i>и т.д.</i>
Руководство игрой	<p>1. Обогащение содержания игры: <i>(возможен приход гостя и т.д.)</i></p> <p>2. Советы: (3-4 важных совета для руководства игрой) -</p> <p>3. Создание проблемных ситуаций: например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Что делать, если</i>? - <i>Что делать, если</i>? - <i>У меня проблемы,</i> Что делать? К кому обратиться? - <i>Отключили</i>, что делать? К кому обратиться? - <i>Сломалась</i>, что делать? К кому обратиться? - <i>На вас случайно</i>, что делать? К кому обратиться? - <i>Закончилась</i>, что делать? К кому обратиться? <p><i>и т.д.</i></p>
Окончание игры	<p>1-й вариант.</p> <p>2-й вариант.</p> <p>3-й вариант.</p> <p>4-й вариант.</p> <p><i>и т.д.</i></p>
Анализ игры	<p>Интервьюирование/голосование/беседа/обсуждение</p> <p><i>Что планировали, что получилось, что нет. Почему так вышло, что можно сделать по-другому? Что хотели бы изменить? Вопросы по организации игры и т.д. и т.п.</i></p>
Игры-спутники	<p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p>
Используемая литература	

¹ При оформлении сценария необходимо заполнять все разделы, не изменяя структуру и порядок изложения содержания!!!