УТВЕРЖДАЮ
Руководитель
учебно-методического центра
развития образования
Карагандинской области
_____ Абдикерова Б.Х.
«___» ____ 2026 год

ПОЛОЖЕНИЕ
о дистанционном конкурсе образовательных интерактивных игр «Күш - білімде»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение областного дистанционного педагогического конкурса (далее Конкурс) образовательных интерактивных игр **«Күш - білімде»,** определяет порядок организации и проведения предоставления конкурсных материалов и критерии их оценки; порядок определения победителей и лауреатов Конкурса.

1.2. Организатором и координатором конкурса является Учебно-методический центр развития образования Карагандинской области.

2. Цели и задачи Конкурса.

2.1. **Цель конкурса:** формирование профессиональных компетенций педагогов по созданию дидактического оснащения образовательного процесса, а также развития потенциала детской интерактивной игры, как средства обучения и воспитания в рамках дистанционного обучения детей.

2.2**. Задачи конкурса:**

1. Создание условий, стимулирующих применение ИКТ для построения современной образовательной среды.
2. Формирование у педагогов представлений о возможностях ИКТ, как средства обучения и развития, позволяющего сочетать инновационные и традиционные методы и приемы работы с детьми.
3. Выявление и распространение успешного опыта применения ИКТ в образовательном процессе, популяризация лучших методических разработок.

3. Участники Конкурса.

3.1. Принять участие в Конкурсе могут педагогические работники дошкольных организаций.

3.2. Возраст участников не ограничивается, педагогический стаж не учитывается.

3.3. Участие может быть индивидуальным или совместным. Количество авторов совместной разработки - не более двух.

4. Порядок проведения Конкурса.

4.1. Конкурс проводится в три этапа:

1 этап: прием конкурсных работ городскими и районными отделами образования **с 05.10.2026 г. по 09.10.2026 г.**

С 14.10.2026 г. по 19.10.2026г. оценка конкурсных материалов, определение победителей и лауреатов на уровне города/района.

2 этап: **до 23.10.2026** г. работы должны быть отправлены на электронную почту **almagul.bugubaeva@karagandyedu** с пометкой конкурс «Күш - білімде».

3 этап: **29.10.2026 г.** публикация итогов на сайте **umckrg.gov.kz**

5. Порядок участия.

5.1. Для участия:

5.1.1. Заполните заявку на участие в Конкурсе **(приложение 1)**

5.1.2. Отправьте на адрес **almagul.bugubaeva@karagandyedu,** тема: Конкурс «Күш - білімде».

К сопроводительному письму отдела образования должны быть прикреплены три файла:

- заявка на участие в конкурсе;
- файл с конкурсной работой;
- протокол отдела образования.

5.2. Для каждой конкурсной работы формируется отдельное письмо!!!

5.3. Работы необходимо направить до начала второго этапа конкурса. Работы, поступившие после начала второго этапа, рассматриваться не будут.

6. Предмет Конкурса.

6.1. Предметом конкурса являются авторские методические разработки игр с применением мультимедийных технологий для использования в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста (файл игры, выполненный в любой компьютерной программе).

6.2. В рамках Конкурса образовательная интерактивная игра – это методический ресурс для педагогов, родителей и заинтересованной аудитории.

6.3. Тематика материалов должна иметь образовательный характер.

6.4. **Конкурсный материал** может быть представлен в следующем виде:

- флипчарт игра (математическая, речевая, музыкальная, познавательная, интеллектуальная);
- мультимедийная игра с использованием IT –технологий;
- инженерная игра с использованием IT –технологий;
- игра-экскурсия по городам Казахстана с использованием IT –технологий;
- развивающая игра с использованием Йохо- кубом.

6.5. Тематика материалов не ограничивается, однако материалы должны иметь образовательный характер и не противоречить этическим нормам и соответствовать с требованиями нормативно-правовых актов с сфере дошкольного образования.

7. Критерии оценки материалов Конкурса.

7.1. На конкурс представляются: образовательная интерактивная игра, описание одной игры.

7.2. **В описании игры** необходимо указать: название, цель, возраст, оборудование, правила, методы и формы, методические рекомендации к проведению (при необходимости можно описать несколько вариантов проведения игры). Объём описания не должен превышать 2 страниц формата Word, кегль 14.

7.3. Допускается использование в игре заставки, бегущей строки, закадрового текста, музыкального сопровождения, наличие гиперссылок.

74. Размер ресурса не должен превышать 20 Мегабайт.

7.5. В конкурсе принимают участие работы, которые ранее не были размещены в сети Интернет и в конкурсах иных уровней.

7.6. Оценка конкурсных материалов проводится по следующим критериям:

- инновационный подход использования ИКТ, IT технологий;
- дидактическая ценность – обучающий эффект игры;
- оригинальность содержания игры;
- практическая значимость и новизна;
- соответствие содержания возрастным особенностям детей;
- доступное описание правил игры;
- соответствие техническим требованиям;
- доступность управления игрой.

7.7. Использование новых форм, техник, методик, ориентированных на продуктивное взаимодействие с детьми, педагогами, родителями.

7.8. Систематизированность изложения материала, присутствие подробного, понятного методического описания.

7.9. Глубина, проработанность используемых технологий.

8. Награждение.

8.1. По итогам Конкурса жюри определяет победителей I, II, III места.

8.2. Конкурсанты, не вошедшие в число победителей, но имеют достаточный балл по конкурсу, получают сертификаты участия.

Участники у которых игра не соответствует Положению конкурса или имеют наименьшее количество баллов сертификаты не получают.

9. Требования к материалам.

9.1. Материалы на Конкурс принимаются в электронном виде на казахском, русском языках в формате Doc, ActivInspire, либо в любой компьютерной программе.

9.2. Конкурсная работа должна содержать название работы, ФИО (полностью) автора работы, а также ссылки на используемую литературу.
9.3. Перед отправкой на Конкурс файл с работой и дополнительными материалами (при их наличии) **архивируются в единый файл** формата .zip, .rar или .7z. Максимальный размер архива– 40 Мб.

Приложение 1
К положению о дистанционном конкурсе
образовательных
интерактивных игр «Күш - білімде»

Заявка

Прошу допустить к участию ФИО, должность, наименование организации в областном дистанционном педагогическом конкурсе образовательных интерактивных игр «Күш - білімде»

С Положением ознакомлена.

Дата

Подпись