



СОГЛАСОВАНО

Директор Стерлитамакского филиала
ФГБОУ ВО БашГУ

А.А. Ковальский

«02» февраля 2017 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении республиканского конкурса учителей общеобразовательных организаций «Лучший сценарий электронного урока»

В Республике Башкортостан разработана Концепция развития электронного образования на период 2015-2020 годов, утвержденная Постановлением Правительства Республики Башкортостан от 10 сентября 2015 года №368. Концепция развития электронного образования в Республике Башкортостан (далее – Концепция) определяет цели, задачи, общую модель и основные направления развития электронного образования в Республике Башкортостан.

В Концепции под электронным образованием понимается единый целенаправленный процесс воспитания и обучения, являющийся общественно значимым благом и осуществляемый в интересах человека, семьи, общества и государства с помощью электронного обучения и (или) дистанционных образовательных технологий.

Развитие электронного образования инициирует создание и распространение структурных и технологических инноваций в системе образования, интенсификацию технологического развития образовательных организаций, формирование системы постоянного мониторинга удовлетворенности обучающихся качеством образовательного процесса, а также создание необходимой базы электронных материалов для всех уровней образования.

В соответствии с Концепцией, урок остается основной формой организации обучения с целью овладения учащимися изучаемым материалом (знаниями, умениями, навыками, мировоззренческими и нравственно-эстетическими идеями).

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение устанавливает статус конкурса для учителей общеобразовательных организаций Республики Башкортостан «Лучший сценарий электронного урока» (далее – Конкурс), требования к компетенциям учителей-предметников общеобразовательных организаций, конкурсным номинациям, конкурсным работам, порядок представления работ учителей на Конкурс, сроки проведения Конкурса, а также регулирует права и обязанности организационного комитета и участников Конкурса.

Настоящее Положение действует до завершения всех конкурсных мероприятий.

1.2. Организатором Конкурса является Стерлитамакский филиал Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет» при поддержке Министерства образования Республики Башкортостан.

1.3. Конкурс проводится в рамках реализации проекта «Разработка и реализация модели геймифицированной образовательной платформы «Электронная игровая школа» – ePlaySchool», направленного на развитие электронного образования в общеобразовательных организациях Республики Башкортостан.

1. Цель и задачи Конкурса

1.1. Основной целью организации Конкурса является вовлечение педагогических работников общеобразовательных организаций Республики Башкортостан в процесс разработки электронных образовательных ресурсов, которые могут стать учебно-воспитательным медиаконтентом, позволяющим мотивировать и повышать интерес обучающихся к предметам школьной программы.

1.2. Задачи конкурса:

- стимулирование развития компетенций учителя в области использования электронного обучения в профессиональной педагогической деятельности;
- выявление талантливых учителей – разработчиков медиаконтента для организации и ведения электронного обучения;
- выявление общеобразовательных организаций, заинтересованных в развитии и внедрении электронного обучения в образовательный процесс.

2. Порядок и сроки проведения Конкурса

3.1. Конкурс проводится полностью в электронном формате с использованием электронной образовательной платформы «Облачная школа» – www.cloud-school.ru (далее – платформа «Облачная школа»).

3.2. Конкурс проводится в период с 6 февраля 2017 года по 15 марта 2017 года. Организационный комитет Конкурса (далее – Оргкомитет) оставляет за собой право изменять сроки Конкурса.

3.3. Итоги Конкурса будут подведены 16 марта 2017 года. Список победителей будет опубликован на сайте платформы «Облачная школа». Награждение победителей состоится 17 марта 2017 года.

3.4. Информация о проведении Конкурса и его условиях размещается на сайте платформы «Облачная школа».

3.5. Официальным началом конкурса является размещение настоящего Положения на сайте платформы «Облачная школа».

3. Условия участия в Конкурсе

4.1. В Конкурсе могут принять добровольное участие учителя общеобразовательных организаций Республики Башкортостан. От одного участника может быть представлено не более одной заявки на участие в Конкурсе.

4.2. Каждый участник должен представить один сценарий электронного урока, удовлетворяющий требованиям к содержанию и оформлению конкурсной работы (см. п. 6 данного Положения).

4.3. Работа может быть представлена авторским коллективом (группой) в составе не более 3-х человек, работающих в одной образовательной организации или представляться персонально от учителя-предметника.

4.4. В Конкурсе могут участвовать только уникальные и собственноручно разработанные сценарии электронных уроков. Материалы, используемые при разработке сценария электронного урока, не должны нарушать авторских прав правообладателя.

4.5. Все материалы, присланные на Конкурс, перед рассмотрением будут проверены на уникальность в системе «Антиплагиат».

4. Номинации Конкурса

Конкурс проводится по следующим номинациям:

1. «Лучший сценарий электронного урока математического цикла» (математика, алгебра, геометрия, информатика и ИКТ).

2. «Лучший сценарий электронного урока общественно-научного цикла» (история, обществознание, экономика, право, география).

3. «Лучший сценарий электронного урока естественно-научного цикла» (физика, биология, химия, природоведение, естествознание, экология, астрономия).

4. «Лучший сценарий электронного урока гуманитарного цикла» (обществознание, основы религиозных культур и светской этики).

5. «Лучший сценарий электронного урока филологического цикла» (русский язык, литература, родной язык, иностранный язык).

6. «Лучший сценарий электронного урока трудового обучения и физической культуры» (основы безопасности жизнедеятельности, технология, физическая культура).

7. «Лучший сценарий электронного урока эстетического цикла» (музыка, изобразительное искусство, мировая художественная культура).

8. «Лучший сценарий электронного урока в начальной школе» (природоведение, окружающий мир, чистописание, труд, рисование и др.)

5. Требования к содержанию и оформлению конкурсной работы

6.1. Для участия в конкурсе необходимо зарегистрироваться на сайте платформы «Облачная школа» (www.cloud-school.ru) под ролью «учитель» и выбрать раздел «Конкурс». Вход на платформу также возможен без регистрации, если конкурсант имеет активный аккаунт на портале электронного образования Республики Башкортостан (<https://edu.bashkortostan.ru/>).

6.2. В разделе «Конкурс» заполнить поля:

а) Полное наименование общеобразовательной организации (согласно Уставу);

б) Фамилия, имя, отчество автора/авторов разработки;

в) Контактные телефоны (рабочий, мобильный);

г) Электронная почта;

д) Предмет, класс (для которых представлена разработка);

е) Тема сценария электронного урока;

ж) Тип (вид) урока;

з) Цели урока.

6.3. После регистрации в платформе вам доступен шаблон, на основе которого любой учитель может разработать сценарий собственного электронного урока. Шаблон представляет собой файл, созданный в программе разработки презентаций Microsoft Office PowerPoint. Каждый лист шаблона представляет собой учебный сценарий взаимодействия с учеником. Содержанием (образовательным контентом) страниц шаблона, может быть текст, теория, задача, решение задачи, тест, интерактивный тест, подсказка, рисунок, видеофайл, анимация, виртуальный симулятор или тренажер. Также в платформе «Облачная школа» (www.cloud-school.ru) имеется видеоролик, демонстрирующий процесс создания сценария электронного урока используя данный шаблон. Также можно выбрать и другой инструмент для создания сценария электронного урока, отличный от данного шаблона. Например, сценарий электронного урока может быть реализован в программе Adobe Animate CC или других программных средах.

6.4. Реализация вашего разработанного сценария электронного урока при взаимодействии с учеником не должна превышать 45 минут (т.е. не должна быть более продолжительности академического урока).

6.5. В качестве одной из рекомендаций при разработке сценария электронного урока Оргкомитет предлагает использование игрового пути

освоения учащимися образовательных и контрольно-оценочных материалов. Для понимания такого подхода в организации урока, участникам Конкурса предлагается ознакомиться со статьей Ю.П. Олейника «Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия» // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №3; URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/igrofikatsiya-v-obrazovanii-k-voprosu-ob-opredelenii-ponyatiya>, а также другими материалами сети Интернет на схожую тематику.

6. Порядок представления материалов

7.1. Все материалы должны быть представлены в конкурсную комиссию в пределах сроков, указанных в п.3.2 настоящего Положения.

7.2. Конкурсные материалы предоставляются только в электронном виде (файлы материалов прикрепляются в личном кабинете участника в разделе «Конкурс» платформы «Облачная школа»).

7.3. Работы, не соответствующие требованиям Положения или поданные с опозданием, к участию в Конкурсе не допускаются. Отклоненные заявки Оргкомитет не рецензирует и не вступает по их поводу в переписку и переговоры.

7.4. Материалы не возвращаются.

7. Подведение итогов Конкурса и награждение

8.1. Лауреаты награждаются дипломами Стерлитамакского филиала БашГУ и памятными подарками от Партнеров.

8.2. Победители получают возможность дальнейшей разработки сценариев электронных уроков и медиаконтента в рамках реализации проекта «Разработка и реализация модели геймифицированной образовательной платформы «Электронная игровая школа» – ePlaySchool» на договорной основе с компенсацией трудозатрат.

8.3. Представление материалов на Конкурс рассматривается как согласие их авторов на открытую публикацию с обязательным указанием авторства. Использование конкурсных материалов без указания авторства не допускается.

8.4. Выплата авторских гонораров в любой форме не предусмотрена.

8.5. Ответственность за соблюдение закона об авторских правах в отношении представленных материалов возлагается на участников Конкурса.

8. Оргкомитет Конкурса

9.1. Оргкомитет формируется с целью проведения организационной работы по подготовке и проведению Конкурса. Состав Оргкомитета представлен в Приложении 1.

9.2. Функции Оргкомитета:

- организует информационную поддержку Конкурса;
- утверждает состав жюри (по согласованию);
- организует проведение профессионально-общественной экспертизы конкурсных материалов;
- утверждает список победителей Конкурса;
- организует торжественную церемонию награждения победителей Конкурса.

9. Экспертиза конкурсных материалов

10.1. В целях получения объективной оценки проводится профессионально-общественная экспертиза (далее – экспертиза) конкурсных материалов.

10.2. Экспертизу проводят члены жюри из числа педагогических и руководящих работников образовательных организаций, победителей профессиональных педагогических конкурсов, работников методических служб, список которых утверждается на заседании оргкомитета.

10.3. Члены жюри обязаны:

- соблюдать настоящее Положение;
- при оценивании конкурсных материалов использовать критерии в соответствии с Приложением 2 к настоящему Положению.
- не использовать после завершения Конкурса представленные участниками материалы, а также сведения об участниках без их письменного на то согласия.

10.4. Результатом работы члена жюри является заполнение формы (Приложение 2) в виртуальном личном кабинете на платформе «Облачная школа».

СОСТАВ
организационного комитета конкурса учителей
общеобразовательных организаций
«Лучший сценарий электронного урока»

1. Ковальский Алексей Алексеевич, директор Стерлитамакского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет», председатель организационного комитета конкурса учителей общеобразовательных организаций «Лучший сценарий электронного урока» (далее – Оргкомитет);

2. Каримов Руслан Халикович, руководитель координационного центра развития электронного образования, к.ф.-м.н., доцент кафедры математического анализа Стерлитамакского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет», заместитель председателя Оргкомитета;

3. Галкин Кирилл Николаевич, гейм-дизайнер разработки проекта «Разработка и реализация модели геймифицированной образовательной платформы «Электронная игровая школа» – ePlaySchool»;

4. Гараева Фанзиля Фаназилевна, ведущий специалист-эксперт отдела информационно-аналитической работы Министерства образования Республики Башкортостан;

5. Дмитриев Владислав Леонидович, к.ф.-м.н., доцент кафедры прикладной информатики и программирования, заместитель декана по научной работе факультета математики и информационных технологий Стерлитамакского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет»;

6. Евдокимова Наталья Леонидовна, контент-менеджер проекта «Разработка и реализация модели геймифицированной образовательной платформы «Электронная игровая школа» – ePlaySchool»;

7. Литвинова Эльмира Нафировна, инженер-программист Стерлитамакского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет»;

8. Насыров Вадим Газинурович, веб-дизайнер проекта «Разработка и реализация модели геймифицированной образовательной платформы «Электронная игровая школа» – ePlaySchool»;

9. Салаватова Самира Салиховна, к.п.н., профессор кафедры алгебры, геометрии и методики обучения математики Стерлитамакского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет»;

10. Сафин Эльдар Маратович, к.ф.-м.н., старший преподаватель кафедры математического анализа, руководитель студии видеогруппы SafinFilm;

11. Царев Сергей Александрович, к.п.н., доцент кафедры психолого-педагогического образования Стерлитамакского филиала федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Башкирский государственный университет»;

12. Шаяхметов Айрат Ирекович, веб-программист проекта «Разработка и реализация модели геймифицированной образовательной платформы «Электронная игровая школа» – ePlaySchool»;

13. Яшина Олеся Шамильевна, заместитель начальника отдела информационно-аналитического отдела Министерства образования Республики Башкортостан.

Экспертное заключение оценки результата участия

шифр участника Конкурса

Критерии оценивания	Баллы (от 0 до 5)
1. Уникальность сценария электронного урока и медиаконтента (% по данным проверки в системе «Антиплагиат»)	
2. Актуальность и прикладная значимость замысла сценария электронного урока в контексте ФГОС	
3. Использование принципов игрофикации в сценарии электронного урока	
4. Возможности структуры и содержания сценария электронного урока, направленные на реализацию системно-деятельностного подхода в образовании школьников	
5. Возможности сценария электронного урока для формирования универсальных учебных действий (УУД)	
6. Направленность содержания сценария электронного урока на решение задач развития и воспитания личности гражданина России	
7. Продуманность действий деятельности педагога, логика построения сценария электронного урока	
8. Фундаментальность и глубина содержания сценария электронного урока	
9. Использование в сценарии электронного урока виртуальных тренажеров и симуляторов	
10. Включение в структуру и содержание сценария электронного урока современных методов и приемов, стимулирующих познавательную мотивацию обучающихся	
11. Включение в структуру и содержание сценария электронного урока современных методических приемов стимуляции активного целеполагания и проектной деятельности обучающихся	
12. Включение в структуру и содержание сценария электронного урока современных методических приемов стимулирования групповой/совместной работы обучающихся	
13. Включение в структуру и содержание сценария электронного урока современных методов оценки, позволяющих измерять метапредметные результаты, формировать самооценку обучающихся	
14. Строгое соответствие требованиям к содержанию и оформлению конкурсной работы	
15. Культура оформления материала, соответствие требованиям технической экспертизы	
ИТОГО (максимум 75 баллов)	

Эксперт _____

ФИО члена жюри

Дата